

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab mengembangkan sumber daya manusia dengan keterampilan, kemampuan dan keahlian yang dapat dicapai lulusannya saat memasuki dunia kerja (Edi dkk, 2017).

Tata boga adalah sebuah program studi yang berkaitan dengan pariwisata dan kuliner. Terdapat banyak sekali mata pelajaran produktif yang akan dilaksanakan dalam program keahlian tata boga salah satunya adalah mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery*.

Mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* adalah salah satu pelajaran yang diberikan di kelas XII, didalam mata pelajaran *pastry* dan *bakery* yang dipelajari adalah aneka kue kontinental berupa adonan beragi, *cake*, *cookies*, *pie*, coklat dan *pastry* yang semuanya perlu dipelajari seutuhnya oleh seluruh siswa Tata Boga. Dalam materi adonan beragi salah satunya siswa dituntut harus menguasai membuat roti manis (*Sweet Bread*), namun sering kali terdapat masalah dalam membuat roti manis yang diantaranya adalah volume roti kecil-kecil (roti tidak mau membesar), ukuran roti berlebihan, pucatnya warna pada roti, dan tekstur kepala roti amat gosong (Budningsih, 2020).

Penerapan pembelajaran wajib dilengkapi oleh media pembelajaran supaya tujuan belajar bisa terlaksana secara efektif sehingga kompetensi

tercapai. Saat ini, media memegang peranan penting, khususnya dalam dunia pendidikan. Proses pendidikan dan pembelajaran harus kreatif, terutama berkenaan dengan sasaran penggunaan media pembelajaran sebagai mediator komunikasi isi pembelajaran. Dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan tingkat berpikir yang aktif dan kreatif.

Media adalah pustaka belajar, oleh sebab itu media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai manusia, benda, juga peristiwa yang sangat memungkinkan siswa mendapatkan edukasi dan keterampilan. Media yaitu sebuah alat yang bisa berperan untuk saluran segala bentuk amanat untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Agustien dan Umamah, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Binjai pada tanggal 9 Oktober 2021 dengan guru mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery*, guru mengatakan siswa kelas XII baru saja melewati materi *Sweet Bread* dan mempraktekkannya disekolah akan tetapi sebanyak 21 siswa dari total keseluruhan 32 siswa masih mengalami kegagalan dalam membuat *sweet bread* (roti manis) sehingga mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 78 dengan kriteria seperti *over proofing* (terlalu lama mendiamkan adonan), warna roti yang berwarna pucat/tidak merata, gosong, dan bantet. Hal ini memberi tahu bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam memahami cara membuat roti manis yang benar. Maka peneliti menyebarkan angket tentang kebutuhan siswa untuk melihat apakah siswa dan guru membutuhkan media baru yang menjadi penarik minat siswa, dan saya menyarankan media pembelajaran video animasi, dan setelah mendapatkan

hasilnya disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh murid juga tenaga pengajar, yaitu media video animasi yang lebih menarik agar bisa memberi motivasi belajar pada siswa, sehingga bisa belajar dengan tenang juga senang menghasilkan hasil yang maksimal.

Jenis media pembelajaran sangat beragam, dan peneliti memilih media pembelajaran video animasi untuk penyampaian materi tentang roti manis dalam mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery*. Hal ini dikarenakan animasi video ialah sebuah media hasil penggabungan audio visual sehingga siswa tertarik menggunakannya, memiliki detail objek, dan dapat membantu siswa memahami pelajaran yang sulit (Apriansyah dkk, 2019).

Menurut Johari (2014), video animasi memiliki hal yang sangat bagus yaitu memperkecil ukuran sebuah benda bisa terlihat besar maupun kecil, mempermudah pengajar dalam penyajian materi, memiliki banyak media yang *confergen*, yaitu penggabungan *audio* juga *visual*, menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, bersifat interaksi dalam pengertian memiliki kemampuan yang dapat mengakomodasi tanggapan user, dan memiliki sifat mandiri, memberi kemudahan juga kelengkapan isi sehingga user bisa menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan paparan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery Kelas XII Tata Boga SMK Negeri 2 Binjai”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah terdapat beberapa masalah maka identifikasi masalahnya yaitu:

1. Terdapat 21 siswa dari total keseluruhan 32 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM di SMK Negeri 2 Binjai yaitu 78.
2. Minimnya media pembelajaran yang menarik.
3. Majunya teknologi mendorong guru agar dapat lebih kreatif serta inovatif dalam pembelajaran.
4. Belum tersedia media pembelajaran Video Animasi di mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*
5. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik.

1.3. Batasan Masalah

Di dasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah maka ditetapkan batasan masalahnya yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada Kompetensi Dasar *Sweet Bread* (Roti Manis).
2. Subjek pada penelitian ini dibatasi pada 2 validator media serta 1 validator materi.
3. Penelitian memakai model ADDIE yang dibatasi pada tahap Development (sampai ke validator).

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah di penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi di mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* pada Kompetensi Dasar menganalisis dan pembuatan produk *sweet bread* di SMK NEGERI 2 Binjai.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi di Kompetensi Dasar menganalisis dan membuat produk roti manis (*Sweet Bread*).

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dilakukan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran video animasi pada Kompetensi Dasar menganalisis dan membuat produk roti manis (*sweet bread*).
2. Mengetahui kelayakan media animasi video pada Kompetensi Dasar menganalisis dan membuat produk roti manis (*sweet bread*) pada kelas XII SMK Negeri 2 Binjai.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan tercapai diantaranya yaitu:

a) Bagi Siswa

1. Sebagai alat bantu siswa dalam pelajari teori tentang roti manis.
2. Meningkatkan kemampuan siswa, pada membuat roti manis.

b) Bagi Guru

1. Membantu guru dalam mengadakan variasi media.
2. Peningkatan suasana belajar agar lebih baik lagi sehingga membuat siswa dapat mengoptimalkan kemampuan dalam membuat roti manis.

c) Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan dalam perbaiki kualitas belajar.
2. Bisa dijadikan referensi media pembelajaran pada proses belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian berikutnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* pada siswa kelas XII tata boga SMK Negeri 2 Binjai, berikut spesifikasi yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran Video Animasi mencakup seluruh materi *Sweet Bread* (Roti Manis) dengan objek yang detail disertai dengan audio dan visual yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mudah dimengerti.
2. Video Animasi dirancang untuk mudah diakses oleh siswa dengan menggunakan internet atau tanpa internet.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Media Video Animasi dirancang untuk dijadikan sebagai panduan belajar siswa yang berupa media audio visual dalam bentuk animasi supaya unik juga menarik, mudah dimengerti oleh siswa. Media Video Animasi ini nantinya akan mudah diakses melalui ponsel dengan atau tanpa internet sehingga lebih praktis.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran Video Animasi dibuat agar siswa lebih tertarik saat proses belajar sehingga siswa lebih aktif serta antusias pada materi *Sweet Bread* (Roti Manis).
- b. Siswa dapat mengakses media dengan mudah sehingga siswa bisa belajar sendiri dirumah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Hanya dibatasi pada satu kompetensi yaitu menganalisis dan membuat produk *sweet bread* (roti manis).