

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Media merupakan komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui kerja sama yang baik antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik serta melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat (Hasibuan dkk., 2022:113). Media pembelajaran adalah alat atau stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman dkk., 2015: 60). Media pembelajaran berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Menurut (Kristanto, 2016:31) terdapat beberapa alternatif media yang dapat mendukung pembelajaran, mulai dari media grafis, media proyeksi, media audio/radio, media video dan televisi, komputer multimedia, dan E-learning. Setiap jenis media pembelajaran memiliki tujuan atau targetnya masing-masing. Untuk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual, media pembelajaran yang dianggap paling sesuai adalah media video. Media video lebih tepat digunakan untuk mengilustrasikan suatu proses sebagai alur demonstrasi konsep atau menjelaskan sesuatu, seperti proses pembuatan roti, keterampilan mengajar dasar, dan sejenisnya (Nugraha & Nestiyarum, 2021:10).

Video merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual (Hasibuan dkk., 2022b, : 33). Media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh 1) (Tegeh dkk., 2019)

menyatakan bahwa video pembelajaran Agama Hindu yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar Agama Hindu. 2) (Yudianto, 2017:237) mengatakan media video adalah alat pembelajaran yang paling cocok untuk menyampaikan pesan dan akan membantu siswa memahami apa yang mereka lihat. 3) (Prameswari & Mariah, 2021) menyatakan ada pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran video berpengaruh terhadap motivasi belajar boga dasar siswa Tata Boga. 4) (Azizah dkk., 2022) menyatakan kelayakan media video pembelajaran diukur berdasarkan pada aspek materi pembelajaran, tampilan dan program media video serta luaran/*output*. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, terdapat keterkaitan antara media video pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. Media video pembelajaran juga dikatakan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar apabila media tersebut mampu memberikan manfaat kepada penggunanya (Rusman dkk., 2015:222).

Berdasarkan hasil observasi selama penulis mengikuti kegiatan Asistensi Mengajar di SMKN 1 Sukasada dan wawancara pada tanggal 18 April 2023 kepada Bapak Nyoman Saja, S.Pd., M.Ds. selaku Ketua Program keahlian Kuliner, Ibu Luh Sri Darmiyani, S.Pd., Bapak Putu Wahyu Manik Fransiska, S.Pd., serta Ibu Komang Rinawati, S.Pd. selaku guru pengampu pembelajaran *Pastry*, dan wawancara kepada beberapa siswa fase F di Program Keahlian Kuliner, ditemukan permasalahan terkait kurangnya referensi media pembelajaran yang layak dalam menunjang proses belajar mengajar dikelas serta rendahnya motivasi belajar siswa. Permasalahan ini terjadi terutama pada materi membuat produk *Croissant* yang masuk ke dalam capaian pembelajaran membuat produk *Pastry* dan *bakery* yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.



Gambar 1.1  
Kegiatan Asistensi Mengajar

Pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam membuat produk *Croissant* siswa diharapkan untuk memahami dan mendeskripsikan pengertian *Croissant*, bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *Croissant*, peralatan yang digunakan, proses/metode pembuatan *Croissant*, dan mampu mengidentifikasi hasil produk *Croissant* dengan mengetahui faktor-faktor kegagalannya. *Croissant* merupakan jenis *Pastry* berlipat yang dilapisi dengan lemak dengan penambahan ragi dalam adonannya. *Croissant* di buat dengan proses pelipatan adonan secara berulang-ulang dan dirol sehingga membentuk tekstur adonan yang berlipat-lipat dengan produk akhir yang lembut dan beremah (*flaky*). Metode melipat adonan memiliki peranan penting dalam proses pembuatan *Croissant*, karena dengan proses melipat adonan yang berulang-ulang inilah akan dihasilkan lapisan-lapisan yang berbentuk lembaran tipis pada *Croissant* (Sahputra dkk., 2017:3). Hal inilah yang mendasari materi *Croissant* sangat perlu untuk dipahami dengan sebaik mungkin, agar hasil/*output* pembelajaran yang dihasilkan maksimal.



Gambar 1.2  
Wawancara Dengan Ketua Program Keahlian Kuliner

Dalam pembelajaran membuat *Croissant* referensi media pembelajaran yang digunakan oleh guru Program Keahlian Kuliner di SMKN 1 Sukasada saat ini berupa modul ajar, PowerPoint, buku, dan juga video tutorial yang bersumber pada platform *Youtube*. Sebelum layak digunakan dalam proses pembelajaran, sebuah media video harus memenuhi komponen/kriteria media pembelajaran. (Gunawan & Ritonga, 2019:52) menyebutkan ada tiga kriteria dalam pengembangan media yang harus diperhatikan, yaitu aspek kevalidan, aspek kepraktisan, dan aspek keefektifan. Pertama, media pembelajaran dikatakan valid dilihat dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Kedua, media pembelajaran dikatakan praktis bila media tersebut dapat diterapkan dikelas dan memberikan manfaat. Ketiga, media dikatakan efektif jika dapat mendukung dan meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan respon siswa dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan analisa terhadap video tutorial membuat *Croissant* yang terdapat pada platform *Youtube* menggunakan kriteria media pembelajaran oleh (Gunawan & Ritonga, 2019) seperti yang dipaparkan pada paragraf sebelumnya. Setelah dilakukan analisa terhadap video mengenai *Croissant* pada platform *Youtube*, ditemukan beberapa kekurangan terutama pada aspek kevalidan dan

keefektifan, yaitu sebagai berikut: 1) Belum menggabungkan materi pembelajaran dengan tutorial membuat *Croissant*, 2) Kurang memperhatikan kesesuaian media dengan situasi siswa, 3) Kualitas tampilan kurang menarik bagi siswa, 4) Belum dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran dimulai dengan masalah pembelajaran yang dihadapi guru atau dosen dalam mata pelajaran atau mata kuliah yang bersangkutan. Setelah itu, masalah pembelajaran dievaluasi dan dipikirkan kembali untuk menemukan penyebabnya, dan kemudian dirumuskan masalah yang akan mencari pemecahannya (Tegeh & Jampel, 2017:16). Permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran *Croissant* di SMKN 1 Sukasada ialah motivasi belajar siswa dan referensi media yang belum sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang layak. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memberikan pemecahan masalah dengan cara mengembangkan media video pembelajaran *Croissant*, dimana video pembelajaran yang dibuat akan menggabungkan unsur materi serta tutorial dalam membuat *Croissant* dengan memperhatikan unsur-unsur kriteria media pembelajaran yang baik. Peneliti akan membuat media video dengan isi materi serta tutorial yang detail agar lebih mudah dipahami peserta didik, dengan durasi video yang tepat agar peserta didik tidak bosan jika belajar dengan media video ini. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh; 1) (Agustini & Ngarti, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat membantu siswa dalam memahami topik pembelajaran dan membuat guru lebih mudah menyampaikan pelajaran. 2) Penelitian oleh (Maulani dkk., 2022) yang menegaskan penggunaan video dalam pembelajaran terpadu memberikan kontribusi yang baik terhadap motivasi belajar siswa. 3) (Pradilasari dkk., 2019)

juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh (Thiagarajan dkk., 1974:6). Dengan adanya penelitian pengembangan media video pembelajaran ini, diharapkan dapat menghasilkan video pembelajaran *Croissant* yang layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga materi *Croissant* lebih mudah untuk dipahami. Serta dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran bagi guru. Dengan demikian maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *Croissant* Menggunakan Model 4D Pada Siswa Program Keahlian Kuliner”.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya referensi media dalam menunjang proses belajar mengajar dikelas khususnya pada materi *Croissant*.
2. Media pembelajaran yang masih menggunakan modul ajar, PowerPoint, buku dan video tutorial yang bersumber pada platform *Youtube*.
3. Belum adanya media pembelajaran terkait *Croissant* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa Program Keahlian Kuliner.
4. Belum adanya media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Program Keahlian Kuliner.

5. Belum adanya media pembelajaran *Croissant* yang diciptakan menggunakan kriteria media pembelajaran yang layak.
6. Belum adanya media pembelajaran *Croissant* yang menggabungkan materi pembelajaran dan tutorial membuat *Croissant*.

### 1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan pengidentifikasian masalah, terdapat enam permasalahan terkait, akan tetapi agar kajian penelitian ini lebih jelas dan mendalam maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas. Oleh karena itu permasalahan dibatasi hanya pada:

1. Pengembangan media video pembelajaran *Croissant* dengan menggunakan model 4D.
2. Kelayakan media video pembelajaran *Croissant* berdasarkan validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan model 4D menurut para ahli.
3. Respon siswa Program Keahlian Kuliner terhadap media video pembelajaran *Croissant*.

### 1.4 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran *Croissant* dengan menggunakan model 4D?
2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran *Croissant* berdasarkan validitas pengembangan media video pembelajaran menggunakan model

4D menurut para ahli?

3. Bagaimanakah respon siswa Program Keahlian Kuliner terhadap media video pembelajaran *Croissant*?

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan, maka terdapat tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji dan mendeskripsikan pembuatan media video pembelajaran *Croissant* dengan menggunakan model 4D.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran *Croissant* dengan menggunakan model 4D.
3. Untuk mengetahui respon siswa Program Keahlian Kuliner terhadap media video pembelajaran *Croissant*.

### 1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran dan juga referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengembangan media berupa video pembelajaran.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

- 1) Kontribusi Ilmiah: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang pembelajaran dan pengembangan video pembelajaran.
- 2) Peneliti dapat menghasilkan pengetahuan baru yang dapat digunakan oleh peneliti lain dan dunia pendidikan pada umumnya.
- 3) Pengembangan Keterampilan: Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan keterampilan penelitian, analisis data, dan kemampuan komunikasi ilmiah yang lebih baik.

### b. Bagi Guru

- 1) Materi Pembelajaran yang Lebih Interaktif: Video pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggabungkan elemen visual dan audio yang lebih menarik. Guru dapat menggunakan video pembelajaran ini untuk membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan membuat *Croissant*.
- 2) Diversifikasi Metode Pengajaran: Dengan adanya video pembelajaran ini, guru dapat memperkaya metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini dapat membantu mengatasi berbagai gaya belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

### c. Bagi Siswa

- 1) Pembelajaran yang Lebih Menarik: Video pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari keterampilan membuat *Croissant*.

- 2) Aksesibilitas: Siswa dapat mengakses video pembelajaran ini kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat mengulang video jika perlu, memungkinkan mereka untuk memahami langkah-langkah pembuatan *Croissant* dengan lebih baik.

### **1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN**

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran *Croissant* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa program keahlian kuliner di SMKN 1 Sukasada. Pengembangan ini difokuskan pada pembuatan media video pembelajaran yang layak dengan memperhatikan aspek kriteria pengembangan sebuah media pembelajaran. Hasil video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi *Croissant* dan dapat dijadikan referensi media pembelajaran bagi guru.

### **1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN**

Produk ini di kembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat dari keadaan guru yang menggunakan referensi berupa modul ajar, PowerPoint, buku, dan juga video tutorial yang bersumber pada platform *Youtube* dan rendahnya motivasi belajar siswa khususnya pada materi *Croissant*. Video tutorial pada platform *Youtube* belum sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang layak dan belum berhasil memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam mengenai *Croissant*. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami. Dengan pengembangan media video

pembelajaran *Croissant* yang menggabungkan unsur materi dan tutorial didalamnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sebagai referensi media pembelajaran yang layak bagi guru.

### **1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

Pengembangan media video pembelajaran *Croissant* ini didasarkan pada asumsi-asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran ini hanya berdasar pada kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Penelitian pengembangan ini hanya mencakup video pembelajaran *Croissant* yang menggabungkan unsur materi dan tutorial.
3. Penyebaran produk ini hanya sebatas di Program Keahlian Kuliner SMKN 1 Sukasada karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

### **1.10 DEFINISI ISTILAH**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah penting yang digunakan dalam pengembangan produk video pembelajaran *Croissant* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan terhadap istilah-istilah berikut ini:

1. Penelitian pengembangan merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang dilakukan dengan tujuan menyelesaikan masalah pembelajaran dan diharapkan dapat memperbaiki tingkat efektivitas pembelajaran yang berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan (Suryani dkk., 2019:122).
2. Media video pembelajaran merujuk pada video (penggabungan antar unsur

audio dan visual) yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya (Batubara, 2021:157).

3. *Croissant* adalah produk *Pastry* berbentuk bulan sabit yang dibuat dari pencampuran adonan (tepung, ragi, susu bubuk, garam, dan air) yang dilapisi dengan lemak pelapis (Sahputra dkk., 2017, : 1)
4. Model 4D adalah salah satu model pengembangan media video pembelajaran yang terbagi menjadi empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

