

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Secara luas, pendidikan merupakan keseluruhan tahapan untuk mengembangkan kompetensi dan sikap manusia serta pengalaman yang dimilikinya (Haudi, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tempat belajar dan mengasah ilmu. Salah satu Jurusannya yaitu Tata Boga. Pada Jurusan Tata Boga terdapat mata pelajaran Tata Hidang. Pada mata Pelajaran Tata Hidang Kompetensi Dasar (KD) yang harus dipelajari yaitu lipatan serbet (*napkin folding*). Cara melipat serbet agar indah dan menarik orang yang melihatnya. Serbet (*napkin*) terbuat dari kain katun yang disediakan di atas meja makan (Akhmat Wahyudi, 2020).

Di dalam pembelajaran lipatan serbet, guru memberikan arahan untuk mengukur volume lipatan, menjelaskan fungsi dan jenis lipatan serta cara membentuk lipatan serbet agar terlihat indah. Pada materi lipatan serbet dibutuhkan pengetahuan dan pemahaman yang cukup dan efisien. Menurut Afyani (2018) ada beberapa kendala ataupun kesulitan yang biasanya dialami

oleh para siswa dalam melipat serbet yaitu banyaknya macam dan bentuk lipatan serbet yang tingkat kesulitan melipat yang berbeda-beda, ketidak rapian saat melakukan lipatan serbet dan ada bentuk lipatan yang sulit untuk dipraktikkan dan waktu melipat serbet yang masih sangat lamban.

Saat praktek lipatan serbet masih banyak siswa yang membuat lipatan serbet kurang rapi, baik dari segi lipatan maupun bentuknya tidak sesuai, juga siswa sangat lama untuk membuat satu macam lipatan. Kurangnya kemampuan siswa dalam membuat lipatan serbet ini di duga karena siswa tidak terbiasa melihat video tutorial lipatan serbet. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran menjadi penghubung dalam menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata dengan menggunakan media pembelajaran (Arsyda, dkk 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media video tutorial untuk pembelajaran. Media video tutorial menjadi penghubung untuk penyampaian materi berisikan tentang tata cara ataupun panduan pembuatan berupa materi dan latihan (Arifin, 2019). Video tutorial ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses sekaligus menjelaskan proses melalui suara.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Binjai pada mata pelajaran Lipatan Serbet (July, 2022) diperoleh data nilai siswa pada tahun ajaran 2021/2022, yaitu siswa yang memperoleh nilai tidak kompeten sebesar (57%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kompeten sebesar persentase (47%),

Berdasarkan persentasi tersebut siswa yang kurang aktif dan adaptif terhadap pemanfaatan teknologi untuk membantu proses pembelajaran, sehingga

media video sangat tepat digunakan, karena media visual lebih merangsang daya ingat dan kemampuan berpikir lebih baik serta membuat suasana di kelas tidak bosan. Dengan menggunakan media video tutorial, guru juga dapat menghemat waktu untuk menyiapkan bahan ajar, karena media ini dapat digunakan berulang-ulang serta mudah untuk digunakan. Selain itu penggunaan video lebih efisien dalam penyampaian materi di kelas, guru dapat memutar video tutorial sambil mengawasi dan membimbing peserta didik apabila ada hal yang tidak dimengerti, sehingga suasana pembelajaran lebih terkendali, nyaman, dan kondusif. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Praktek Lipatan Serbet SMK Negeri 2 Binjai.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan praktek lipatan serbet.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam praktek lipatan serbet.
4. Rendahnya hasil praktek siswa pada mata pelajaran lipatan serbet.
5. Guru belum menggunakan media video tutorial dalam proses praktek lipatan serbet.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media power point dan video tutorial.
2. Praktek lipatan serbet dibatasi pada materi lipatan Topi Pastor (*The Bishop Hat*), liapatan Piramida (*The Pyramid*), lipatan Kelopak Mawar (*The Rosebud*), liaptan Burung dari Surga dan lipatan kipas lilin.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 2 Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media video tutorial pada lipatan serbet?
2. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media power point pada lipatan serbet?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil praktek lipatan serbet?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktek siswa yang menggunakan media video tutorial pada lipatan serbet.

2. Hasil praktek siswa yang menggunakan media power point pada lipatan serbet.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil praktek siswa mata pelajaran lipatan serbet.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai media pembelajaran yang mempermudah, memperlancar, serta meningkatkan pembelajaran siswa dalam memahami materi lipatan serbet. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan daya fikir siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan variasi media pembelajaran yang menarik serta informatik bagi peserta didik.

