

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pengetahuan dalam pengolahan dan penyajian makanan, khususnya mengolah dan menyajikan cokelat dan permen cokelat. Mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery menjadi salah satu mata pelajaran kejuruan yang menitikberatkan proses pembelajaran pada kemampuan peserta didik untuk memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis cokelat. (Faridah, dkk, 2008).

Produk *pastry* dan *bakery* banyak dipengaruhi oleh metode pengolahan, bahan yang digunakan serta seni dalam menampilkan cokelat dan permen cokelat membedakan satu jenis colat dan permen cokelat dengan jenis cokelat dan permen cokelat lainnya. Begitu juga dengan penggunaan metode dalam pengolahan. Bahan yang sama dengan metode pengolahan yang berbeda juga akan memberikan variasi baru pada cokelat dan permen cokelat, yang pada akhirnya dapat memberikan ciri khas pada cokelat dan permen cokelat tertentu. Jenis cokelat yang sama dengan sentuhan seni akan memberikan nuansa tersendiri dalam tampilan sebuah makanan. Tidak terkecuali dengan cokelat dan permen cokelat, dekorasi dan bentuk dari cokelat yang dibuat dengan seni yang baik, membuat cokelat tersebut memiliki fungsi yang berbeda.

Pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery mempelajari cokelat dan permen cokelat. Permen (*boiled sweet*) dan cokelat merupakan salah satu produk pangan yang digemari . Produk ini termasuk golongan patiseri dengan prinsip pemekatan gula. Patiseri yang satu ini kaya gula sehingga perlu penanganan

khusus (pengolahan dan penyimpanan). Sebagai produk *confectionery*, permen dibedakan menjadi dua golongan berdasarkan bahan bakunya, yaitu *sugar confectionery* dan *chocolate confectionery*. Sesuai dengan namanya, penggolongan itu didasarkan pada jenis bahan baku utamanya. *Sugar confectionery* bahan bakunya berbasis gula, sedangkan *chocolate confectionery* merupakan permen dengan basis bahan baku cokelat. Selain itu, penggolongan *candy* juga dapat didasarkan pada perbedaan tekstur (*hard* dan *soft*) dan cara pengolahannya. Cokelat selain dibuat menjadi permen dapat juga menjadi bahan pengisi dan pelapis (Faridah, dkk, 2008).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, berbagai bentuk media pembelajaran tentu saja semakin bervariasi bentuknya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer. Menurut (Azhar Arsyad 2004) komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Komputer juga dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah realisme. sehingga dapat membantu siswa memvisualisasikan materi tentang menentukan proyeksi dan sudut dalam bangun ruang.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Munir (2012) Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan

(pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, hati dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan aplikasi atau media *online* berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik (Mustakim, 2020). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim dan Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Menurut Suyanto yang dikutip oleh (Winarno 2009) hasil penelitian dari *Computer Technology Research (CTR)* menunjukkan bahwa seseorang hanya dapat mengingat apa yang dilihatnya sebesar 20%, 30% dari yang didengarnya dan 80% dari yang didengar, dilihat dan dikerjakannya secara simultan.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003) kelebihan dan kekurangan produk media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* antara lain:

a. Kekuatan

- Materi yang disajikan lebih interaktif dan menarik dikarenakan disertai gambar, suara, dan video pendukung materi pembelajaran.
- Aplikasi yang dapat dijalankan sesuai keinginan dari pengguna.
- Pengguna dapat memilih tombol apa yang ingin digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

b. Kelemahan

- Video pembelajaran yang tersedia pada media pembelajaran harus ditonton sampai selesai tidak dapat diskip atau distop setelah berbentuk aplikasi.
- Produk terbatas hanya satu materi yaitu materi coklat dan permen coklat.

Pembelajaran yang berjalan dengan baik dan matang, menjadi acuan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Purwanto, 2015). Keberhasilan guru dalam mengajar di sekolah sangat mempengaruhi mutu dan kualitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan tugas guru yang selalu memberi dorongan, bimbingan dan juga fasilitas bagi peserta didik untuk dapat mengetahui sesuatu dan juga memahami tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Negeri 1 Pantai Labu bahwa hasil mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery di kelas XI khususnya pada kompetensi dasar menganalisis coklat dan permen coklat sudah cukup kompeten, namun masih ada nilai yang belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata-rata.

Bahwa persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery tahun 2020/2021 dengan jumlah siswa 32 orang yang memperoleh nilai <75 sebanyak 37,5% (12 orang), yang memperoleh nilai 75-79 sebanyak 21,87% (7 orang), yang memperoleh nilai 80-89 sebanyak 25% (8 orang), dan yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 15,62% (5 orang). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa sebagian besar telah memenuhi standar ketuntasan

yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) adalah 75. Akan tetapi masih ada 37,5% (13 orang) yang belum memenuhi, sehingga diperlukan perhatian khusus dari guru untuk dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa sehingga semua siswa dapat memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sarana prasarana, termasuk media pembelajaran (Arifin Zainal, 2013). Media pembelajaran yang menarik seperti pemanfaatan software Adobe Flash dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian (Ratna Mustikawati 2013) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Flash dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan (Sari Ayuningsih 2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif dari Adobe Flash dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 18,48% pada mata pelajaran IPS. Fajar Mandela Putra (2014) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Flash mampu menarik dan mempermudah siswa maupun guru dalam penyajian materi Teknik Lipatan Adonan Pastry. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Adobe Flash mampu memberikan dampak yang positif bagi siswa maupun guru.

SMK Negeri 1 Pantai Labu yang berada di Jalan Pasar XII, Durian, kec. Pantai Labu, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian Tata Boga. SMK Negeri 1 Pantai Labu diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang terampil dan

berkualitas. Hal ini dapat tercapai apabila proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan peserta didik berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, bidang keterampilan, bidang nilai dan juga sikap. Perubahan-perubahan tersebut dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh setiap peserta didik. Sehingga peserta didik berperan aktif sebagai subjek sekaligus objek-objek pada kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2017).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan teori Produk Pastry dan Bakery, seperti coklat dan permen coklat. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa semakin antusias dan aktif dalam memahami materi pelajaran Produk Pastry dan Bakery. Selain itu, penulis juga ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Pantai Labu untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang belum pernah digunakan dan diterapkan sebelumnya. Oleh karena itu, penulis perlu melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 Pada Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery Siswa Kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Proses pembelajaran Produk Pastry dan Bakery kurang bervariasi.

2. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh karena hanya memperoleh materi pembelajaran dari guru saja.
4. Peserta didik membutuhkan pemahaman materi yang lebih maksimal, khususnya pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.
5. Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* belum ada.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang program aplikasi pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.
2. Materi pelajaran dibatasi pada cokelat dan permen cokelat, yaitu pengertian cokelat, jenis-jenis cokelat, alat-alat pembuatan pengolahan cokelat, dan langkah-langkah membuat cokelat praline.
3. Model desain ADDIE yang digunakan dibatasi hanya dengan menggunakan *analysis, design, dan development*.
4. Pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat hanya meliputi pengujian produk, apakah produk media/program yang dibuat sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan media pembelajaran.

5. Penelitian ini hanya sampai dengan validasi oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* Produk Pastry dan Bakery yang dikembangkan ahli media dan ahli materi?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery siswa kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery yang dikembangkan terhadap siswa.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

A. Bagi Sekolah

1. Penelitian pengembangan produk ini akan memberikan masukan berharga bagi sekolah, tempat berlangsungnya penelitian.
2. Dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam hal mengembangkan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

B. Bagi Guru

1. Menjadi tambahan referensi dalam membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bervariasi.
2. Dapat memberikan motivasi untuk menggali kreativitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

C. Bagi Siswa

1. Penelitian pengembangan produk ini akan lebih memotivasi siswa memahami materi dan meningkatkan pengetahuan melalui media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*.

D. Bagi Pembaca / Peneliti Lain

1. Penelitian pengembangan produk ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan berupa media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* untuk kelas XII Tata Boga mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery SMK Negeri 1 Pantai Labu adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu menjelaskan pengertian cokelat dan permen cokelat, dan menjelaskan karakteristik alat-alat yang digunakan dalam pembuatan pengolahan cokelat dan permen kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu.
2. *Software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Adobe Flash Professional CS6*.
3. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *Adobe Flash Professional CS6* disediakan petunjuk penggunaan media pembelajaran agar yang menggunakan tidak mengalami kesulitan atau kendala dalam penyampaian materi pembelajaran.
4. Pada setiap materi pembelajaran disertai dengan sumber referensi materi dan soal-soal latihan.
5. Untuk evaluasi pada akhir pembelajaran diadakan tes pilihan berganda pada media pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan laptop dan LCD proyektor.
7. Materi yang ada dalam media sesuai dengan buku paket yang digunakan oleh sekolah dan sumber lain yang relevan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* Pada Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery Siswa Kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu" perlu dilakukan untuk dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran yang memiliki peran penting dalam bidang keahlian produktif dan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery ialah:

1. Mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian (C3), dimana tujuan dari mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery untuk membekali pengetahuan dan keterampilan siswa dibidang keahlian yang ditekuni agar mampu menjadi lulusan yang memiliki kompetensi dan siap bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Hal tersebut dapat dicapai dengan menciptakan pembelajaran yang efektif dan suasana yang tidak membosankan sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

2. Dengan pengembangan media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin, dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran serta mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

1.9.2. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia masih mempunyai banyak keterbatasan, yaitu waktu, biaya, dan kemampuan peneliti. Dengan keterbatasan tersebut pengembangan media pembelajaran ini hanya K.D 3.3 Menganalisis Cokelat dan Permen Cokelat pada KI 3.3.1. Menjelaskan pengertian cokelat, KI 3.3.2. Menjelaskan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan pengolahan cokelat dan permen cokelat kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Pantai Labu menggunakan *Software Adobe Flash CS6*.