

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Haudi, 2020). Pendidikan bertujuan untuk membangun akhlak melalui cara kegiatan belajar untuk memperluas pemahaman, ilmu beserta perilaku yang diberikan melalui kegiatan belajar mengajar (Akmalia,2021)

Proses pembelajaran memerlukan sarana penunjang yaitu media pembelajaran. Menurut Hasan (2021) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik dan diharapkan dapat mempermudah proses komunikasi antar pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah *Powtoon*.

Powtoon merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparah yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah (Sukmana, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Putra Anda Binjai yang bertempat di Jalan Mongongsidi No.22 Binjai merupakan salah salah satu lembaga pendidikan

formal. Salah satu Program Keahlian yang ada di sekolah ini adalah Tata Boga, yang mana lulusannya diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan sesuai kebutuhan di dunia kerja khususnya berkaitan dengan bidang kejurusannya. Salah satu mata pelajaran produktif pada Program Keahlian Tata Boga SMK Putra Anda Binjai adalah Tata Hidang. Tata hidang adalah suatu cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan, dan juga ketelitian dalam melayani tamu

Untuk mengoptimalkan nilai pada Mata Pelajaran Tata Hidang dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Salah satu media yang sesuai untuk mata pelajaran Tata Hidang yaitu *Powtoon*. Kelebihan media pembelajaran *Powtoon* yaitu: (1).Sangat praktis bisa digunakan dimanapun dan kapan pun sehingga siswa mampu belajar secara mandiri; (2).Penyajian video yang ringkas dan tidak terlalu lama sehingga motivasi siswa untuk belajar tidak berkurang; (3).Aplikasi yang menarik sehingga mampu menghasilkan kualitas gambar, suara, musik, maupun video yang lebih baik; (4). Penyajian interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa (Anjasari, 2020)

Media pembelajaran *Powtoon* dirancang khusus untuk materi *Table Set Up*. Alasan memilih materi *Table Set Up* sebagai variable dalam penelitian ini karena siswa tidak diberikan buku paket. Dalam penyampaian materi media yang dipakai

guru hanya menampilkan video pembelajaran dari *Youtube* berbahasa *Inggris* dan tidak menampilkan *subtitle* atau teks berbahasa Indonesia pada video. Selain itu siswa sulit untuk mengenal nama alat, kegunaan alat dikarenakan alat nama alat tersebut menggunakan istilah Bahasa Inggris.

Penelitian yang sudah dilakukan yang sesuai dengan dengan penelitian ini yaitu penelitian Khofifah (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cerme.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi *Table Set Up* SMK Putra Anda Binjai”**

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang mencakup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi *Table Set Up*.
2. Kurangnya pengetahuan siswa tentang materi *Table Set Up*.
3. Kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar yang lebih variatif

1.3. Pembatasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Powtoon*

2. Materi dibatasi pada materi *Table Set Up Basic Cover*, *Table Set Up Standart A'la Carte* dan *Table Set Up Elaborate Cover*
3. Validator ahli dibatasi pada validator ahli materi, dan validator ahli media
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI SMK Putra Anda Binjai.

1.4.Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Powtoon* pada mata materi *Table Set Up*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Powtoon* pada materi *Table Set Up* menurut ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana akseptansi media pembelajaran *Powtoon* pada materi *Table Set Up* berdasarkan respon siswa?

1.5.Tujuan pengembangan produk

Tujuan pengembangan produk ini untuk.:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Powtoon* pada materi *Table Set Up*
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Powtoon* pada materi *Table Set Up* menurut ahli media dan ahli materi
3. Mengetahui akseptansi media pembelajaran *Powtoon* pada materi *Table Set Up* berdasarkan respon siswa

1.6. Manfaat pengembangan produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, guru, dan siswa, media *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Powtoon* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan

1.7. Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi *Table Set Up* yang dikembangkan untuk siswa Kompetensi Keahlian Tata Boga sesuai dengan RPP di Kompetensi Keahlian Tata Boga SMK

Putra Anda Binjai dan Spesifikasi Media pembelajaran *Powtoon* adalah media ini merupakan aplikasi website online pembuat animasi yang sangat populer, memiliki ukuran file yang kecil namun kualitasnya tetap bagus, mampu digunakan untuk membuat video animasi intraktif, serta juga bisa ditampilkan pada beberapa media seperti komputer/laptop, VCD, DVD, TV, HP.

1.8. Pentingnya pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran *Table Set Up*.

1.9. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *Powtoon* dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
2. Media pembelajaran *Powtoon* lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *Powtoon* hanya untuk materi *Table Set Up*.

