

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini adalah dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan pendidikan ini salah satunya dipengaruhi oleh adanya era Revolusi Industri 4.0. Seperti dijelaskan dalam jurnal Surani (2019: 458) bahwa pendidikan yang dipengaruhi Revolusi Industri 4.0 bercirikan pendidikan yang lebih memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sehingga masuknya teknologi mengakibatkan proses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu, artinya pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diimplementasikan pada penggunaan media pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya media video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media yang mengandung unsur audio dan visual yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Selain itu media video pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Amna Badra Krisnani (2011) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengolah Salad di SMK PI Ambarukmo Yogyakarta”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran dirasa sangat berpengaruh dan efektif dalam pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 4 Surakarta adalah sebuah sekolah menengah kejuruan negeri yang berada di Kota Surakarta. Secara lengkap, SMK N 4 Surakarta beralamat di Jalan Adi Sucipto No.40, Kerten, Laweyan, Surakarta, dengan berbasis Kurikulum 2013. Sesuai dengan Kurikulum 2013, di SMK N 4 Surakarta terdapat empat program keahlian yaitu Program Keahlian Akomodasi Perhotelan (Akomodasi Perhotelan dan Usaha Jasa Pariwisata), Program Keahlian Tata Boga (Jasa Boga dan Patiseri), Program Keahlian Busana, dan Program Keahlian Kecantikan (Kulit dan Rambut).

Program Keahlian Tata Boga adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di bidang pengolahan, penyajian dan pelayanan makanan dan minuman. Program Keahlian Tata Boga ini dibagi menjadi dua konsentrasi yaitu Konsentrasi Jasa Boga dan Konsentrasi Patiseri.

Di SMK N 4 Surakarta terdapat 1 kelas Konsentrasi Patiseri di setiap jenjangnya. Proses pembelajarannya mengacu pada KI dan KD Kurikulum 2013. KI (Kompetensi Inti) terbagi menjadi empat yaitu : Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan. KI -3 dan KI-4 memiliki beberapa KD yang harus dituntaskan oleh siswa. KD ini kemudian dijabarkan ke dalam silabus pembelajaran.

Salah satu standar Kompetensi Dasar (KD) Konsentrasi Patiseri yang ada di SMK N 4 Surakarta kelas XI semester I, pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* adalah “Membuat *Sweet bread*”. Pada standar kompetensi ini, siswa

diharapkan mampu membuat dan menyajikan *sweet bread*. Pengamatan penulis pada saat observasi di SMK N 4 Surakarta dalam proses pembelajaran membuat *sweet bread* di kelas kurang kondusif. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan modul cetak serta *power point* yang kurang jelas dan kurang menarik. Selain itu kegiatan pembelajaran tidak memanfaatkan media video dan internet, dimana tidak sesuai dengan perkembangan pendidikan era Revolusi Industri 4.0. Hal ini menyebabkan penyampaian materi ajar menjadi kurang bervariasi sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengembangan atau pembaharuan perlu dilakukan karena dengan adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas, variatif, efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru pengampu Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang dianggap sulit dipahami siswa adalah Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread*. Pembuatan *sweet bread* dianggap sulit karena di dalamnya ada proses pengembangan gluten yang dibantu oleh ragi. Berhasil atau tidaknya pengembangan gluten ini salah satunya adalah dengan menggunakan teknik awal pencampuran (*mixing*) yang benar dan tepat. Menurut Gisllen (2013: 107-109) dalam bukunya *Professional Baking 6<sup>th</sup>* terdapat tiga teknik pencampuran dalam pembuatan *sweet bread* yaitu : *Straight Dough Mixing*, *Modified Straight Dough Mixing* dan *Sponge Method*. Teknik pencampuran inilah yang kurang dipahami oleh siswa, sehingga pada hasil praktik membuat *sweet bread* kurang maksimal.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XI Patiseri sebanyak 60% dari 30 orang siswa berpendapat bahwa pembuatan *sweet bread* sangat membingungkan karena terdapat banyak metode yang digunakan. Menurut pendapat mereka, bagian metode pencampuran merupakan metode yang rumit. Selain itu, metode ceramah guru dalam pembelajaran dianggap oleh siswa tidak mampu menyampaikan materi pembelajaran pembuatan *sweet bread* dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa mengaku mengalami kesulitan saat kegiatan praktik pembuatan *sweet bread*. Menurut mereka, metode ceramah tidak cukup untuk menjelaskan materi praktik seperti membuat *sweet bread*. Terdapat metode pembuatan *sweet bread* yang tidak bisa hanya disampaikan secara ceramah saja, tetapi diperlihatkan secara riil.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penyampaian materi pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat *sweet bread* tidak berbasis era digital. Penyampaian materi tidak menggabungkan media yang berunsur gambar, tulisan dan audio. Padahal materi pembuatan *sweet bread* membutuhkan gambar contoh yang tepat dan jelas. Namun guru belum memiliki cukup keahlian untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer dan internet yang sesuai dengan kompetensi dasar ini. Akibatnya materi yang disampaikan menjadi kurang jelas dan kurang menarik. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya proses pemahaman siswa mengenai isi materi pembelajaran.

Salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread* ialah media video pembelajaran. Seperti yang dikatakan Agustiniingsih dalam jurnalnya (2015: 57)

media video pembelajaran ini mempunyai fungsi : 1) fungsi fiksatif yang berkaitan dengan kemampuan media menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, 2) fungsi manipulatif yang berkaitan dengan kemampuan media yang dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Menurut fungsi tersebut, maka media video pembelajaran mampu menampilkan langkah demi langkah metode pembuatan *sweet bread*, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, dengan penambahan berbasis internet, siswa dapat mengunduhnya melalui laman tertentu, dimanapun dan kapanpun. Sehingga pembelajaran bisa dilakukan secara mandiri. Selain itu, pembelajaran menggunakan video dan internet ini akan memaksimalkan fasilitas LCD Proyektor dan *Wi-Fi* di kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang dapat diakses di internet pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread* di SMK N 4 Surakarta yang dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan *Sweet bread* dengan Metode *Straight Dough* di SMK Negeri 4 Surakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran menggunakan modul cetak, *power point* yang kurang jelas dan kurang menarik.

2. Guru belum memiliki cukup keahlian untuk membuat media pembelajaran berbantuan komputer berbasis internet yang sesuai dengan kompetensi dasar
3. Penyampaian materi pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat *sweet bread* tidak menggabungkan media yang berunsur gambar, tulisan dan audio
4. Di SMKN 4 Surakarta belum menggunakan media video pembelajaran untuk Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread*.
5. Proses belajar tidak bisa memaksimalkan fasilitas LCD proyektor dan internet di ruang kelas .

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah dari skripsi ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread*, subjek uji coba adalah peserta didik kelas XII Bidang Keahlian Patiseri di SMK N 4 Surakarta yang berjumlah 30 orang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar Membuat *sweet bread* di SMK N 4 Surakarta?

2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar Membuat *sweet bread* di SMK N 4 Surakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan media video pembelajaran di SMK N 4 Surakarta.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran di SMK N 4 Surakarta.

#### **F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar Membuat *Sweet bread* di SMK N 4 Surakarta. Video pembelajaran tersebut mempunyai spesifikasi sebagai berikut; Video sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk *soft file*, dengan format video mp4, format foto jpg dan format audio wav. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video adalah Adobe Premiere sedangkan komponen yang digunakan untuk pengeditan foto adalah Adobe Photoshop. Video pembelajaran membuat *sweet bread* ini berisikan cara membuat *sweet bread* dari persiapan bahan, pencampuran sampai pengemasan *sweet bread* dengan durasi 13 menit 36 detik. Selain itu, video ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan video pembelajaran lain yaitu terdapat tambahan materi evaluasi kegagalan dan penyebabnya dalam membuat *sweet bread*. Selain itu, video ini juga dilengkapi materi sanitasi *hygiene* yaitu cara pencucian tangan sebelum membuat produk . Video ini diunggah di *YouTube*. Video ini dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video.

## **G. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam memahami teknik pembuatan *sweet bread* dan diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi penggunaan media pembelajaran yang sejalan dengan Revolusi Industri 4.0.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran informasi dalam perbaikan proses belajar dan mengajar, khususnya penambahan media video pembelajaran tentang pembuatan *sweet bread* yang sejalan dengan Revolusi Industri 4.0.

#### b. Bagi Siswa

Video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau kemauan siswa serta memberi kemudahan dalam mempelajari mata pelajaran teknik pembuatan *sweet bread*.

#### c. Bagi Guru

Sebagai tambahan alat bantu mengajar Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar membuat *sweet bread* di SMK N 4 Surakarta, serta dapat menjadi rangsangan guru untuk berinovasi mengembangkan media video pembelajaran lain yang sejalan dengan Revolusi Industri 4.0.

#### d. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana prosedur pembuatan media video pembelajaran Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*, Kompetensi Dasar membuat *sweet*



*bread*, juga dapat sebagai media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.