

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi tersebut telah memasuki berbagai macam sektor, salah satunya dalam sektor Pendidikan. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya Pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2016: 1). Pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami berbagai reformasi dari semua aspek Pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No.67 Tahun 2013). Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Sanaky, 2013: 3). Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang Pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) diyakini sebagai

titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Pembelajaran pada era dunia digital menuntut guru untuk mampu menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia. Wujud interaksi peserta didik dapat dilakukan melalui media (Wati, 2016: 2). Segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik akan membuat peserta didik dengan sendirinya untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018: 3). Oleh karena itu media diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada peserta didik (siswa) sehingga meningkatkan prestasi belajar.

Adanya kemajuan dan perkembangan teknologi membuat siswa dapat memperoleh suatu pengalaman lain dalam pembelajaran. Siswa adalah subyek belajar dan mereka yang saat ini tengah menempuh pendidikan pada jenjang SMA/K maupun MA merupakan anak-anak yang lahir pada era Generasi Z, yaitu lahir pada sekitar tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 (Putra, 2016: 5). Generasi Z sendiri merupakan generasi yang disebut dengan generasi net, yaitu mereka yang hidup pada masa digital. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital

atau elektronik (Yaumi, 2018). Generasi Z lebih mudah mengenal dan memahami teknologi. Sebagai siswa mereka dengan cepat mampu menguasai media informasi digital, baik yang mereka manfaatkan untuk keperluan sekolah atau yang lainnya sekedar untuk hiburan. Adanya hal ini membuat siswa terkadang justru mengesampingkan adanya proses pembelajaran klasikal di kelas. Siswa cenderung akan lebih tertarik untuk mencari bahan belajar melalui media elektronik dengan bantuan *search engine* dengan kegiatannya yang disebut dengan *browsing*. Dengan akses yang semakin mudah, maka semua siswa dapat dengan mudah pula menjelajah dunia maya, terlebih untuk mencari bahan pelajaran.

Teknologi pendidikan sudah sangat pesat kemajuannya, salah satu cirinya adalah dengan munculnya pendidikan berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) (Noni, 2010:1). Pengembangan pendidikan berbasis ICT ini telah diterapkan di beberapa sekolah di Indonesia, dengan penggunaan media diantaranya laptop/komputer, LCD proyektor, audio, dan jaringan internet. Penggunaan media tersebut dimaksudkan agar pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan tanpa harus bertatap muka langsung dengan pengajar. Media pembelajaran yang digunakan juga harus mendukung tujuan kompetensi pembelajaran, sehingga harus efektif dan sesuai kompetensi maupun kurikulum yang berlaku, selain itu media harus sesuai dengan sistem pendidikan yang berlaku. Maka dari itu pendidik harus dapat memberikan pembelajaran dengan tunjangan fasilitas media yang tepat bagi para peserta didik.

Para peserta didik lebih memilih pembelajaran dengan metode audio visual, karena kehadirannya yang menarik, mudah diakses dan tidak membosankan. (Fajrin

& Rahmawati, 2017: 2). Video mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Fajrin & Rahmawati, 2017: 2). Oleh karenanya, perkembangan pendidikan harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi yang ada, agar Pendidikan berjalan lebih baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan media audio visual yang dirancang menjadi media pembelajaran video.

Video pembelajaran dipilih sebagai bahan pengembangan dan penelitian karena video termasuk jenis multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran dengan menarik yang bisa berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007: 5).

Video sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan antara lain penyampaian pesan lebih mudah diterima siswa secara merata, cocok untuk menerangkan suatu proses, lebih realistis, dapat diulang ulang, dan memberikan kesan visual (Susilana & Riyana, 2009: 12). Video juga memiliki kelebihan yaitu peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihat dalam video dari pada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar (Demayanti & Soenarto, 2019: 95). Video pembelajaran dalam perkembangannya dapat menggantikan pertemuan kelas dengan rekaman penjelasan guru beserta video

pembuatan suatu benda. Namun dalam pembuatan video sebagai media pembelajaran terdapat kekurangan yaitu, proses pembuatannya membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama, dan pengambilan gambar yang tidak tepat dapat menimbulkan tafsiran yang salah. Pembuatan video untuk pembelajaran pun tidak semua pendidik mampu dan memiliki waktu untuk membuatnya (Fajrin & Rahmawati, 2017: 3).

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, Nugraheni, & Rinawati (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rerata hasil belajar siswa pada saat sebelum menonton video pembelajaran dengan adanya *pre-test* bernilai sebesar 11,2368 dan hasil setelah menonton video pembelajaran dengan adanya *post-test* bernilai sebesar 11,3855. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada tingkat kepercayaan 95 % dan pada penelitian ini juga dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran juga dapat menggantikan metode ceramah yaitu demonstrasi pembelajaran oleh guru.

SMK N 4 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kota Yogyakarta. Tepatnya terletak di Jalan Sidikan 60 Umbulharjo Yogyakarta. SMK N 4 Yogyakarta memiliki 4 program keahlian meliputi Program Keahlian Perhotelan dan Jasa Pariwisata (Akomodasi Perhotelan dan Usaha Perjalanan Wisata), Program Keahlian Tata Boga (Kuliner), Program Keahlian Kecantikan (Kulit dan Rambut) dan Program Keahlian Tata Busana. SMK N 4 Yogyakarta berkomitmen untuk menjadi Lembaga Pendidikan dan latihan yang

berkualitas, berwawasan global dan responsif terhadap perkembangan teknologi, sehingga menghasilkan lulusan yang profesional dan siap menghadapi tantangan global. Untuk menunjang komitmen tersebut maka dalam proses pembelajaran, SMK N 4 Yogyakarta menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor, laptop dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan *wifi* yang bisa diakses oleh siswa.

Program keahlian Tata Boga (Kuliner) adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di bidang pengolahan dan pelayanan makanan dan minuman. Tata Boga (Kuliner) dituntut untuk banyak melakukan praktik langsung serta berinovasi untuk meningkatkan kompetensi lulusan. Namun, bahan bahan yang dibutuhkan dalam praktik pengolahan relatif mahal, dan masa pakai bahan sangat singkat sehingga terkadang kurang efektif dan membutuhkan banyak biaya. Oleh karena itu beberapa materi yang membutuhkan visualisasi tidak bisa selalu dicontohkan oleh guru, sehingga harus melalui media audio visual misalnya video. Video dapat membantu memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan guru.

Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* adalah mata pelajaran yang berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembuatan produk kue, kue kering, roti, olahan cokelat dan produk *pastry* seperti, *puff pastry*, *croissant*, *choux pastry* dan lain-lain serta mempelajari komponen yang terdapat dalam penyajian produk patiseri. Hasil wawancara dengan guru pengampu Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* bahwa salah satu kompetensi dasar yang dianggap sulit dipahami langkah kerjanya dan membutuhkan visualisasi dalam proses pembuatannya adalah membuat *puff pastry*.

Puff pastry memiliki langkah kerja yang dianggap rumit karena terdapat beberapa metode memasukkan korevet/lemak pelapis (*roll in fat*) atau metode pelipatan antara lain metode perancis (*french method*), metode inggris (*english method*) dan metode skotlandia (*scotch method*). Selain itu ada pula teknik pelipatan yang harus dijelaskan secara tepat yaitu lipatan tunggal (*single fold*) dan lipatan ganda (*double fold*). Hal ini sejalan dengan pendapat Gisslen (2017: 319) 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 daripada dalam adonan *danish*, titik kritis pembuatan *puff pastry* terletak pada prosedur pelipatan yang membutuhkan banyak waktu dan perhatian dalam membuatnya. *Puff pastry* juga sangat sering ditemukan pada menu *breakfast* di hotel, *restaurant* maupun *café* sehingga siswa harus mampu memahami dan membuat *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast*.

Breakfast atau sarapan adalah menu pertama atau makan pertama (*first meal*) yang dimakan pada pagi hari sebelum seseorang beraktifitas. *Breakfast* atau sarapan pagi adalah makanan yang sangat penting bagi tubuh karena dianggap mampu memberikan energi bagi tubuh untuk melakukan aktivitas karena tubuh telah berpuasa atau tanpa mengkonsumsi makanan kira-kira sepuluh jam lamanya sehingga otak dan tubuh membutuhkan asupan gula yang akan diubah menjadi energi untuk beraktifitas. Sarapan pagi dapat menjadi kesempatan untuk menikmati makanan manis dalam bentuk buah-buahan, aneka *pastry* seperti *puff pastry*, *croissant*, *danish pastry* dan roti manis (Friberg, 2002: 207).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK N 4 Yogyakarta, media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah cukup bervariasi. Guru telah menggunakan media berupa buku, media presentasi berupa gambar, foto dan video. Namun, guru banyak mengambil media khususnya video melalui internet yang belum diketahui kelayakannya dan terkadang kurang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Video pembelajaran yang diambil dari internet juga banyak yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa kurang memahami video tersebut. Ketersediaan video pembelajaran mengenai patiseri juga masih kurang lengkap terutama untuk video pembelajaran mengenai pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* di SMK N 4 Yogyakarta dan menilai kelayakan dengan uji coba terbatas kepada ahli materi, ahli media dan calon pengguna (siswa). Penelitian ini diharapkan bisa mengoptimalkan fasilitas yang ada di sekolah, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, mencapai tujuan Pendidikan, mengimbangi kemajuan teknologi dalam bidang Pendidikan, dan meningkatkan standar kompetensi pembelajaran. Media ini juga diharapkan untuk dapat menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan langkah kerja mengenai pembuatan *puff pastry*, dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar sedangkan bagi pendidik media ini diharapkan mampu

membantu dalam menyampaikan materi, menjelaskan langkah kerja dan metode pengolahan kepada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah membuat peserta didik lebih cepat bosan karena peserta didik rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik.
2. Adanya pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang akan terus berkembang.
3. Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran audio visual daripada pembelajaran dengan metode ceramah.
4. Video pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
5. Penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru berupa buku, media presentasi berupa gambar, foto dan video.
6. Ketersediaan video pembelajaran mengenai patiseri masih kurang.
7. *Puff pastry* memiliki langkah kerja yang rumit.
8. Media yang digunakan belum dapat memvisualisasikan secara tepat langkah kerja dan metode pembuatan *puff pastry*.
9. Kurangnya kesesuaian antara media video pembuatan *puff pastry* yang ada dengan materi pembelajaran di SMK. Sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

10. Belum ada uji kelayakan video pembelajaran dengan materi pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* dalam Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dibatasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan video pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk kelas XII SMK N 4 Yogyakarta dengan uji kelayakan video pembelajaran tersebut oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau siswa kelas XII SMK N 4 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk kelas XII SMK N 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk kelas XII SMK N 4 Yogyakarta?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk kelas XII SMK N 4 Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk kelas XII SMK N 4 Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

Suatu penelitian mempunyai harapan bahwa hasil dari penelitiannya akan berguna bagi orang lain. Harapan pada penelitian ini agar bermanfaat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan dalam pembelajaran *Pastry* dan *Bakery* khususnya materi *puff pastry*.
 - b. Menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran.
 - 2) Mengetahui proses pengembangan video sebagai media pembelajaran materi *puff pastry*.
 - 3) Mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran serta mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

3. Bagi peserta didik

- 1) Menarik minat siswa untuk mempelajari materi *puff pastry* dalam pembelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* baik dikelas maupun belajar mandiri dirumah.
- 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi *puff pastry* dalam pembelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.

4. Bagi Sekolah

- a. Membantu sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *puff pastry*.
- b. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi guru pengampu mata pelajaran dalam proses penyampaian materi.
- c. Meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan mengoptimalkan potensi keterampilan siswa mempelajari pembuatan *puff pastry*.
- d. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.
- e. Media yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu digunakan dalam penyampaian materi *puff pastry* pada tahun ajaran selanjutnya
- f. Meningkatkan literasi TIK di sekolah.

5. Bagi Universitas

- a. Dapat menggantikan dosen dalam menyampaikan materi saat harus tugas keluar sekolah atau yang sedang menerapkan proses pembelajaran jarak jauh.
- b. Menambah media pembelajaran materi *puff pastry*.
- c. Meningkatkan literasi TIK di universitas.

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran mengacu pada asumsi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dengan materi *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan mampu mempraktekkan materi *puff pastry* secara nyata.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu validator ahli media yang sudah cakap dalam bidang multimedia.
4. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video pembuatan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast* pada mata pelajaran Produk *Pastry dan Bakery*. Sasaran pengguna/user video pembelajaran tersebut diantaranya siswa kelas XII dan para guru pengampu mata pelajaran Produk *Pastry dan Bakery*. Video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar mandiri yang dapat diakses melalui *platform YouTube* kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja dengan alat bantu media terkoneksi dengan internet. Video pembelajaran ini akan dikemas secara menarik dengan durasi maksimal 15-17 menit agar calon *user* tidak bosan saat menonton video ini. Video pembelajaran ini akan menggunakan format penyajian naratif (*narrator*) dan

mempunyai format mp4 yang memungkinkan pengguna untuk menikmati video, gambar, dan audio secara bersamaan secara luring (*offline*) maupun daring (*online*)

Video pembelajaran dalam penelitian ini akan memuat beberapa bagian, diantaranya pembukaan yang akan menjelaskan materi yang akan dipelajari atau dipraktikkan, menjelaskan *puff pastry* sebagai pelengkap *breakfast*, menjelaskan bahan utama pembuatan produk, menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan *puff pastry*, kemudian dilanjutkan dengan persiapan bahan dan alat, proses pembuatan adonan dasar, proses metode pelipatan *French Method*, *English Method* dan *Scotch Method* dan proses teknik pelipatan tunggal dan pelipatan ganda serta karakteristik *puff pastry* yang baik dan evaluasi dengan membandingkan *puff pastry* dengan tiga metode yang berbeda.