

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang mampu menciptakan siswa-siswa berpotensi sesuai dengan kejuruan masing-masing dan diharapkan dapat mengembangkan pekerjaan sesuai dengan jurusannya. Pendidikan yang didapat dari Sekolah Menengah Kejuruan memiliki tujuan menjadikan siswa-siswi yang berakhlak, cerdas, serta memiliki jiwa kopeten agar mampu bersaing didunia pekerjaan.

Sekolah menengah kejuaruan SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu pendidikan formal, bergerak dibidang kejuruan yang mengarah kepada kopetensi kerja di dunia usaha. SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki tujuan, yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja yang memiliki kompetensi dan dapat mengembangkan diri secara profesional serta meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kurikulum yang diajarkan kepada siswa merupakan materi-materi yang bersifat teori maupun praktek dengan tujuan melalui materi yang disampaikan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan.

Lipatan napkin merupakan pelajaran yang ada di SMK Pariwisata Imelda Medan Jurusan Jasa Boga dan dalam menjalankan pembelajaran lipatan napkin ini guru disekolah ini sering menggunakan media cetak atau gambar yang bisa di perlihatkan langsung di layar infoku yang ada di ruangan kelas. Dengan media tersebut siswa diharapkan mampu mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik (Sipayung,2018).

Didalam materi lipatan napkin, siswa akan mempelajari ukuran lipatan napkin, fungsi napkin, macam-macam lipatan napkin, dan teknik membuat lipatan napkin menurut Isnaini (2015). Permasalahan yang terjadi di dalam mata pelajaran ini adalah kurang mampunya siswa dalam melakukan lipatan napkin dan bentuk-bentuk lipatan napkin. Kesulitan dan permasalahan, bahwasannya proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini masih menggunakan media pembelajaran sederhana yakni berupa media gambar, dengan kata lain tidak semua tahap dalam pelipatan napkin bisa di ikuti, berbeda dengan media multimedia interaktif (MMI). Pengajaran dengan menggunakan multimedia interaktif setiap step by step dijelaskan dan ditampilkan satu-persatu. Mengajarkan lipatan napkin tidak dengan menggunakan media bukanlah teknik yang salah karena penerapan media tergantung kebutuhan setiap personal serta kemampuan penerapan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi jasa boga SMK Swasta Pariwisata Imelda Medankelas X, bahwasannya siswa masih kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran lipatan napkin, Siswa cenderung pasif dan tidak fokus terhadap penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran lipatan napkin bahwa proses belajar kelas X jasa boga kurang kondusif karena lebih banyak menggunakan media gambar, siswa merasa cenderung diam ketika mereka tidak mengerti dengan materi pelajaran sehingga terlihat siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Media gambar membuat siswa terkadang tidak melihat semua *step* atau tahapan dalam melipat napkin di beberapa gambar, dengan kata lain tidak semua tahapan dapat dimuat didalam media

gambar, berbeda dengan media pembelajaran *multimedia interaktif*. Dari hal itu masih terlihat bahwa masih diperlukannya variasi media pembelajaran yang menarik .

Salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran terlebih dalam pelajaran lipatan napkin adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan data nilai harian siswa SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan masih banyak siswa yang belum mencapai Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), pada pelajaran lipatan napkin adalah 75. Dari satu kelas yang berjumlah 32 orang ,terdapat 12 Orang saja yang mampu mencapai batas minimal kelulusan. Dan 20 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Menurut pendapat suciati,(2007) bahwa nilai hasil belajar siswa yang mencapai >7,5 masih tergolong kurang.

Menurut Benardo (2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif dapat mengurangi rasa bosan pada siswa ketika didalam kelas dan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki peran dan potensi untuk merangsang siswa supaya dapat merespon materi yang disampaikan secara positif. Hasil penelitian Francis M. Dwyer menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang di sampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30%

dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%. Disisi lain berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan manusia dalam menerima dan mengingat informasi yang diterimanya.

Salah satu multimedia yang bisa digunakan adalah *Adobe Flash Cs 5*. *Adobe flash* merupakan salah satu program yang dirancang sedemikian rupa agar bisa dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di sekolah. Penggunaan program *Adobe Flash Cs 5* sebaiknya berkerja sama dengan ahli media untuk menghasilkan program yang baik dan layak untuk digunakan dalam mengajar. Dari uraian diatas tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Terhadap Hasil Praktek Lipatan Napkin Siswa SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Bagaimana cara guru mengajarkan membuat lipatan napkin ?
2. Bagaimana cara menggunakan media multimedia interaktif pada pembuatan lipatan napkin?
3. Bagaimana peran guru dalam memberikan pengetahuan siswa tentang cara membuat lipatan napkin?
4. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil praktek lipatan napkin?
5. Bagaimana karakteristik hasil praktek lipatan napkin yang baik?
6. Bagaimana cara mendapatkan hasil praktek lipatan napkin yang baik?

7. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media Multimedia interaktif?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu dibatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi pada :

1. Media multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs 5*.
2. Media menggunakan Media Gambar.
3. Materi pembelajaran yang diteliti dengan pelajaran lipatan napkin yang diambil 5 lipatan di antaranya, Lipatan Napkin Jubah Raja, Lipatan Napkin Piramid, Lipatan Napkin Topi Tinggi, Lipatan Napkin Kipas Berdiri, Lipatan Napkin Arah Panas.
4. Subjek Penelitian ini dilakukan di kelas X jasa boga SMK Pariwisata Imelda Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek lipatan napkin menggunakan *Adobe Flash Cs 5* Di SMK Pariwisata Imelda Medan.?
2. Bagaimana hasil praktek lipatan napkin menggunakan media gambar Di SMK Pariwisata Imelda Medan ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash Cs 5* terhadap hasil praktek lipatan napkin Di SMK Pariwisata Imelda Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuandari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar lipatan napkin menggunakan *Adobe Flash Cs 5* Di SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar lipatan napkin dengan menggunakan media media gambar Di SMK Pariwisata Imelda Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembealjaran multimedia interaktif *Adobe Flash Cs 5* terhadap hasil praktek lipatan napkin Di SMK Pariwisata Imelda Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

a) Bagi siswa :

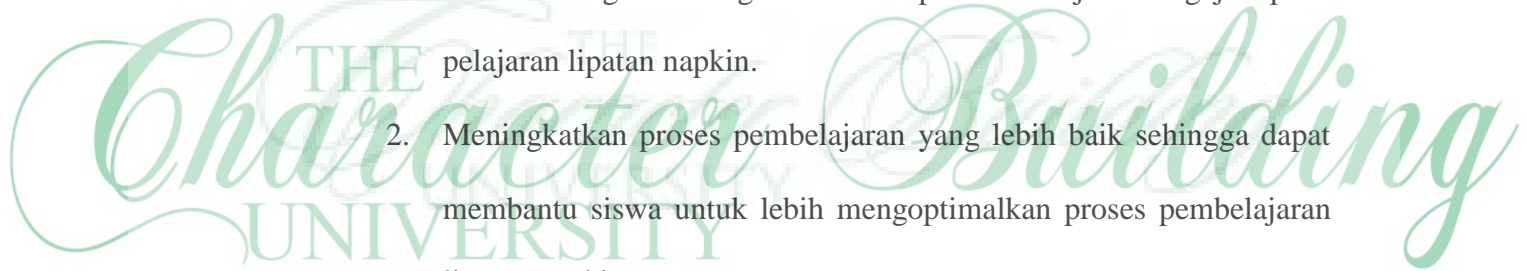
1. Membantu siswa dalam memahami teori lipatan napkin.
2. Membantu siswa dalam menerapkan teori terhadap lipatan napki.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran lipatan napkin.

b) Bagi guru :

1. Membantu guru mengawasi saat proses belajar mengajar pada pelajaran lipatan napkin.

2. Meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan proses pembelajaran lipatan napkin.

3. Memudahkan guru untuk tidak lagi menggunakan media secara manual namun lebih kepada penjelasan media berbasis multimedia interaktif sehingga didapatkan keefektifan dalam mengajar.



c) Bagi sekolah :

1. Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas belajar.
2. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada pelajaran lipatan napkin.

d) Bagi peneliti

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Boga Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian berikutnya.

THE CHARACTER BUILDING
UNIVERSITY