

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak di dunia usaha atau perusahaan. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 (Depdiknas, 2006) disebutkan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Imelda Medan merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki visi terwujudnya sekolah menengah kejuruan sebagai pusat Pendidikan kejuruan yang profesional mandiri dan berprestasi dalam segala bidang. Sehingga mampu bersaing dalam era globalisasi. Untuk mencapai visi tersebut sekolah mengemban misi diantaranya, 1) Menanamkan nilai-nilai agamis dalam perilaku sehari-hari, 2) Mengembangkan sistem pendidikan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, 3) Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya dimata masyarakat, 4) Mengembangkan potensi diri siswa sesuai dengan kejuruannya masing-masing, 5) Menciptakan generasi yang unggul dan professional sehingga dapat bersaing di dunia industri dan kepariwisataan.

SMK Imelda Medan memiliki beberapa program keahlian salah satunya adalah program keahlian Tata Boga. Salah satu mata pelajaran di Jurusan Tata

Boga yaitu Pengetahuan Bahan Makanan. Pengetahuan Bahan Makanan diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada peserta didik. Siswa diberi pembelajaran pengetahuan bahan makanan berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mengetahui pemahaman siswa.

Pengetahuan Bahan makanan menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia, 2010), merupakan bahan makanan hewani dan nabati. Pengolahannya secara garis besar, bahan makanan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bahan pangan asal tumbuhan (nabati) dan bahan pangan asal hewan (hewani). Bahan pangan nabati adalah bahan-bahan makanan yang berasal dari tanaman (bisa berupa akar, batang, daun, bunga, buah atau beberapa bagian dari tanaman bahkan keseluruhannya) atau bahan makanan yang diolah dari bahan dasar dari tanaman. Bahan pangan hewani merupakan bahan-bahan makanan yang berasal dari hewan atau olahan yang bahan dasarnya dari hasil hewan.

Mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan memiliki beberapa kompetensi dasar (KD), diantaranya (1) Daging dan olahannya, (2) Unggas dan hasil olahannya, (3) Ikan dan hasil olahannya, (4) Susu dan hasil olahannya, (5) Telur dan hasil olahannya, (6) Lemak dan minyak, (7) Serelia (Gandum dan beras) dan hasil olahannya, (8) Kacang-kacangan dan hasil olahannya, (9) Bahan makanan dari sayuran dan buah-buahan, (10) Bumbu dan rempah, (11) Bahan makanan tambahan, (12) Bahan minuman (kopi, teh dan coklat), (13) Gula dan hasil olahannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Tata Boga pengampu mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, diketahui hasil bahwa dalam penyampaian materi terbatas oleh guru hanya menggunakan Buku Paket dan media *PowerPoint* namun hal ini belum cukup dalam menyampaikan materi sebab kurangnya media pembelajaran tambahan seperti media *powtoon*, hal ini masih belum cukup karena media terlalu monoton. Hal ini menyebabkan permasalahan masih banyak siswa yang tidak fokus dan mengerti materi dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang lebih jelas dan menarik. Sehingga pada saat praktek siswa kurang percaya diri dalam melakukan langkah-langkah kerja.

Hasil wawancara dengan guru pengampu salah satu kompetensi dasar yang dianggap penting karena mendasari mata pelajaran yang lain adalah pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan materi bumbu dan rempah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Imelda Medan, standart kelulusan minimal (SKM) yang terdapat pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan adalah 75, namun ada juga sebagian siswa yang tidak mencapai SKM. Pada tahun 2020 siswa yang memperoleh nilai A dengan rentan nilai 85-100 sebanyak 7 orang, siswa yang memperoleh nilai B dengan rentan nilai 75-84 sebanyak 15 orang dan siswa yang memperoleh nilai C dengan rentan nilai 60-74 sebanyak 8 orang. Sedangkan pada tahun 2021 siswa yang memperoleh nilai A dengan rentan nilai 85-100 sebanyak 7 orang, siswa yang memperoleh nilai B dengan rentan nilai 75-84 sebanyak 16 orang dan siswa yang memperoleh nilai C dengan rentan nilai 60-74 sebanyak 7 orang.

Proses untuk mempelajari bumbu dan rempah dibutuhkan sarana penunjang dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung atau perantara dalam penyampaian materi ajar kepada siswa dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik atau dalam bentuk kata-kata atau lisan, (Sanaky, 2013). Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah *powtoon*. Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan respons siswa diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik (Meianti, 2018).

Powtoon adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis audio dan visual menurut (Sari,dkk 2017). Media *powtoon* 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 (Delsina dan Rahma, 2019).

Powtoon merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas

(Yulia, dkk 2017). Menurut (Sari dkk, 2017). *Powtoon* salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Meskipun dibuat secara online, namun hasilnya dapat dipergunakan secara *offline*. Ini adalah salah satu alternative dari perkembangan teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu, media ini sangat menarik untuk digunakan dikelas sebagai alternative media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran dan membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi. Penelitian juga dilakukan oleh Raffaello Bryan Arnold pada tahun 2018 diperoleh respon siswa kelas kecil sebesar 98,3% dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7% dengan demikian media pembelajaran video animasi Powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Arnold, 2018).

Alasan penelitian mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan sebagai variable dalam penelitian ini karena mata pelajaran ini sangat penting pada jurusan Tata Boga, materi yang diajarkan pada Pengetahuan Bahan Makanan dapat mendasari mata pelajaran yang lain sehingga para siswa memiliki hasil belajar yang optimal hal tersebut dapat membuat mata pelajaran yang lain menghasilkan nilai yang maksimal. Kendala-kendala yang ditemukan dalam mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan KD Bumbu dan Rempah adalah kurangnya paham siswa mengenai berbagai jenis bumbu dan rempah karena sering keliru bentuknya yang mirip dan masih terdapat siswa yang belum memahami dan menguasai jenis-jenis dalam bumbu sehingga siswa sulit

membedakan jenis bumbu dan rempah seperti banyak siswa yang masih keliru dalam membedakan jahe dengan lengkuas, merica dengan ketumbar, daun bawang dengan daun pre, hal tersebut terlihat saat praktek pengolahan makanan sedang berlangsung. Maka dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang memudahkan siswa dalam menerima materi tersebut menggunakan media *powtoon*. Dengan adanya media pembelajaran *powtoon* penulis berharap media tersebut dapat membantu memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan pemahaman siswa serta menimbulkan kegairahan siswa dalam mempelajari materi bumbu dan rempah. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran bumbu dan rempah dapat dilihat dari media pembelajarannya, untuk memudahkan siswa memahami materi bumbu dan rempah diperlukan pengembangan media pembelajaran *powtoon*.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini perlu dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Di SMK Imelda Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan materi Bumbu dan Rempah
2. Kurangnya pemahaman siswa pada materi Bumbu dan Rempah.

3. Guru hanya menggunakan media *PowerPoint* dan buku paket dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru belum pernah menggunakan media *powtoon* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
5. Kurangnya media pembelajaran tambahan yang menarik, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditulis, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Powtoon* materi bumbu dan rempah di kelas X di SMK Imelda Medan.
2. Penelitian ini dibatasi pada KD Bumbu dan Rempah.
3. Subjek penelitian dibatasi pada 2 ahli materi dan 1 ahli media dan 30 siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah ditulis, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* pada materi Bumbu dan Rempah yang menggunakan Model Pengembangan 4-D?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *powtoon* pada materi Bumbu dan Rempah di SMK Imelda Medan.
3. Bagaimana akseptansi media pembelajaran *powtoon* pada materi bumbu dan rempah terhadap siswa kelas X SMK Imelda Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1.1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *powtoon* pada materi Bumbu dan Rempah menggunakan model pengembangan 4-D.
- 1.2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *powtoon* pada materi Bumbu dan Rempah.
- 1.3. Untuk mengetahui akseptansi media pembelajaran *powtoon* pada materi bumbu dan rempah terhadap siswa kelas X SMK Imelda Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Berdasarkan tujuan diatas, maka manfaat pengembangan produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa

Media *powtoon* diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mempermudah dalam mempelajari materi Bumbu dan Rempah.

b. Bagi Guru

Media *powtoon* yang dikembangkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar dan alternatif dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih baik dan optimal.

c. Bagi Sekolah

Media *powtoon* yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar tambahan.

d. Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *powtoon* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan untuk siswa kelas X Tata Boga SMK Imelda Medan. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan berupa video animasi. Media ini dibuat dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh dalam bentuk file mp4 sehingga dapat digunakan secara *offline*.
2. Media pembelajaran *powtoon* mencantumkan gambar, video dan audio pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan sehingga mudah dimengerti siswa-siswi.

3. Media pembelajaran *powtoon* dirancang lebih menarik, agar siswa-siswi mudah mengerti dan tidak bosan.
4. Produk yang dihasilkan akan menampilkan video animasi berisikan materi Bumbu dan Rempah yang disertai dengan gambar, video, audio pendukungnya.
5. Menu evaluasi berbentuk essay dengan jumlah 5 butir soal pada materi.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini diharapkan media pembelajaran *powtoon* dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *powtoon* dapat menjadikan suasana pembelajaran kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Media pembelajaran *powtoon* dengan bantuan teknologi lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- c. Pengguna dapat akses media pembelajaran tanpa menggunakan jaringan internet, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *powtoon* yang memiliki durasi terbatas.
- b. Untuk merancang media membutuhkan akses internet dengan kecepatan yang stabil.
- c. Untuk menyimpan video membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar karena produk berupa video.
- d. Media *powtoon* hanya memuat KD materi Bumbu dan Rempah.

