

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
PENGOLAHAN *SANDWICH* UNTUK MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN DAN PENYAJIAN MAKANAN
KONTINENTAL DI SMK**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi satu tatanan yang tidak dapat dilepas dari kehidupan manusia. Penggunaan teknologi informasi menjadikan segala hal tanpa batas dan tidak terbatas. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Pendidikan di era revolusi industri menuntut pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pembinaan pendidikan kejuruan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, menyatakan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

Sejalan dengan revolusi industri 4.0 saat ini pendidikan kejuruan banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Potensi pemanfaatan teknologi informasi, di bidang pendidikan

kejuruan akan membawa perubahan peran guru dalam mengajar dan peran siswa dalam belajar (Herry Fitriyadi, 2013:83). Selain itu Pemanfaatan teknologi informasi juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang penggunaannya memakai alat bantu berupa komputer/laptop untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mandiri dan *responsive*. Manfaat menggunakan media pembelajaran berbasis computer dinilai lebih ekonomis dan lebih realistsis dalam menunjang pedididikan saat ini. Contoh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah buku elektronik, power point materi pembelajaran, game pembelajaran dan video interaktif.

Berdasarkan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 SMK/MAK bahwa pada bagian Penyempurnaan Pola Pikir, pola pembelajaran alat tunggal disempurnakan menjadi pembelajaran multimedia. Dimana pembelajaran berbasis komputer pada kurikulum 2013 saat ini dapat mendorong siswa dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya secara mandiri. Potensi yang dikembangkan terkait dengan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Berdasarkan hal-hal tersebut, maka media pembelajaran berbasis komputer sangat penting untuk proses pembelajaran di SMK sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

Pembuatan media pembelajaran video interaktif berbasis komputer dapat dilakukan dengan berbagai *software* seperti *Microsoft Power Point*, *Adobe Primer*, *Java Scrip* dan *PHP*. Dari berbagai *software* yang tersedia, *Adobe Flash CS6* adalah *software* yang lebih efektif untuk membuat multimedia atau video interaktif pembelajaran berbasis computer. Alasan pemilihan *software Adobe Flash CS6* karena *software* ini mampu menghasilkan presentasi, CD interaktif, maupun CD pembelajaran yang berupa video, teks, gambar, desain, audio, soal evaluasi interaktif, dan animasi. *File* yang dihasilkan dari *software Adobe Flash CS6* berukuran kecil dan dapat dikonversi menjadi *file* bertipe *.exe* sehingga dapat dijalankan pada semua komputer walaupun dalam komputer tersebut tidak terinstal *software Adobe Flash CS6*. (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 60).

3

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta merupakan Sekolah Menengah Kejuruan dengan bidang pariwisata dengan beberapa bidang keahlian yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Tata Busana, Tata Kecantikan, Jasa Boga dan Patiseri. Sekolah Menengah Kejuruan dengan bidang pariwisata termasuk sekolah kejuruan yang banyak diminati oleh kalangan siswa yang ingin melanjutkan pendidikan ke SMK. Program keahlian Jasa Boga dan Patiseri memberikan pengetahuan dan ketrampilan mengolah makanan dan minuman yang menunjang industri penyedia makanan atau industri pariwisata. Sehingga lulusan bidang keahlian ini akan memiliki kompetensi dalam bidang makanan dan minuman baik dari segi pengolahan, pelayanan maupun penyajian makanan. Program keahlian Jasa Boga memiliki banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental.

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas XI program keahlian Jasa Boga. Salah satu kompetensi yang diajarkan yaitu Pengolahan *Sandwich*. Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental terdiri dari kelas teori dan kelas praktik. Kelas teori mempelajari materi-materi dasar yang akan menambah pengetahuan siswa serta dapat digunakan nantinya untuk pembelajaran praktik. Sedangkan kelas praktik akan mengasah keterampilan siswa dalam melakukan praktik sehingga nanti dapat dijadikan evaluasi apabila terdapat keterampilan yang kurang baik.

4 Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SMK N 4 Yogyakarta diketahui bahwa bahan pembelajaran guru yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental masih menggunakan jobsheet dan Power Point yang dibantu oleh LCD proyektor. Sistem pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental masih bersifat konvensional, yaitu guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah. Ditambah dengan pelajaran teori dan praktik yang digabung menjadi satu dengan materi yang banyak serta jam yaitu 7x45 menit setiap pertemuan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan jumlah beban materi teori dan praktik pada pengolahan *sandwich* dengan cukup lama membuat siswa merasa kejenuhan dan kurang bermotivasi sehingga mengakibatkan seorang siswa tidak dapat belajar sebagaimana yang diharapkan. Hal tersebut dapat diketahui saat pelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran (mengerjakan pekerjaan lain saat

sedang pelajaran, siswa berbicara sendiri dengan temannya, dan siswa tidak belajar saat akan praktikum). Diamati dari latar belakang ekonomi dan sosial peserta didik sudah cukup mampu. Karena hampir semua peserta didik sudah memiliki gadget/laptop yang dapat digunakan dengan mudah untuk mengakses media yang akan dikembangkan, selain itu sekolah sudah menyediakan fasilitas lab komputer dan jaringan *WiFi*. Karakteristik akademik peserta didik dapat diketahui dari ketercapaian tujuan pembelajaran baik teori maupun praktik. Selama ini banyak peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang cukup baik pada pembelajaran saat praktik namun kurang baik pada pembelajaran teori. Berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental, peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran teori dengan kompetensi dasar pengolahan *sandwich*.

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan memilih media pembelajaran yang tepat untuk memberi alternatif siswa dalam memahami materi pelajaran. Seperti kita ketahui seorang guru dituntut untuk mampu menentukan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut harus membuat siswa merasa tertarik terhadap materi pelajaran dan siswa tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai suatu konsep pembelajaran adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran. Erwan Sutarno, dkk dalam JPTK (2013:206) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa pada ranah kognitif dan melalui perangkat lunak keterampilan siswa dapat

meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok belajar. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan video interaktif dengan bantuan software *Adobe Flash CS6* yang menampilkan banyak ilustrasi gambar, video, dan evaluasi pembelajaran yang menarik agar ketercapaian tujuan pembelajaran semakin baik, selain itu juga menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka dipandang perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pengolahan *Sandwich* Untuk Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penerapan teknologi informasi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran disekolah.
2. Kurangnya persiapan guru menghadapi tuntutan kurikulum 2013 dalam perkembangan teknologi informasi.
3. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada bantuan media *power point, jobshet* dan modul dengan metode ceramah masih kurang maksimal.
4. Kurangnya antusias dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental materi *Sandwich*.
5. Media Video interaktif materi *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental belum dikembangkan di sekolah-sekolah

dikarenakan keterbatasan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis computer.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental dengan kompetensi dasar medeskripsikan *Sandwich* dan contoh video pembuatan *club house sandwich*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video interaktif materi *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video interaktif materi *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental berdasarkan ahli materi, ahli media dan respon siswa?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran video interaktif materi *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video interaktif materi *Sandwich* untuk mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswa. Sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

F. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

- ∞ 1. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, khususnya materi *Sandwich* mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental di SMK.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Menambah media untuk pembelajaran selain modul *softfile* dan *powerpoint*.
 - b. Dengan menggunakan media video interaktif diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental materi *sandwich*.

3. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini memberikan ilmu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar ketika kelak menjadi guru.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran video interaktif materi *sandwich* dibuat dengan menggunakan *software* aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Media ini berisi tentang petunjuk penggunaan media, materi *sandwich* pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental mencakup sejarah, pengertian, komposisi klasifikasi, persiapan alat dan bahan, soal evaluasi, contoh video pembuatan *sandwich* dan sumber referensi. Produk media pembelajaran dapat dijalankan pada komputer dengan menggunakan *system* operasi *Windows XP*, *Windows 7*, *Windows 8* ataupun *Windows 10* RAM 1 GB, dan resolusi 1024 x 768. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi *file* bertipe *exe* berukuran 49 MB untuk menjalankannya dibuat dalam bentuk *CD/DVD* dan *flashdisk*. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan Silabus Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental materi *Sandwich* program keahlian Jasa Boga kelas XI di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

