

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun di industri. Dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, peningkatan dan perombakan komponen pendidikan terus dilakukan. Begitu pula dengan pemenuhan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran (Hartati, 2016).

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat atau bangsa. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Guru mewujudkan tujuan diatas diperlukan usaha yang keras dari masyarakat maupun pemerintah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan (UU Nomor 20 Tahun 2003).

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Maret 2021 di SMK Putra Anda Binjai bahwa aktifitas belajar mengajar siswa pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* masih belum optimal karena penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selain itu guru juga jarang menggunakan media dalam penyampaian materi.

*Pastry* dan *Bakery* merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang di dalamnya terdapat teori dan praktik, sehingga dalam hal ini metode ceramah hanya akan menjelaskan teori-teorinya saja. Dengan begitu media akan sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran ini, selain menyampaikan teori secara lengkap, siswa juga akan diperlihatkan gambar dan video praktik yang tentunya akan membuat siswa lebih mudah memahami dan mempraktikkan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Rusman, dkk (2012) menjelaskan bahwa salah satu pemberi kontribusi dalam dunia pendidikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan media guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Karena penggunaan media dalam beberapa mata pelajaran akan lebih efektif dalam penyampaian materi pembelajaran dibanding menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* tergolong rendah khususnya pada Kompetensi Dasar (KD) *cookies*, siswa masih belum memahami sepenuhnya materi dan pembuatan *cookies* dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), ini diperkuat dari hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga SMK Putra Anda Binjai dijelaskan bahwa Tahun 2020 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup. Siswa dengan nilai (90-100) berjumlah 5 dari 30 siswa, nilai (80-89) berjumlah 6 dari 30 siswa, nilai (70-79) berjumlah 11 dari 30 siswa

dan nilai (<70) berjumlah 8 dari 30 siswa. Dari paparan tersebut ditemukan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai kompetensi.

*Cookies* merupakan salah satu jenis biskuit yang dibuat dari adonan lunak, berkadar lemak tinggi, relatif renyah bila dipatahkan dan penampang potongannya bertekstur padat (Faridah, dkk 2008). Mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* terdiri dari beberapa KD yaitu, 1) Marzipan, 2) *petit fours*, 3) Coklat dan permen coklat, 4) coklat *praline*, 5) kue dari adonan cair, 6) kue dari adonan *pie*, 7) kue dari adonan *sugar dough*, 8) *Cookies*, 9) kue dari adonan sus (*choux paste*), 10) kue dari adonan lembaran (*puff pasty*), 11) kue dari adonan beragi, 12) Roti tawar, 13) Roti “*soft-roll dan hard-roll*”, 14) produk roti *sweet bread*, 15) *Danish* dan *croissant*, 16) *pastry* dan *bakery* untuk diet kalori rendah, 17) *pastry* dan *bakery* untuk diet gula rendah, 18) *pastry* dan *bakery* untuk diet rendah protein, 19) *fusion pastry* dan *bakery*, 20) *bakery* untuk rendah protein sesuai dengan teknik penyajian dan hygiene makanan. Pada penelitian ini penulis memilih kompetensi dasar (KD) *cookies* untuk mengoptimalkan hasil belajar para siswa SMK Putra Anda Binjai.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa media sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien tersebut adalah *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan aplikasi yang sudah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan. *Lectora* adalah perangkat lunak *Authoring Tool*

untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora* digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif dan presentasi. *Lectora* juga memungkinkan untuk mengkonversi presentasi *microsoft power point* ke konten *e-learning* (Istiyanto, 2011). Selain itu media *lectora inspire* ini sangat membantu apabila digunakan dalam proses pembelajaran *cookies* karena media ini sudah dilengkapi dengan teks, gambar, audio, maupun video dengan kemasan yang interaktif.

Melihat keadaan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* KD *cookies* di SMK Putra Anda Binjai dengan harapan media tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* di SMK Putra Anda Binjai”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Pembelajaran masih belum optimal karena penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru.

2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi.
3. Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* tergolong rendah.
4. Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
5. Kurangnya minat dan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satunya pemanfaatan teknologi seperti *software*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada media berbasis *lectora inspire*.
2. *Pastry* dan *Bakery* dibatasi pada KD *cookies* yang meliputi: pengertian *cookies*, alat pembuatan *cookies*, bahan pembuatan *cookies*, prosedur pembuatan *cookies*, kriteria *cookies* dan teknik penyajian *cookies*.
3. Pembuatan *cookies* hanya pada metode *pressed cookies* yaitu sagu keju.
4. Penelitian menggunakan model Borg and Gall yang dibatasi 5 tahap pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain.

5. Penelitian hanya sampai validasi yang dilakukan oleh 3 validator.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* KD *cookies* di SMK Putra Anda Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang digunakan pada KD *cookies* di SMK Putra Anda Binjai?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* KD *cookies* di SMK Putra Anda Binjai.
2. Untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada KD *cookies* di SMK Putra Anda Binjai.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dan guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, melalui penggunaan media *lectora inspire*.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sebagai media belajar mandiri, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi *cookies* di desain dengan tombol interaktif mulai dari pembukaan mengenai identitas penulis, menu KD, Indikator, materi pembelajaran, evaluasi dan referensi.
2. Produk berisi materi *cookies* yang dilengkapi unsur teks, gambar, animasi suara dan video singkat untuk memberi daya tarik dan gambaran nyata materi pembelajaran yang disajikan.
3. Produk berisi KD *cookies*, memuat: pengertian *cookies*, alat pembuatan *cookies*, bahan pembuatan *cookies*, prosedur pembuatan *cookies*, kriteria *cookies* dan teknik penyajian *cookies*.
4. Media pembelajaran *lectora inspire* dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
5. Media yang dihasilkan merupakan hasil telaah pustaka dari buku-buku *Pastry* dan *Bakery* untuk universitas, diktat yang digunakan di sekolah dan internet.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* ini dilakukan sebagai salah satu upaya yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang menarik sehingga menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya pengembangan media *lectora Inspire* adalah sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan zaman sehingga wawasan guru lebih meningkat.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media *lectora Inspire* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif karena didalamnya terdapat video tutorial pembuatan Cookies Sagu keju sehingga peserta didik dapat mempraktekkan dengan cara nyata.
- b. 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.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media *Lectora Inspire* hanya membahas materi *cookies* yang di dalamnya terdapat satu video tutorial pembuatan Cookies sagu keju.
- b. Pengembangan mzedia pembelajaran ini dilakukan sampai tahap validasi ahli media dan ahli materi.
- c. Media ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila telah divalidasi.