

## 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 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).

SMK Putra Anda Binjai merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menyelenggarakan jurusan keahlian Tata Boga. Salah satu mata pelajaran di jurusan Tata Boga yaitu *pastry* dan *bakery*. *Pastry* dan *bakery* diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada peserta didik. Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* merupakan paket keahlian yang terdiri dari pembelajaran teori dan praktek. Siswa diberi pembelajaran teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman untuk bekal dalam pembelajaran praktek, dalam mata pelajaran *pastry* dan *bakery* berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembuatan produk kue, kue kering, roti dan komponen yang terdapat dalam penyajian produk *pastry* dan *bakery* (Faridah dkk, 2008).

Hasil wawancara dengan guru pengampu salah satu kompetensi dasar yang dianggap sulit dipahami langkah kerjanya adalah membuat *puff pastry* pada mata pelajaran Produk *Pastry & Bakery*. Seperti diketahui bersama bahwa *puff pastry* memiliki langkah kerja yang dianggap rumit karena terdapat beberapa metode memasukkan korsvet antara lain metode inggris, metode prancis dan metode skotlandia. Selain itu ada pula jenis lipatan yang harus dijelaskan secara tepat yaitu lipatan tunggal dan lipatan ganda. Hal ini sejalan dengan pendapat Gisslen (2017) dalam bukunya *Professional Baking 7th Edition* yang menjelaskan bahwa *puff pastry* adalah salah satu produk *pastry* yang paling sulit untuk dibuat, karena terdiri dari lebih dari 1000 lapisan, lebih banyak dari pada dalam adonan *danish*, titik kritis pembuatan *puff pastry* terletak pada prosedur pelipatan yang membutuhkan banyak waktu dan perhatian dalam membuatnya. Seperti halnya produk lainnya, ada banyak versi *puff pastry* yang dikembangkan. Formula dan teknik *rolling*-nya pun juga bervariasi (Gisslen, 2005).

Berdasarkan observasi di SMK Putra Anda Binjai dengan ketua jurusan sekaligus guru pengampu mata pelajaran *pastry* dan *bakery*, diperoleh hasil bahwa dalam penyampaian materi media yang digunakan oleh guru terbatas hanya buku paket dan media *PowerPoint* namun hal ini masih belum cukup sebab kurangnya media pembelajaran tambahan seperti dari sumber media lain yang berisikan gambar dan video seperti media *canva*, sehingga siswa cenderung kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran karena media terlalu monoton, dan pada akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami cara kerja maupun teknik

pengolahan yang harus dilakukan. Sehingga pada saat praktek siswa cenderung berperilaku kurang mandiri dan kurang percaya diri dalam melakukan langkah-langkah kerja sehingga terdapat kegagalan dalam melakukan praktek membuat *puff pastry*. maka dapat disimpulkan bahwa media yang dibutuhkan dalam penyampaian materi mata pelajaran *pastry* dan *bakery* adalah media *canva* yang mengandung unsur gerak sehingga proses langkah kerja dan teknik mengolah makanan dapat diperlihatkan dengan baik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Putra Anda Binjai KKM yang terdapat pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* adalah 75 namun ada juga sebagian siswa yang tidak mencapai KKM. Pada tahun 2020 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 8 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 23 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 11 orang. Sedangkan pada tahun 2021 siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 10 orang, siswa yang memperoleh nilai B sebanyak 24 orang dan siswa yang memperoleh nilai C sebanyak 8 orang.

Proses untuk mempelajari pembuatan *puff pastry* dibutuhkan sarana penunjang dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Menurut Suryani (2018) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi diri siswa. Berdasarkan pengertian tersebut maka media diharapkan dapat mempermudah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar tercapai tujuan pendidikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah *canva*. Media *canva* sangat baik untuk digunakan guru dalam menyampaikan materi *Puff pastry* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery*. Peran guru sangat diperlukan dimana siswa harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2018). Media *canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Rahma dan Delsina, 2019). Manfaat *Canva* untuk guru dan peserta didik Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *canva*. Software ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa template yang berbayar berbasis online. Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak template yang menarik dan dapat digunakan secara gratis (Tanjung dan Faiza, 2019). Dengan desain yang beragam dan menarik dari *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan (Pelangi, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh rahmatullah dkk (2020) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan *canva* mengalami peningkatan dari 67,13% menjadi 88%.

Dapat disimpulkan bahwa, siswa siswi kelas XI SMK PUTRA ANDA BINJAI masih perlu mengoptimalkan nilai pada Mata pelajaran *pastry* dan *bakery* pada materi *puff pastry*. Maka dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang memudahkan siswa dalam menerima materi tersebut dengan menggunakan media *canva*. Keistimewaan dari media ini adalah lebih praktis dan inovatif sehingga menarik perhatian para peserta didik. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran *puff pastry* dapat dilihat dari media pembelajarannya, untuk memudahkan siswa memahami materi *puff pastry* diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif *canva*.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* pada Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* di SMK Putra Anda Binjai”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan buku paket dan media *power point*.
2. Media yang digunakan tidak dapat memvisualisasikan langkah kerja dan metode pembuatan *puff pastry*.
3. Media pembelajaran interaktif *canva* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery*.

4. Perlu adanya inovasi media pembelajaran tambahan agar lebih menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media *canva*.
5. Rendahnya pemahaman siswa dalam materi *puff pastry* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery*.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:.

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *canva*.
2. Materi pelajaran dibatasi pada materi *puff pastry* siswa kelas XI Tata Boga.
3. Subjek penelitian dibatasi pada 2 Validator Ahli materi, 1 validator Ahli media dan Siswa/i.

### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *canva* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMK Putra Anda Binjai yang menggunakan model pengembangan *ADDIE*?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran interaktif *Canva* Pada Mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMK Putra Anda Binjai oleh ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana Akseptansi Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Pada Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* oleh siswa kelas XI Tata Boga di SMK Putra Anda Binjai?

### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini di antara lain:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *canva* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMK Putra Anda Binjai yang menggunakan model pengembangan *ADDIE*.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *canva* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMK Putra Anda Binjai melalui uji validasi Ahli materi dan Ahli media.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *canva* pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMK Putra Anda Binjai melalui uji Akseptansi Media .

### 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, guru, dan siswa, media *canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *canva* 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 dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Praktis, dan dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
3. Dapat menyajikan berbagai kombinasi video, gambar, suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
4. Video dan gambar lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
5. Pesan informasi secara visual mudah di pahami oleh siswa.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

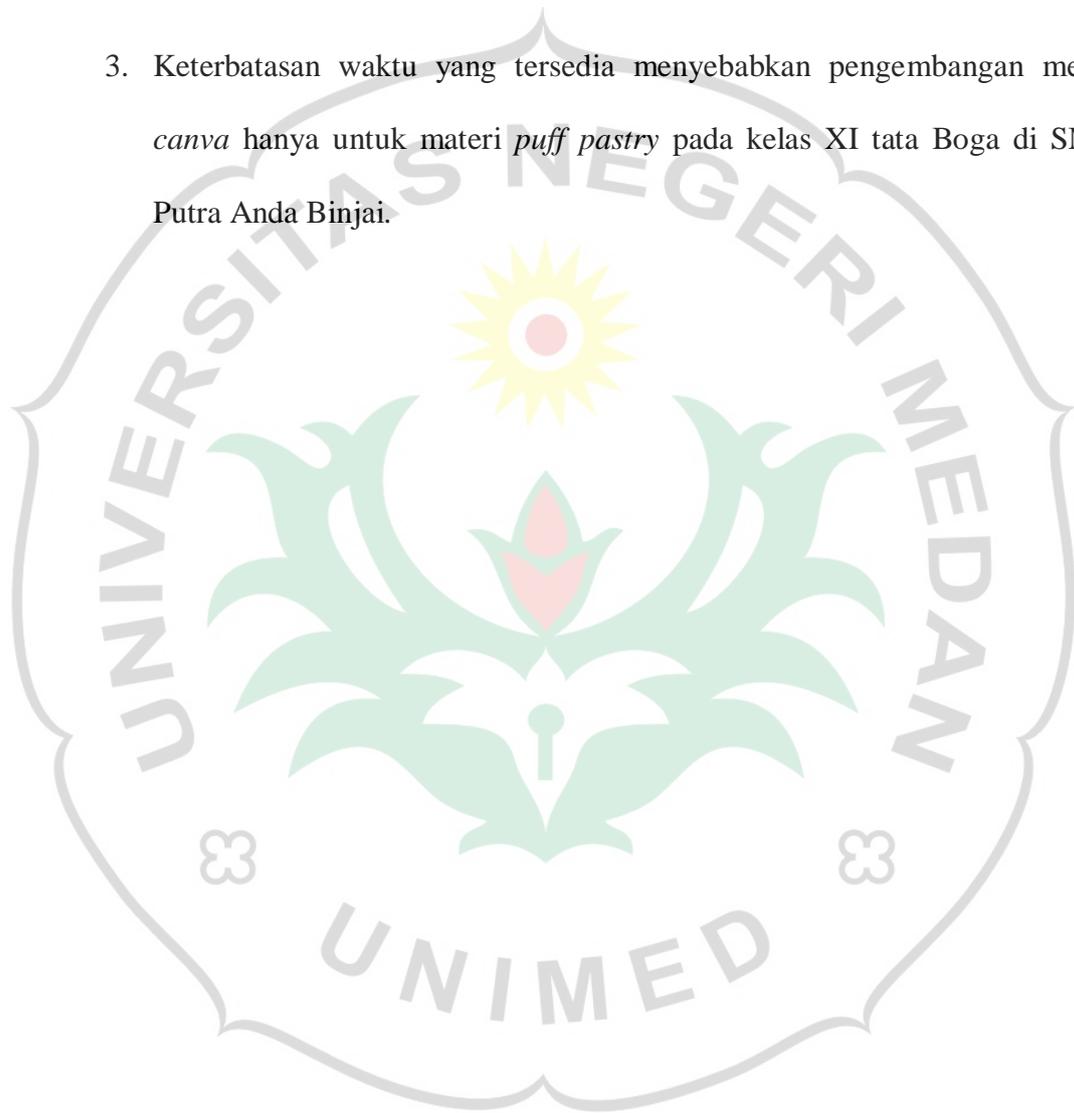
Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran interaktif *canva* dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran *Pastry* dan *Bakery*.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *canva* dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
2. Media pembelajaran *canva* lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *canva* hanya untuk materi *puff pastry* pada kelas XI tata Boga di SMK Putra Anda Binjai.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY