

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pembelajaran tingkat kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lainnya yang sederajat. SMK memiliki banyak program keahlian dimana program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai kebutuhan dunia kerja yang ada. Dengan masa belajar tiga tahun, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing untuk bekerja sesuai keahlian yang ditekuni.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, media pembelajaran berbantuan komputer merupakan strategi pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Dengan bantuan komputer media pembelajaran dapat dibuat semakin menarik dengan tampilan yang bisa disimulasikan seperti aslinya. Salah satu mata pelajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan *software* adalah mata pelajaran Pengolahan Penyajian

Makanan. Pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan peserta didik diharapkan mampu menjelaskan pengertian, komposisi, syarat pembuatan, kriteria, jenis-jenis, bahan-bahan, peralatan, kualitas dan cara menyimpan salad Indonesia. Oleh karena itu kehadiran teknologi media *software* akan membuat pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan dapat menambah kemampuan siswa, sehingga tujuan pendidikan di SMK dapat tercapai.

Peneliti telah melakukan observasi dan pengamatan di SMK Swasta Imelda Medan (November 2020). Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMK Swasta Imelda Medan didapatkan informasi bahwa selama masa pandemi *Covid-19* sekolah tidak lagi melakukan pembelajaran secara langsung dan tatap muka dengan efektif, pembelajaran dilakukan dengan dua gelombang dan melalui *daring* (dalam jaringan). Istilah *daring* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) memiliki arti terhubung melalui jejaring komputer, internet dan sebagainya. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa selama *daring* tentu tidak akan optimal seperti pembelajaran yang dilakukan secara langsung.

Kendala pembelajaran secara *daring* adalah pola kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa belajar secara konvensional. Guru masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media *daring* yang harus dikemas secara efektif, mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Guru juga harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materi dan aplikasi apa yang cocok digunakan pada materi dan metode belajar semasa pembelajaran *daring*. Peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2016).

Media yang digunakan guru disekolah merupakan media yang sangat umum digunakan seperti buku cetak dan power point, media tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam penyampaian materi tetapi media tersebut masih memiliki kekurangan seperti tidak memberikan penjelasan langsung hanya dengan

membaca, bagi siswa yang kurang disiplin akan kesulitan memahami materi dalam buku pelajaran sehingga menyebabkan siswa merasa bosan. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi pasif, kurang tertantang dalam mengungkapkan pendapat dan kurang memiliki keinginan bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta siswa belum mencapai standart nilai KKM dikarenakan siswa kurang menguasai bahan.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SMK Swasta Imelda Medan seperti *Liquid Crystal Display (LCD)*, komputer dan akses internet cukup mendukung untuk pembelajaran, hanya saja penggunaannya masih belum optimal digunakan. Guru dapat merancang atau mendesain materi pembelajaran yang ringan dan efektif dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah. Dengan begitu siswa akan lebih mudah mengakses dan memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran akan lebih bervariasi, menarik perhatian siswa dan memperjelas pesan belajar bila menggunakan media.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah media *Projected Motion*. *Projected Motion* media yaitu media instruksional modern berbasis audio-visual yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak (Andriani, 2019). Salah satu kelebihan dari *Projected Motion* media adalah mempermudah guru membuat media pembelajaran. Dalam penerapannya

media pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan beberapa media seperti media gambar, media animasi dan media audio visual. Selain itu, media pembelajaran berbasis audio-visual juga terdapat penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran selama masa pandemi covid-19 membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara rinci, khususnya pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia. Pengolahan Makanan Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan dikelas XII jasa boga yang nantinya akan menjadi bekal pengetahuan siswa dalam mengolah makanan. Keadaan tersebut yang melatar belakangi pengembangan media sehingga menimbulkan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu diharapkan media membantu peserta didik untuk dapat memahami materi yang diajarkan guru.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Projected Motion* Pada Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di Kelas XII SMK Swasta Imelda Medan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan muncul, diantaranya :

1. Selama masa pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan *daring* (dalam jaringan)

2. Guru masih belum terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media *daring*.
3. Fasilitas media sekolah yang kurang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.
4. Pembelajaran secara *daring* cukup menghambat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara rinci.
5. Kurangnya rasa ingin tahu siswa mengenai pembelajaran yang diberikan guru.
6. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
7. Belum tersedia media pembelajaran kompetensi Pengolahan Penyajian Makanan menggunakan *Projected Motion*.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah dalam penelitian, sehingga ruang lingkup permasalahan dalam penelitian lebih jelas. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Media pembelajaran menggunakan media *Projected Motion* dibatasi pada bagian Video.
2. Pengolahan Penyajian Makanan dibatasi pada materi pengolahan makanan Indonesia dengan sub materi salad Indonesia.
3. Penelitian hanya sampai validasi yang dilakukan oleh 3 ahli media dan 3 ahli materi.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikembangkan, maka perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *Projected Motion* pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMK Swasta Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan media *Projected Motion* yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMK Swasta Imelda Medan?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Projected Motion* pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMK Swasta Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Projected Motion* pada mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan di SMK Swasta Imelda Medan.

#### 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sebagai media belajar mandiri, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Memberikan alternative penuntun bagi guru dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan media *Projected Motion* dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa.

3. Media *Projected Motion* yang dikembangkan ini digunakan sebagai media ajar bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran dikelas.
4. Media *Projected Motion* dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
5. Sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan media *Projected Motion*.

#### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Video yang dikembangkan menggunakan *aplikasi Kine Master*.
2. Produk berisi materi salad Indonesia yang dilengkapi unsur teks, gambar dan suara untuk memberi daya tarik dan gambaran nyata pada materi pembelajaran.
3. Produk berisi materi salad Indonesia dengan informasi mengenai pengertian, komposisi, syarat pembuatan, jenis-jenis, bahan pembuatan, peralatan, standar resep, kualitas dan cara menyimpan salad Indonesia.

#### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat

membangkitkan keinginan, semangat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa Asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Media dapat pula digunakan sebagai media belajar bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun diluar kelas sehingga siswa dapat menggunakannya secara mandiri tanpa bimbingan guru.
3. Media dapat diperoleh secara *online* (melalui media sosial seperti: *WhatsApp*, *Line*, *Facebook*, *Instagram*, *Youtube* dan lain-lain) maupun *offline* (melalui *Bluetooth*, atau pemindahan menggunakan *Flashdisk*).

Keterbatasan dari media *Projected Motion* adalah :

Media yang dikembangkan hanya memuat mata pelajaran Pengolahan Penyajian Makanan pada materi Pengolahan Makanan Indonesia dengan sub materi salad Indonesia.