

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Puff pastry merupakan salah satu produk *pastry* panggang yang dibuat dari adonan tepung terigu, garam, lemak dan cairan dengan teknik menggilas dan melipat. Karakteristiknya bervolume tinggi dengan rongga yang berlapis-lapis, renyah dan gurih. Bentuk berlapis-lapis diperoleh dari teknik penggilasan dan pelipatan yang berulang-ulang sehingga dihasilkan lapisan-lapisan (laminasi) adonan dengan lapisan lemak/*pastry margarine* yang tipis. Gisslen,2005 dalam Mulia Wijaya Putra (2016). *Puff pastry* mengembang lebih tinggi dan lebih kaya rasa dibanding *pastry* lainnya, *puff pastry* dapat diolah manis ataupun asin. (Hoesni,2011). Bahan dasar adonan *puff pastry* adalah tepung terigu, air, garam, margarin, dan lemak (*pastry margarine*).

Adonan dasar *puff pastry* dapat dibuat produk manis atau gurih dengan atau tanpa isi (*filling*). Produk *pastry* berisi dengan cita rasa manis berasal dari *filling* ataupun topping, seperti *pastry cream*, krim, buah-buahan. Adapun produknya antara lain *apple turn over*, *kerst krans*, *vol au vent dengan filling compote*, *room horn*, *jealousy*, *sausage brood*, *croissant*, *patty shell* merupakan produk *pastry* gurih yang umumnya menggunakan *filling* dari aneka *ragout*. Produk *pastry* tanpa isi dengan cita rasa manis atau gurih adalah *twist*, *genji pie*, dan *cheese pretzel* Anni Faridah (2008).

Puff pastry disebut juga ratu segala *pastry*, karena pembuatannya tidak mudah dan memerlukan ketrampilan serta ketelatenan. Proses pembuatan *puff*

pastry dilakukan dengan beberapa metode dan teknik pelipatan. adapun metode pembuatan *puff pastry* ada 3 yaitu 1) Metode Inggris, 2) Metode Prancis, 3) Metode Skotlandia. Sedangkan teknik pelipatan ada 2 yaitu lipatan tunggal dan lipatan ganda. Sehingga dihasilkan *puff pastry* yang berlapis-lapis, sedikit kering, rata-rata berwarna coklat muda, dan memiliki aroma yang menyenangkan.

Untuk mempelajari proses pembuatan *puff pastry* dibutuhkan sarana penunjang dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung S (2012) dalam Nunuk Suryani (2018) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi diri siswa. Berdasarkan pengertian tersebut maka media diharapkan dapat mempermudah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar tercapai tujuan pendidikan.

Kriteria yang paling sesuai untuk memilih media pembelajaran adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin di capai. Misalnya, apabila tujuan atau kompetensi bersifat menghafal kata kata media yang paling tepat digunakan adalah media audio. Jika tujuan atau kompetensi yang di capai bersifat memahami isi bacaan, media yang tepat di gunakan adalah media cetak. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak atau aktifitas), media film atau video bisa di gunakan (Hamdani, 2017). Maka dari itu pendidik harus dapat memberikan pembelajaran dengan tunjangan fasilitas media yang tepat bagi para peserta didik.

SMK Negeri 3 Tebing Tinggi adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kota Tebing Tinggi. Tepatnya terletak di Jalan Nangka No. 40, Kota Tebing

tinggi. SMK Negeri 3 Tebing Tinggi merupakan salah satu SMK unggulan di Tebing Tinggi sehingga dibutuhkan sarana pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Di SMK Negeri 3 tebing Tinggi terdapat Program Keahlian Kuliner (Akomodasi Perhotelan keahlian Tata boga), Untuk menunjang proses pembelajaran, SMK Negeri 3 Tebing Tinggi memiliki menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, laptop dan perangkat komputer serta tersedianya Wifi yang bisa diakses oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah cukup bervariasi. Guru telah menggunakan media berupa buku, media presentasi gambar, foto dan video. Guru banyak mengambil media khususnya media video dari internet yang belum diketahui kelayakannya dan terkadang kurang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dikarenakan pandemi Covid-19 yang sedang terjadi untuk tahun ajaran 2020/2021 yang menyebabkan pembelajaran dilakukan melalui *daring* (dalam jaringan) pembelajaran dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan *Google Classroom*, maka media video merupakan media yang sangat tepat untuk mempelajari materi *puff pastry* sebelum praktek dilakukan karena sistem pembelajaran dilakukan dengan materi yang diberikan kepada siswa oleh guru yang dikirim melalui *whatsapp* atau *Google Classroom* dan diberikan tugas ketika materi selesai. Kemudian praktek dilakukan di rumah siswa masing-masing.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media yang tepat, akan mengoptimalkan proses pembelajaran, apalagi pandemi yang sedang

berlangsung berimbas kepada siswa yang tidak dapat melakukan proses pembelajaran secara *offline* atau normal, pembelajaran berbasis praktek seperti materi pembuatan *puff pastry* di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi, jadi guru harus menggunakan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran karna pembelajaran praktek.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa didapatkan hasil bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran video untuk proses pembelajaran *puff pastry* maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pembuatan *puff pastry* agar dapat membantu guru menyampaikan materi dan siswa dalam memahami materi *puff pastry*

Penulis akan menerapkan media pembelajaran audio visual berupa video dalam proses pembelajaran membuat *puff pastry*, dengan keberadaan media video diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang guru butuhkan untuk diberikan pada saat pembelajaran *online* atau daring, jadi ketika video pembelajaran disampaikan kepada siswa, siswa dapat mempelajarinya sebelum praktek dilakukan. Bagi siswa sendiri keberadaan media video dalam proses pembelajaran dapat membantu dan memudahkan dalam memahami materi daripada pembelajaran menggunakan media cetak dengan metode ceramah.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembuatan *Puff Pastry* Di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang dibutuhkan pendidik untuk mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan melalui pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul dan yang sulit dipahami oleh peserta didik.
3. Pembuatan *puff pastry* memiliki langkah kerja yang rumit
4. Media yang digunakan tidak dapat memvisualisasikan langkah kerja dan metode pembuatan *puff pastry*.
5. Perlu adanya inovasi media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar daring, salah satunya adalah media video.
6. Kurangnya kesesuaian antara media video pembuatan *puff pastry* yang ada di internet dengan materi pembelajaran di SMK. Sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1.3.Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep penelitian dan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media video. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan dibatasi pada masalah

1. Pembuatan dan kelayakan media video pembelajaran *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery*.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran *puff pastry* dibatasi pada metode Inggris (*English Method*) .

3. Video yang akan di tampilkan hanya membuat *puff pastry* bentuk baling-baling.
4. Media video pembelajaran di validasi oleh ahli materi dan ahli media.
5. Tahapan pengembangan media pembelajaran hanya sampai tahap *development*

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video pembuatan *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi?

1.5. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery* di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi Melalui uji validasi ahli materi dan ahli media.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan diharapkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran video pada kompetensi dasar membuat *puff pastry*. Spesifikasinya antara lain :

1. Produk yang dibuat adalah pengembangan media berbasis video pembelajaran dengan judul “Pembuatan *Puff Pastry*”.
2. Video dibuka menampilkan tulisan kompetensi dasar membuat *puff pastry*
3. Video menampilkan penjelasan mengenai pengertian *puff pastry*
4. Video menampilkan persiapan diri mulai dari baju memasak, menggunakan apron dan membawa serbet.
5. Video menampilkan alat yang digunakan dalam pembuatan *puff pastry*.
6. Video menampilkan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan *puff pastry* beserta jumlah dalam gram sesuai dengan resep.
7. Video menampilkan prosedur pembuatan *puff pastry* mulai dari *mixing* bahan hingga menjadi adonan, teknik memasukkan lemak/korsvet dengan metode Inggris/*English method*, melipat adonan dengan lipatan tunggal sebanyak 2 dan lipatan ganda sebanyak 1 kali, serta membentuk adonan yang sudah jadi hingga *puff pastry* dan siap disajikan.
8. Video menampilkan karakteristik *puff pastry* yang berhasil.
9. Video ditutup ucapan terimakasih.

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi lembaga/sekolah

- a. Menambah media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pembelajaran pembuatan *puff pastry* pada mata pelajaran produk *pastry & bakery*.
 - b. Sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa
- a. Hasil pengembangan media video ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif untuk siswa.
 - b. Memberikan peluang kepada siswa untuk lebih memahami materi *puff pastry* sebelum praktek pembuatan di lakukan.
3. Bagi peneliti.
- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada mahasiswa sebagai calon guru, sehingga mampu media pembelajaran yang tepat.
 - b. Dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Video yang dikembangkan hanya menurut mata pelajaran *pastry & bakery*.
- b. Video pembuatan *puff pastry* mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan mampu mempraktekkan materi *puff pastry* secara nyata

- c. Validator ahli media yaitu dosen dan guru yang berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. selain itu validator ahli media yaitu dosen atau yang sudah cakap dalam bidang multimedia.
- d. Video dapat pula digunakan untuk khalayak umum jika di *upload* di *youtube*.
- e. Video dapat di lihat secara *online* maupun *offline*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Video pengembangan hanya mata pelajaran *pastry & bakery* pada pembuatan *puff pastry*.
- b. Hasil pengembangan hanya di validasi oleh ahli media dan ahli materi.

1.9. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video pada pembuatan *puff pastry*. Sasaran pengguna video pembelajaran tersebut diantaranya siswa kelas XI dan para guru pengampu mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. Video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang bisa diakses melalui platform *Youtube* kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja dengan alat bantu media terkoneksi dengan internet. Video pembelajaran ini akan dikemas secara menarik dengan durasi maksimal 10 menit agar calon pengguna tidak bosan saat menonton video ini. Video pembelajaran ini akan menggunakan format penyajian naratif (narator) dan mempunyai format mp4 yang memungkinkan pengguna untuk menikmati video, gambar, dan audio secara bersamaan secara luring (*offline*) maupun daring (*online*). Video pembelajaran dalam penelitian ini akan memuat beberapa bagian, diantaranya pembukaan yaitu

kompetensi yang di harapkan setelah menonton video pembelajaran, yang kedua akan menjelaskan materi yang akan dipelajari atau dipraktekkan, menjelaskan persiapan saat membuat *puff pastry*, menjelaskan bahan pembuatan *puff pastry*, menjelaskan alat-alat yang harus dipersiapkan dalam proses pembuatan *puff pastry*, proses pembuatan adonan dasar, proses metode pelipatan metode Inggris /*English Method* dan proses teknik pelipatan tunggal dan pelipatan ganda serta karakteristik *puff pastry* yang baik.

