

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era revolusi industri menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan pembinaan pendidikan kejuruan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menyatakan, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini pendidikan kejuruan banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Potensi pemanfaatan teknologi informasi, di bidang pendidikan kejuruan akan membawa perubahan peran guru dalam mengajar dan peran siswa dalam belajar (Herry Fitriyadi, 2013). Pemanfaatan teknologi informasi juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang penggunaannya memakai alat bantu berupa komputer/laptop untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa

berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif, mandiri dan cepat tanggap. Manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dinilai lebih ekonomis dan lebih realistis untuk proses pembelajaran pada saat ini. Contoh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah buku elektronik, *power point* materi pembelajaran, *game* pembelajaran dan video interaktif.

Pembuatan media pembelajaran video interaktif berbasis komputer dapat dilakukan dengan berbagai *software* yang terdapat pada komputer seperti *Microsoft Power Point*, *Adobe Primer*, *Java Script*, dan *PHP*. Dari berbagai *software* yang tersedia, *Adobe Flash Pro CS6* adalah *software* yang lebih efektif untuk membuat multimedia atau video interaktif pembelajaran berbasis komputer. Alasan pemilihan *software Adobe Flash Pro CS6* karena *software* ini mampu menghasilkan presentasi, CD interaktif, maupun CD pembelajaran yang berupa video, teks, gambar, desain, audio, soal evaluasi interaktif, dan animasi. Dan juga dapat menggunakan tombol yang membuat media menjadi lebih efektif untuk digunakan. *File* yang dihasilkan dari *software* ini berukuran kecil dan dapat dikonversikan menjadi *file* bertipe *.exe* sehingga dapat dijalankan pada semua komputer. (Ariesto Hadi Sutopo, 2003).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 6 jurusan yaitu akuntansi, administrasi perkantoran, pemasaran, busana butik, teknik komputer jaringan (TKJ) dan Jasa Boga. Program keahlian Jasa Boga memberikan pengetahuan dan

keterampilan dalam mengolah makanan dan minuman yang dapat menunjang industri penyedia makanan atau industri pariwisata. Sehingga lulusan bidang keahlian ini akan memiliki kompetensi dalam bidang makanan dan minuman yang baik dari segi pengolahan, dan penyajian makanan. Program keahlian Jasa Boga memiliki banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas XI program keahlian Jasa Boga dengan Kompetensi Dasar mendeskripsikan *sandwich* dan membuat *sandwich*. *Sandwich* merupakan makanan yang dibuat dari bermacam-macam roti yang diiris dan diisi dengan isian, pada umumnya *sandwich* disajikan sebagai hidangan selingan untuk orang yang tidak mempunyai cukup waktu untuk makan. Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental terdiri dari kelas teori dan kelas praktik. Kelas teori akan mempelajari materi-materi dasar yang akan menambah pengetahuan siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran praktik. Sedangkan kelas praktik akan mengasah keterampilan siswa dalam melakukan praktik sehingga nantinya dapat dijadikan evaluasi apabila terdapat keterampilan yang kurang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SMK Negeri 1 Siatas Barita, diketahui bahwa pembelajaran guru yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental masih

menggunakan *jobsheet* dan *Power Point* yang dibantu dengan *LCD* Proyektor. Sistem pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental masih bersifat konvensional, yaitu guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah. Diamati dari latar belakang ekonomi dan sosial peserta didik sudah cukup mampu. Karena hampir seluruh peserta didik sudah memiliki gadget/laptop yang dapat digunakan untuk mengakses media yang akan dikembangkan nantinya, selain itu sekolah juga sudah menyediakan lab kompter dan jaringan *WiFi*. Karakteristik akademik peserta didik dapat diketahui dari ketercapaian tujuan pembelajaran baik teori maupun praktik. Selama ini banyak peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang cukup baik pada pembelajaran saat praktik namun kurang baik pada pembelajaran teori. Berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan serta hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran KD *sandwich* ini, peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran teori dengan kompetensi dasar pengolahan *sandwich*, serta hasil belajar siswa pada materi *sandwich* selama 2 tahun belakangan ini ada beberapa siswa memiliki nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yaitu 8 siswa yang memperoleh nilai (90 – 95), 10 siswa yang memperoleh nilai (80 – 89), dan 12 siswa yang memperoleh nilai (68 – 75). Hal ini disebabkan oleh karena kurangnya penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran pembuatan *sandwich* pada mata

pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental sehingga 40% siswa nilainya dibawah KKM.

Pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental dengan KD *Sandwich* dapat dikatakan kurang diminati oleh peserta didik karena kurangnya minat siswa terhadap rasa dan pengetahuan siswa pada *sandwich*. Situasi di lapangan juga menunjukkan bahwa guru memiliki keterbatasan untuk membawa siswa mempelajari materi *sandwich* ini dikarenakan kurangnya ketersediaan bahan dan kurangnya antusias siswa selama masa pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan memilih media pembelajaran yang tepat untuk memberikan alternatif yang tepat juga untuk siswa dalam memahami materi pembelajaran. Seperti yang kita ketahui seorang guru dituntut untuk mampu menentukan media pembelajaran yang baik dan tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut harus membuat siswa merasa tertarik terhadap materi pelajaran dan siswa dapat merasa tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai suatu konsep pembelajaran adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran.. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Video Interaktif Pengolahan *Sandwich* di SMK Negeri 1 Siatas Barita”

1.2. Identifikasi Masalah

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

- 1) Penerapan teknologi informasi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran disekolah.
- 2) Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada bantuan media *power point* dan modul dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental KD *Sandwich*.
- 3) Media Video Interaktif KD *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental belum dikembangkan di sekolah karena keterbatasan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang ditulis, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai :

- 1) Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis pengolahan *sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Siatas Barita
- 2) Penelitian ini dibatasi pada Kompetensi Pengolahan dan Penyajian Makanan pada KD *Sandwich* dibatasi pada pembuatan *Sandwich* berupa *Club House Sandwich, Hotdog, Hamburger, dan Mini Chicken Wrap*.

- 3) Model pengembangan media yang digunakan adalah model 4D yaitu *Define, Design, dan Develop*.
- 4) Subjek penelitian ini dibatasi pada 2 ahli materi (dosen Prodi Tata Boga Unimed dan Guru SMKN 1 Siatas Barita) dan 1 ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video interaktif KD *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Siatas Barita?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif KD *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental berdasarkan ahli materi, ahli media, dan respon siswa?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka pengembangan ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran video interaktif KD *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Siatas Barita.
- 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif KD *sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Siatas Barita.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan pengembangan media pembelajaran diatas maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah variasi dalam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar disekolah, khususnya KD *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Siatas Barita.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi belajar siswa.

2) Bagi Peserta Didik

- a. Menambah media untuk pembelajaran selain modul dan *powerpoint*.
- b. Dengan menggunakan media video interaktif diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental KD *Sandwich*.

3) Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini memberikan ilmu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Pro CS6* dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar ketika akan menjadi guru kelak.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran video interaktif KD *sandwich* dibuat dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Flash Pro CS6*. Media ini berisi tentang petunjuk penggunaan media, KD *sandwich* pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental mencakup sejarah, pengertian, komposisi klasifikasi, persiapan alat dan bahan, soal evaluasi, dan contoh video pembuatan *sandwich*. Produk media pembelajaran dapat dijalankan pada komputer dengan menggunakan sistem operasi *Windows XP*, *Windows 7*, *Windows 8* ataupun *Windows 10* RAM 1 GB, dan resolusi 1024 x 768. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversikan menjadi *file* bertipe *exe* berukuran 49 MB, untuk menjalankannya dibuat dalam bentuk *flashdisk*.

Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini akan disesuaikan dengan silabus Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental KD *Sandwich* program keahlian Jasa Boga Kelas XI F 1 di SMK Negeri 1 Siatas Barita Kabupaten Tapanuli Utara.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 1 Siatas Barita dan dapat membantu guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi dengan media pembelajaran video interaktif.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran video interaktif pengolahan *sandwich* mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran akan lebih menarik dan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video interaktif pengolahan *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK Negeri 1 Siatas Barita.
- b. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media Video Interaktif hanya untuk KD *Sandwich*.
- c. Keterbatasan jenis pembuatan *Sandwich* berupa *Club House Sandwich*, *Chicken Crispy Burger*, *Hotdog*, dan *Mini Chicken Wrap*.