

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi dan komunikasi, telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan di dunia pendidikan yang memungkinkan terjadinya perubahan arah dalam bidang pembelajaran, mulai dari proses penyajian ilmu yang berbeda hingga proses pengajaran yang melakukan eksplorasi pengetahuan secara individu. Selain itu, sangat mungkin untuk mengubah cara pandang dari filosofi pembelajaran yang sebelumnya berfokus kepada pengajar berubah menjadi filosofi pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik (Haryoko, 2012).

Belajar merupakan bagian dari proses dalam pendidikan yang berkaitan dengan makna belajar, dan belajar adalah perubahan karakter yang terwujud melalui bentuk pola reaksi baru berupa kebiasaan atau interpretasi dan sikap (Siregar & Nara, 2015). Saat proses pembelajaran, tentu saja tenaga pendidik atau guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memaparkan materi yang nantinya akan diterima oleh peserta didik. Beberapa media pembelajaran mencakup media belajar cetak seperti *handout*, buku, modul, brosur, dan *pamflet* (Mulyasa, 2019). Selain itu, terdapat media pembelajaran yang tidak dicetak, seperti media audiovisual, termasuk video/film dan *video-compact-disc (VCD)*. Selain itu, media pembelajaran dapat bersifat audiovisual, visual, dan multimedia. Pengembangan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemajuan dalam teknologi komunikasi yang lebih dulu ada. Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu yang berperan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012).

Media pembelajaran dapat menjadi unsur penunjang kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan peserta didik termotivasi, terlibat secara fisik dan mental, pemahaman terhadap materi dimaksimalkan, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ini karena fungsi media pembelajaran tidak hanya terdiri dari menyajikan konten yang menarik, tetapi juga merangsang informasi dan sikap serta meningkatkan harmoni peserta didik dalam menerima

informasi. Media pembelajaran juga memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Meskipun media pembelajaran tidak sepenuhnya menggantikan peran guru dalam menyampaikan materi, setidaknya media tersebut dapat memberikan nilai positif yang mendukung kegiatan pembelajaran (Putri, 2017).

Usaha dalam membentuk peserta didik yang ahli tentu saja harus dilakukan kegiatan pembelajaran oleh tenaga didik ataupun guru yang tentu saja harus memiliki pengetahuan di bidang tata boga untuk mendukung proses pembelajaran, namun seiring berkembangnya teknologi, pendidikan pun ikut berkembang. Metode pengajaran semakin beragam untuk mendukung proses belajar, antara lain melalui penggunaan media pendukung seperti video tutorial. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat cepat, begitu juga dengan kemajuan teknologi dibidang pendidikan, diantaranya ialah media belajar berbasis video (Agustina Alviya, 2012). Pembelajaran yang masih digunakan masa ini ialah pembelajaran yang masih sederhana sehingga peserta didik mudah sekali menjadi bosan dan proses belajar tidak maksimal, maka media belajar berbentuk video bisa dijadikan opsi lain dari persoalan yang terjadi pada saat ini (Purwanti, 2015). Media berbentuk video pembelajaran pun sudah mulai banyak digunakan untuk meningkatkan proses serta hasil pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, meliputi aktivitas guru, partisipasi peserta didik, hasil belajar kognitif, serta tanggapan peserta didik dalam kuesioner, yang semuanya telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan (Anindyawati, 2012). Maka dari itu di era yang serba digital saat ini, sangatlah mudah bagi sivitas akademika untuk mengakses berbagai kebutuhan pembelajaran.

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan praktik. Pembelajaran praktik bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik melalui prosedur yang sesuai dengan materi dan alat yang digunakan. Pembelajaran praktik langsung dirancang secara sistematis untuk melatih peserta didik mengaplikasikan kompetensinya di masa depan, sekaligus memperluas wawasan dan keterampilan mereka (Pandu et al., 2014). Kejuruan Program keahlian kuliner merupakan salah satu program kejuruan yang ada di SMKN 3 Bogor yang membentuk peserta didik untuk menjadi golongan

yang kompeten di bidang kuliner. Peserta didik dituntut untuk mampu menguasai berbagai jenis keahlian pada bidang kuliner salah satunya adalah pengolahan kue atau *cake* khususnya pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia atau biasa disebut PCKI. Salah satu materi pada mata pelajaran ini adalah materi *plain cake*, yang didalamnya ada *pound cake*. Sudah banyak dijumpai video-video mengenai pembuatan *pound cake*. Akan tetapi, dalam video tersebut hanyalah sebatas ukuran bahan dan cara pembuatan, tanpa ada dijelaskan uraian materi, proses pembuatan yang jelas, dan juga tips dan trik yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dijadikan media ataupun pendamping pembelajaran. Tentu saja peserta didik diharapkan mampu dan menguasai semua produk yang akan dipelajari karena nantinya ini akan menjadi bekal untuk peserta didik kedepannya dalam menghadapi Praktik Kerja Lapangan (PKL) maupun untuk di dunia kerja nantinya.

Analisis kebutuhan dilakukan kepada penanggung jawab mata pelajaran terkait diketahui bahwa pelajaran PCKI memiliki beberapa materi yang dirasa sulit dipahami oleh peserta didik salah satunya adalah materi *plain cake*. Jenis hidangan yang dipraktikkan hanya *sponge cake* dan *butter cake* serta dalam pembuatannya memiliki kesulitan yang beragam. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk *powerpoint* dan praktik atau demonstrasi langsung. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk menambah wawasan peserta didik menurut penanggung jawab mata pelajaran tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk video sehingga dapat menjadi tambahan atau pendamping dalam proses pembelajaran. Video tutorial merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran ini diantara media video lainnya seperti video animasi, video *stopmotion* ataupun video jenis lainnya. Selain itu analisis kebutuhan lain yang diamati adalah nilai dari peserta didik khususnya pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia, pada penilaian tengah semester hanya didapatkan rata-rata nilai sebesar 69. Hal ini menjadi perhatian karena rata-rata nilai yang didapatkan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan.

Penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMKN 4 Yogyakarta” oleh Zanderiyani Sabrinatami dan Wika

Rinawati yang mengadopsi metode penelitian pengembangan berbasis model 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah divalidasi oleh 2 ahli materi dengan skor 78% dengan kategori sangat layak dan 2 ahli media dengan skor 93% dengan kategori sangat layak. Kemiripan dengan penelitian ini adalah tujuan pada penelitian ini yaitu untuk peserta didik pada SMK, sedangkan perbedaannya adalah pengembangan media ini menggunakan video animasi stop motion dan model pengembangannya yaitu model 4D (Sabrinatami & Rinawati, 2018).

Penelitian berikutnya dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Metode *Sponge Cake* Dalam Mata Kuliah Kue Kontinental" oleh (Ilmiyah et al., 2018) dengan hasil yang menyimpulkan bahwa media video pengembangan ini memiliki kualitas penilaian 4,5 yang berarti layak oleh ahli media. Penilaian sebesar 4,4 oleh ahli materi, dan mendapatkan penilaian sebesar 4,2 dari responden. Penelitian sudah bagus dan layak tetapi pada penelitian ini hanya menampilkan metode *sponge cake*. Berikutnya penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan *Chiffon Cake* Pada Mata Kuliah Kue Kontinental" oleh (Imany et al., 2020) dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah divalidasi oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan skor rata-rata 89,7% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental dinilai sangat layak digunakan tetapi hanya menampilkan metode *chiffon cake*,

Penelitian sebelumnya sudah banyak yang membuat media video tutorial maupun media pembelajaran yang salah satunya dituju untuk peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan. Namun belum ada penelitian yang mengembangkan media video tutorial dalam pembuatan *pound cake*.

Pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan *pound cake* dipilih peneliti untuk dilakukan, proses pengembangan dalam pembuatan media video pembelajaran ini memiliki beberapa pilihan diantaranya model pengembangan *borg and gall*, model pengembangan 4D, model pengembangan ASSURE, model pengembangan Hannafin & Peck dan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dianggap sebagai model yang tepat untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran, termasuk media video pembelajaran,

karena langkah-langkah dalam model ini memungkinkan untuk menciptakan produk yang efektif dan efisien melalui analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang sistematis. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas, peneliti memilih menggunakan pengembangan model ADDIE karena model ADDIE merupakan penelitian yang lebih rasional dibandingkan dengan penelitian yang lain. Penelitian model ADDIE pun lebih cocok dibandingkan dengan penelitian lainnya. Model ADDIE juga model yang efisien dilakukan dimana fase penelitiannya menggunakan sifat sistematis dengan skema yang jelas untuk menciptakan produk yang efektif, kreatif, dan efisien.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis memilih untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Video Tutorial* Pembuatan *Pound Cake* pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia” menggunakan metode *Research and Developmen* (R&D) model ADDIE.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia pada materi *plain cake* di SMKN 3 Bogor.
2. Rendahnya nilai pada kompetensi keterampilan peserta didik pada materi dasar *plain cake*.
3. Tidak adanya penjabaran materi pada media video tutorial pembuatan *pound cake* yang sudah ada.
4. Pengembangan media video tutorial pembuatan *pound cake* pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia sebagai penunjang dalam proses pembelajaran metode *pound cake* di SMKN 3 Bogor.
5. Kelayakan media video tutorial Pembuatan *Pound Cake* pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia pembelajaran metode *pound cake* di SMKN 3 Bogor.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video tutorial pembuatan *pound cake* pada Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia untuk peserta didik kelas XI di SMKN 3 Bogor.



#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media video tutorial pembuatan *pound cake* dalam Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia bagi peserta didik kelas XI di SMKN 3 Bogor?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video tutorial pembuatan *pound cake* dalam Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia.
2. Menganalisis kelayakan media video tutorial pembuatan *pound cake* dalam Mata Pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia yang dikembangkan.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk:

1. Referensi bagi guru Tata Boga sebagai media pembelajaran khususnya dalam materi pembuatan *pound cake*.
2. Membantu peserta didik dalam mempelajari *pound cake* pada mata pelajaran PCKI.
3. Referensi atau acuan bagi mahasiswa khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
4. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman untuk peneliti dalam membuat media pembelajaran berbentuk video tutorial.

*Intelligentia - Dignitas*