

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Keterampilan

Dalam penelitian ini, pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar pesantren dan berlangsung seumur hidup. Sedangkan latihan (training) adalah pengajaran/pemberian pengalaman kepada seseorang untuk mengembangkan tingkah laku (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) agar mencapai target yang diinginkan. Latihan dapat diartikan juga sebagai suatu proses membantu orang lain dalam memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Dengan demikian, latihan adalah salah satu bagian dari pendidikan untuk meningkatkan kemampuan dan pengembangan sumber daya manusia.

Keterampilan (skill) adalah kecakapan yang digunakan dalam mengerjakan tugas, baik yang tugas teknis maupun tugas non teknis. Menurut Rais Saembodo, kecakapan, keterampilan (*skill*) menunjukkan suatu kecakapan atau keterampilan diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Sasaran utama proses pengembangan sumber daya manusia dapat diarahkan pada usaha-usaha membina *knowledge skill ability* seoptimal mungkin.¹ Unsur paling penting dalam rangkaian usaha pengembangan kualitas sumber daya manusia meliputi pendidikan dan latihan.

¹Koesomo Moerdo, *Majalah Manajemen*, No: 85 Januari-Februari, 1993, hlm. 66-69

Keterampilan dapat diartikan sebagai suatu kecekatan, kecakapan, dan kemampuan untuk melakukan kegiatan dengan baik dan cermat. Legge berpendapat bahwa keterampilan artinya kemampuan mengkoordinasikan dan tenaga yang bertingkat-tingkat, yaitu:

1. Keterampilan yang banyak menggunakan otot atau tenaga dan sedikit menggunakan pikiran,
2. Keterampilan yang banyak menggunakan pikiran atau otak dan sedikit menggunakan otot, dan
3. Keterampilan yang banyak menggunakan tenaga sedikit pikiran dan sedikit otot.

Dengan demikian keterampilan dapat diartikan sebagai usaha yang terencana dan terorganisir dalam memberikan kemampuan dan keahlian khusus yang produktif sesuai dengan minat dan bakat sebagai bekal dan usaha dalam memenuhi kebutuhan hidup seseorang. Menurut Ahmad Lahmi, dkk (2020), faktor pendukung dalam melaksanakan pembelajaran meliputi:

- a. Adanya sarana dan prasarana yang mencukupi

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting untuk mendukung meningkatnya minat belajar peserta didik. Hal ini berguna dalam membantu pendidik untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, misalnya, adanya mushola, tempat wudhu, tempat olahraga dan juga pustaka.

b. Dukungan pendidik sejawat dan tenaga kependidikan

Kebersamaan adalah salah satu bentuk dukungan moral yang berguna di lingkungan sekolah. Semangat kebersamaan antar pendidik di sekolah diperlukan untuk menguatkan semangat pendidik itu sendiri. Hal ini akan berdampak positif kepada pendidik dalam mengatur ritme kerjanya pada proses pembelajaran. Kebersamaan tersebut terkait pola komunikasi yang sehat dan saling mendukung, berbagi ide dan pengalaman. Dukungan tenaga kependidikan juga sangat penting dalam menopang kerja administratif pendidik maupun menunaikan kewajibannya di kelas.

c. Adanya dukungan kepala sekolah

Dukungan dari kepala sekolah sangatlah penting sebagai kebijakan dalam menjalankan kegiatan-kegiatan di dalam lingkungan sekolah.

d. Adanya kesadaran peserta didik.

Kesadaran belajar yang tumbuh dari dalam diri peserta didik sangat penting dalam pembelajaran. Kesadaran peserta didik akan menentukan tingkat minat belajar peserta didik. Tanpa kesadaran ini peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran.²

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal 180

e. Dukungan orang tua peserta didik.

Motivasi tidak hanya diberikan oleh pihak sekolah saja melainkan juga dari pihak orang tua. Karena setelah sampai peserta didik di rumah, mereka belajar dibawah tanggung jawab orang tua mereka.³

Selain beberapa faktor pendukung di atas, terdapat juga beberapa faktor pembelajaran, misalnya faktor orang tua dan lingkungan yang tidak kondusif, faktor keluarga yang sibuk bekerja, kurang minat belajar peserta didik, minimnya fasilitas belajar, sikap dan karakter yang berbeda dari tiap peserta didik, dan juga disertai ekonomi orang tua kami kurang mampu.

2. Multimedia

Menurut istilah, media adalah bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah artinya adalah perantara/pengantar. Sedangkan menurut AECT (1972:21), media dapat diartikan sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi. Sebuah media dilihat dari teknologi dari komunikasi dan teknologi dari komputer itu sendiri.⁴

Asosiasi Pendidikan Nasional Amerika, dikutip AECT (1979) berpendapat bahwa media dalam lingkup pendidikan sebagai salah satu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat dan didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dalam kegiatan.⁵

³ Lahmi, Ahmad, dkk. *Analisis Upaya, Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Alquran dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia*. (DAYAH: Journal of Islamic Education Vol. 3, No. 2, 2020) hal. 213-229

⁴ Gde Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. (Tangerang : Pascal Books, 2021) hal 12

⁵ Ibid.

Sedangkan menurut *Commosions on Instructional Technology* (1970), media lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, selain guru, buku teks, dan papan tulis. Penjelasan tersebut berbeda dengan Gagne (1970), yang mendefinisikan media pendidikan sebagai jenis komponen dalam lingkungan pendidikan yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar. Tidak jauh berbeda dengan Gagne, Briggs (1970) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan perangsang bagi mahasiswa supaya proses belajar terjadi.⁶

Dalam kehidupan sehari-hari, pemakaian kata media sering disandingkan, disatukan, dilekatkan dengan kata yang lain. Kata media yang telah disandingkan dengan kata yang lain itu membangun makna baru, dan menciptakan istilah baru. Istilah yang umum yang ada di masyarakat seperti media masa, atau istilah lain seperti *new media*, media televisi/radio, penggunaan istilah media seperti *bamboomedia*, *hypermedia*, multimedia, maupun multi media. Pada intinya kata media menimbulkan makna yang beragam tergantung pesan yang ingin disampaikan oleh si pembuat istilah tersebut.

Perekonstruksian sebuah makna dalam pesan sangat banyak ragamnya pada benak seseorang dengan batasan yang sesuai dengan maksud kata dan istilah tersebut harus dengan adanya interaksi dan kesepakatan dalam istilah baru yang diciptakan tersebut. Oleh karena itu, definisi dan arti sebuah kata harusnya juga tidak menjadi penghapusan atas ungkapan, tetapi lebih

⁶ Ibid. 13

disajikan sebagai bentuk dari variasi arti yang disajikan untuk memperbanyak arti suatu kata tersebut, disamping memberikan cara pandang yang berbeda dari berbagai perspektif kajian keilmuan.

Masih terkait dengan pembahasan tentang arti sebuah kata media diatas, arti dan makna istilah multimedia berasal dari media seperti diungkapkan diatas. Dalam batasannya, diketahui bahwa kata multimedia yang disatukan dapat dipahami dengan berbeda dengan multi media yang dipisahkan.

Istilah multimedia pertama kali muncul melalui media masa pada awal tahun 1990. Istilah multimedia dipakai untuk menyatukan teknologi dan analog dibidang *entertain, publishing, communication, marketing, advertising*, dan juga *commerce*. Multimedia merupakan penggabungan dua kata yaitu kata “multi” dan kata “media”. Multi memiliki arti “banyak”, sedangkan media atau dalam bentuk jamak berarti medium. Pendapat para ahli mengenai kata multimedia, diantaranya:

Rosh, yang mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari komputer dan video. Lebih rinci dibandingkan Rosh, McComick mengartikan multimedia sebagai kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.⁷

Menurut Gumelar multimedia adalah kegiatan individu atau kelompok dalam menggunakan komputer untuk memenuhi tugas, yakni menyediakan dan mengumpulkan teks, suara, gambar, video dan animasi menggunakan

⁷ Ibid. 15

perangkat penghubung sehingga individu atau kelompok tersebut dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kumpulan informasi itu.⁸

Sedangkan menurut Turban, dkk multimedia merupakan kombinasi paling sedikit dari media input dan media output. Media yang dimaksud dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Sedikit berbeda dengan Robin dan Linda, yang berpendapat bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang dapat mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.⁹

Multimedia menurut Tay Vaughan merupakan kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.¹⁰ Multimedia sebenarnya suatu istilah generik bagi sebuah media yang menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, atau bahkan simulasi. Mulanya, media belajar disajikan dalam bentuk audio yang dikemas analog dengan pita kaset, baik sebagai suplemen buku materi pokok, maka kita kenal media tersebut dengan istilah media audio. Media audio terpisah dengan buku teks, sehingga ada dua media, yaitu media teks dan media audio. Karena itulah istilah ini sering dipadankan dengan multi media, yaitu pemakaian lebih dari satu media dalam sebuah proses pembelajaran. Lebih lanjut, ketika media teks dikemas dengan

⁸ Riovan, dkk., *Dasar dan Teori Sistem Multimedia*. (Bekasi : JIU Press, 2022) hal. 5

⁹ Gde Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. (Tangerang : Pascal Books, 2021) hal 15

¹⁰ Riovan, dkk., *Dasar dan Teori Sistem Multimedia*. (Bekasi : JIU Press, 2022) hal. 5

webpage lalu disisipi dengan file audio, animasi dan gambar diam pada halaman web maka konvergensi, penggabungan antar empat elemen sudah terjadi maka padanan minimal multimedia sudah identifikasi, sebagai bahan ajar yang multimedia, kata multimedia disatukan dan tidak dipisahkan seperti multi media.

Sehingga kombinasi teks, grafis, dan elemen audio kedalam satu koleksi atau presentasi menjadi multimedia interaktif pada saat kita memberikan kontrol kepada pengguna terhadap informasi apa yang dilihat. Multimedia interaktif berubah menjadi hypermedia ketika pembuatnya menyediakan sebuah struktur dari elemen-elemen yang delink dimana seorang pengguna dapat bernavigasi dan berinteraksi.

Dibandingkan media-media lainnya seperti buku, audio, video, atau televisi multimedia memiliki beberapa keunggulan. Salah satu keunggulan yang dimiliki multimedia adalah interaktivitas. Bates berpendapat bahwa diantara multimedia atau media lain, yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*).¹¹

Interaktivitas nyata disini maksudnya adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat menggunakan program multimedia. Sebagai perbandingan, media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktivitas, hanya saja interaktivitas ini bersifat samar (*covert*) karena hanya melibatkan mental pengguna. Interaktivitas mental merupakan interaktivitas dimana pengguna mencoba memahami materi

¹¹ Gde Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. (Tangerang : Pascal Books, 2021) hal 20

dengan menangkap informasi-informasi yang ditampilkan, mengolah, dan menyimpannya dalam otak. Keberhasilan seorang pengguna melakukan interaktivitas mental tergantung pada seberapa baik instruksi pembelajaran yang dirancang oleh pembuatnya.

Agar media bisa diklasifikasikan dalam kategori multimedia, sebuah media harus memiliki dua atau lebih unsur yang berbeda. Koran merupakan salah satu contoh dari multimedia, karena koran terdiri dari 2 unsur, yakni teks dan gambar. Sebuah video juga dapat dikategorikan sebagai multimedia karena terdiri dari unsur suara dan gambar ataupun teks jika tersedia. Berbeda dengan rekaman audio yang hanya memiliki 1 unsur saja, yakni suara sehingga tidak dapat digolongkan dalam multimedia.

Vaughan berpendapat bahwa multimedia memiliki lima elemen utama yang dapat dijabarkan sebagai berikut:¹²

a. Teks

Manusia sudah menggunakan medium teks untuk berkomunikasi selama ribuan tahun. Tetapi seiring berjalannya waktu, sebuah kata dapat berubah makna atau menjadi hilang dan digantikan dengan kata yang lain, karena untuk terus dapat digunakan sebuah kata harus disingkat dengan tepat agar individu yang menerima kata-kata tersebut dapat mengerti dan tidak terjadi kesalahan komunikasi.

¹² Riovan, dkk., *Dasar dan Teori Sistem Multimedia*. (Bekasi : JIU Press, 2022) hal. 6

b. Suara

Untuk meningkatkan kualitas dari presentasi, salah satu cara yang digunakan adalah dengan menggunakan suara atau audio. Namun, apabila tidak digunakan dengan tepat, hal ini juga berpotensi merusak presentasi tersebut. Beberapa contoh dari penggunaan suara dalam multimedia diantaranya adalah sebagai berikut:

➤ Digital audio

Digital audio merupakan bentuk dari audio hasil konversi suara kedalam informasi yang terdiri dari bit atau *bytes* dengan proses yang disebut *digitizing* yang bergantung pada *sampling rate* atau seberapa sering sampel audio ini direkam. Jika hasil rekaman *digital audio* ini direkam kembali, maka informasi yang bisa direkam akan berkurang. Istilah lain yang ada di *digital audio* adalah *bit depth*, yaitu jumlah yang digunakan mewakili setiap sampel.

➤ MIDI

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) adalah bentuk numeric yang tersimpan dari hasil konversi suara. Penggunaan *MIDI* ini sudah sangat *main stream* karena kemudahannya untuk diimplementasikan.

c. Gambar

Menurut Vaughan komputer dapat menghasilkan dua jenis gambar, yakni:

- *Bitmap* merupakan sekumpulan titik warna yang membentuk sebuah matriks. Perbedaan dari setiap titik warna ini ditentukan oleh bit yang ada didalamnya dengan banyak warna yang tersedia untuk satu n-bit sebesar 2^n macam warna.
- *Vector drawing* adalah metode gambar yang menggunakan rumus koordinat *carthesian*. Rumus ini digunakan oleh komputer untuk membuat bentuk seperti garis, persegi, *polygon*, oval dan lingkaran. Sedangkan menurut Dastbaz, gambar bias dibagi menjadi tiga kelompok, yakni¹³:
- *Color graphics* merupakan kumpulan bit warna yang kemudian membentuk gambar
- *Gray Scale graphics* merupakan kumpulan bit dari rentang warna hitam dan putih. Penggunaan gradasi warna digunakan untuk mewakili warna-warna yang berada diluar spectrum warna hitam dan putih.
- *Mono graphics* merupakan gambar yang hanya terdiri dari warna hitam dan putih.

d. Video

Vaughan berpendapat bahwa implementasi dari video dapat menarik perhatian dari penonton karena multimedia menanggung beberapa unsur yang kemudian meningkatkan efektifitas penyampaian pesan

¹³Ibid hal. 7

agar lebih mudah diingat. Menurut Dastbaz, video adalah kumpulan gambar yang bergerak dengan tambahan suara atau audio.¹⁴

e. Animasi

Menurut Vaughan, animasi merupakan multimedia yang dinamis dan terbentuk dari kumpulan elemen seperti teks, suara atau audio, dan gambar. Penggunaan animasi mampu membantu meningkatkan kualitas presentasi, misalnya digunakan dalam transisi antar *slide*. Vaughan menjelaskan bahwa animasi terbagi menjadi tiga bentuk, yakni:

- Animasi 2D, yaitu animasi yang mengimplementasikan sumbu x dan y pada sumbu *cartesian*, pembuatan animasi ini mudah karena hanya mengandalkan 2 dimensi.
- Animasi 2^{1/2} D adalah animasi yang sama dengan animasi 2D, yang membedakan hanya animator penambahan ilusi sumbu z dengan efek bayangan pada gambar.
- Animasi 3D merupakan bentuk animasi yang menggunakan sumbu x, y dan z dimana objek dari animasi ini mampu bergerak didalam ruang virtual yang dibuat animator.

Pada awal kemunculannya, multimedia mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (teks, gambar diam, gambar gerak rekaan/animasi, dan gambar gerak video), indra pendengaran (suara) dan memiliki rupa/wujud. Dalam perkembangannya, multimedia juga mencakup kinetik/gerak dan bau

¹⁴ Ibid hal. 7

yang merupakan konsumsi indra penciuman. Perkembangan teknologi yang pesat membuat segala sesuatu menjadi jauh lebih mudah dan praktis. Kemudahan memperoleh akses informasi di berbagai media, berkaitan erat dengan istilah multimedia. Salah satu senjata utama multimedia adalah penyampaian informasi yang menarik kepada masyarakat atau publik.¹⁵ Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media untuk menyajikan dan menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan tautan (*link*) sehingga pengguna dapat terhubung dengan pengguna lain maupun menciptakan karya dengan mudah.

Sementara itu, pengertian lebih mendalam mengenai multimedia dikemukakan oleh Patni sebagai berikut :

a. *Multimedia Conten Prooduction*

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, annimation, video, dan interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia, atau penggunaan beberapa teknologi yang bisa digunakan untuk menggabungkan media untuk menghasilkan suatu produk baru dengan tujuan tersampainya komunikasi. Media yang digunakan bisa berupa teks, *audio, video, animasi, graph/image, interactifity, dan special effect.*

b. *Multimedia Communication*

Multimedia komunikasi yaitu memanfaatkan media (masa), contoh televisi, radio, media cetak, media sosial, dengan tujuan untuk

¹⁵ Fikri Hasnul, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta : Samudra Biru, 2018) hal 24

mempublikasikan, mengkomunikasikan atau menyiarkan material *advertising, publicity, entertainment, news, education*, dan lain sebagainya.¹⁶

3. *Life Skill*

1. Pengertian *Life Skill*

Life Skill berasal dari kata “*life*” yang artinya hidup, dan “*skill*” yang artinya kecakapan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Life Skill* memiliki arti kecakapan hidup. Kecakapan hidup adalah kemampuan atau keterampilan seseorang untuk menjaga kelangsungan hidupnya. Keterampilan juga dapat diukur melalui kecepatan, kecekatan dan ketepatan. Waktu untuk mengembangkan potensi pada binatang terbilang lebih singkat dibanding waktu untuk mengembangkan potensi pada manusia. Hal ini dikarenakan binatang hanya menggunakan naluri biologis saja, sedangkan manusia masih harus mengembangkan berbagai aspek, yakni untuk mengembangkan daya fisik, daya pikir, daya emosi, dan juga daya spiritual yang semuanya terangkum menjadi daya kalbu.¹⁷

Menurut Anwar, *Life Skill* artinya pendidikan yang dapat memberikan bekal keterampilan yang praktis, terpakai, terkait dengan kebutuhan pasar kerja, peluang usaha dan potensi ekonomi atau industri

¹⁶ Ninghardjanti Patni, *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning Buku Berbasis Riset*, (Banyumas : Pena Persada, 2020) hal 18

¹⁷ Agussani, *Program Pendidikan Keaksaraan Berbasis Kecakapan Hidup*, (Bandung : Departemen Pendidikan Masyarakat UPI, 2020) hal 55

yang ada di masyarakat.¹⁸ Maka dapat disimpulkan bahwa *Life Skill* memiliki peranan penting untuk hidup lebih mandiri. *Life Skill* mengacu pada kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat.

Pendidikan kecakapan hidup (*Life Skill*) menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah bagian dari pendidikan nonformal. Hal ini terdapat pada Pasal 26 Ayat 3 yang berbunyi: “Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik”.¹⁹ Penjelasan yang lain terdapat pada penjelasan UU No 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 3 tentang pendidikan kecakapan hidup berbunyi “Pendidikan kecakapan hidup (*Life Skills*) adalah pendidikan yang memberikan kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri”.²⁰

2. Prinsip Prinsip Life Skill

Prinsip prinsip Pendidikan kecakapan hidup yaitu:

- a. Tidak mengubah sistem pendidikan yang telah berlaku;

¹⁸Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*, (Bandung : Alfabeta, 2004) hal.20

¹⁹UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 26 ayat 3.

²⁰Penjelasan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 26 ayat 3.

- b. Tidak harus mengubah kurikulum, tetapi yang diperlukan adalah penyiasaan kurikulum untuk diorientasikan pada kecakapan hidup
- c. Etika socio-religius bangsa sedapat mungkin diintegrasikan dalam proses pendidikan
- d. Menggunakan prinsip *learning to know* (belajar untuk mengetahui sesuatu), *learning to do* (belajar untuk menjadi dirisendiri), dan *learning to life together* (belajar untuk hidup bersama).
- e. Paradigma *learning for life and school forwork* (belajar untuk hidup dan sekolah untuk bekerja) dapat menjadi dasar kegiatan pendidikan, sehingga terintegrasi dengan dunia kerja.
- f. Penyelenggaraan pendidikan harus mengarahkan peserta didik untuk menuju hidup yang sehat dan bahagia mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas memiliki akses untuk mampu memenuhi standar hidupnya secara layak.²¹

3. Tujuan Pengembangan *Life Skill*

Pengembangan *Life Skill* bertujuan untuk mendekatkan pendidikan dengan kehidupan sehari-hari anak, dan mempersiapkan anak menjadi orang dewasa yang dapat hidup dengan baik dimanapun berada. Tujuan dari pengembangan *Life Skill* secara umum adalah memfungsikan

²¹Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*, (Bandung : Alfabeta, 2004) hal.2.

pendidikan untuk mengembangkan potensi manusiawi peserta didik agar siap menghadapi perannya di masa datang.²²

Life Skill adalah pengembangan keterampilan santri untuk dapat menjalankan kehidupan baik sebagai makhluk individu, makhluk sosial maupun sebagai makhluk Tuhan. Pemberian dan pengembangan *Life Skill* yang diberikan kepada santri memiliki tujuan untuk:

- a. Memfungsikan pendidikan untuk mengembangkan peserta didik yang akan memegang peran penting di masa yang akan datang.
- b. Memberi peluang kepada lembaga pelaksana pendidikan agar dapat mengembangkan pembelajaran secara fleksibel, serta memanfaatkan sumber daya pendidikan yang ada di masyarakat sesuai dengan prinsip pendidikan terbuka serta prinsip pendidikan berbasis pesantren dan berbasis masyarakat.
- c. Membekali santri kecakapan hidup yang dibutuhkan, agar kelak mampu menghadapi, dan memecahkan permasalahan hidup serta kehidupan, baik sebagai makhluk individu yang mandiri, makhluk sosial yang berada ditengah-tengah masyarakat bangsa dan Negara serta sebagai makhluk Tuhan.

Pemberian dan pengembangan *Life Skill* kepada santri sangat diperlukan karena berbagai alasan sebagai berikut:

²²Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmalayah, *Perencanaan Pembelajaran pada Bidang Studi Tematik, Muatan Lokal, Kecakapan Hidup, Bimbingan dan Konseling*. (Malang: UIN-Maliki Press,2010), hal.199.

1. Keterampilan hidup yang telah diberikan di pesantren diharapkan sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan anak setelah menyelesaikan jenjang pendidikan.²³
2. Agar sukses dalam kehidupannya santri harus dibekali dengan keterampilan hidup seperti: disiplin, jujur, amanah, cerdas, sehat dan bugar, pekerja keras, pandai mencari dan memanfaatkan peluang, mampu bekerja sama dengan orang lain, serta berani mengambil keputusan dan sebagainya.

4. Proses Pengembangan Life Skill

Proses pengembangan *Life Skill* meliputi beberapa metode yang disesuaikan dengan karakteristik dari *Life Skill* tersebut. Pengembangan *Life Skill* lebih cocok untuk menggunakan istilah “diinternalisasi” dari pada melalui proses pengajaran.

Menurut Ali Nurdin (2016:111) proses internalisasi adalah proses yang menyertakan dan membiasakan kecakapan hidup yang direncanakan untuk dikuasai oleh santri pada seluruh proses pembelajaran.²⁴

Ciri pembelajaran *Life Skill* adalah:

- a. Adanya identifikasi kebutuhan belajar
- b. Adanya kesadaran untuk belajar bersama

²³<https://www.neliti.com/publications/256504/pendidikan-life-skill-dalam-menumbuhkan-kewirausahaan-pada-peserta-didik-pendidikan> diakses pada 2 Maret 2022 pada pukul 16.30

²⁴Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran pada Bidang Studi Tematik Muatan Lokal, Kecakapan Hidup, Bimbingan dan Konseling*, (Malang : UIN Maliki Press, 2010) hal. 200.

- c. Adanya keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, usaha mandiri, dan usaha bersama
- d. Adanya penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasioanal, akademik, manajerial, dan kewirausahaan
- e. Adanya pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang benar, dan menghasilkan produk bermutu
- f. Adanya interaksi saling belajar dari ahli
- g. Adanya pendampingan teknis untuk bekerja atau untuk membentuk usaha bersama²⁵
- h. Adanya penilaian kompetensi

5. Bentuk Bentuk Life Skill

- a. Kecakapan pribadi (*personal skill*), meliputi kemampuan mengenal diri sendiri, berpikir rasional, dan percaya diri.
- b. Kecakapan sosial (*social skill*), meliputi kemampuan kerja sama, berkomunikasi, tanggung jawab sosial, bertenggang rasa, dan membuat harmonisasi.
- c. Kecakapan akademik (*academik skill*), meliputi kemampuan berfikir secara ilmiah, mengidentifikasi variabel, menjelaskan hubungan variabel dengan gejala, merumuskan hipotesis, merancang penelitian, melakukan penelitian, dan melakukan percobaan dengan pendekatan ilmiah.

²⁵Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*, (Bandung : Alfabeta, 2004), hal. 21.

d. Kecakapan vokasional (*vocational skill*), meliputi kemampuan pada bidang pekerjaan yang ada di masyarakat, seperti pada bidang jasa (menjahit, perbengkelan) dan produksi barang (peternakan, pertanian, perkebunan), kemampuan kejuruan, dan kemampuan sehari-hari.²⁶

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dan referensi, terdapat penelitian tentang Pendidikan Keterampilan untuk meningkatkan *Life Skill* santri yang memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu:

1. Sukron Hidayatulloh (2018), dengan judul “*Sistem Pendidikan Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Life Skill Santri (Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Falah Gunung Kasih Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus)*”.²⁷

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dalam pengumpulan datanya.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah tentang pendidikan *Life Skill* santri. Perbedaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah pada masalah yang lebih spesifik, yaitu dalam penelitian tersebut membahas tentang sistem pendidikan pondok pesantren dalam meningkatkan *Life Skill* santri sedangkan yang peneliti lakukan adalah

²⁶Wahab Romalina, *Reformulasi Inovasi Kurikulum: Kajian Life Skill untuk Mengantarkan Peserta Didik Menjadi Warga Negara yang Sukses* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2012), hal. 212.

²⁷ Sukron Hidayatulloh, *Sistem Pendidikan Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Life Skill Santri (Study Kasus Pondok Pesantren Al Falah Gunung Kasih Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus)*.2018

tentang pendidikan keterampilan multimedia sebagai upaya peningkatan *Life Skill* santri.

2. Ulfah Hasanah (2019), dengan judul “*Upaya Pondok Pesantren Dalam Mengembangkan Life Skill Santri Di Pondok Pesantren Putri Al-Mawaddah Ponorogo*”.²⁸

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang upaya untuk meningkatkan *Life Skill* santri. Namun yang membedakan adalah tentang masalah yang lebih spesifik, yakni dalam penelitian tersebut membahas tentang pengembangan *Life Skill* santri secara umum sedangkan yang peneliti lakukan adalah tentang pengembangan *Life Skill* santri secara spesifik di bidang multimedia.

C. Fokus Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, peneliti memfokuskan kajian pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pendidikan Keterampilan Multimedia sebagai Peningkatan *Life Skill* Santri di Pondok Pesantren Al Anwar Bogangin Sumpiuh Banyumas.
2. Faktor pendukung dan penghambat dalam Pendidikan Keterampilan Multimedia sebagai Peningkatan *Life Skill* Santri di Pondok Pesantren Al Anwar Bogangin Sumpiuh Banyumas.

²⁸ Ulfah Hasanah, *Upaya Pondok Pesantren Dalam Mengembangkan Life Skill Santri Di Pondok Pesantren Putri Al Mawaddah Ponorogo*. 2019