

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengertian luas pendidikan adalah seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan (Haudi, 2020). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu jalur pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur, 2021). Siswa yang telah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu untuk menjadi pekerja dengan keterampilan dan pengetahuan yang memadai.

SMK Negeri 1 Berigin merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang menaungi keterampilan dalam bidang informatika maupun pariwisata. Salah satu program keahlian yaitu Tata Boga. Pada program keahlian Tata Boga ini salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari adalah pelayanan makan dan minum. Pada mata pelajaran pelayanan makan dan minum, selain mempelajari

teori siswa juga melakukan kegiatan praktik, seperti melakukan kegiatan penataan alat hidang.

Dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi dari guru karena menurut Syamsiani (2020) media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting. Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan baik menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir, analisis, dan keterampilan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Masdiana, dkk, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai penataan alat hidang, baik dalam hal teori maupun praktik. Salah satu teknologi *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Adobe Animate CC*.

*Adobe Animate CC* ini mudah dalam pengkonfigurasianya serta dapat dipelajari oleh guru karena pada proses pembuatan aplikasi berbasis *flash* tidak memerlukan *skill* pemrograman dikarenakan pada *Adobe Animate CC* sendiri terdapat fitur *Auto Coding* (Desak, 2021). Penyajian materi dalam media pembelajaran *Adobe Animate CC* dapat mengefesienkan pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh dengan materi yang sedang di ajarkan (Lutfiana, 2020). Media pembelajaran *Adobe Animate CC* dapat terus digunakan secara berulang-ulang

dikarenakan luaran dari *Adobe Animate CC* bersifat fleksibel yang artinya bisa dalam bentuk *flash*, *Airdesktop*, maupun aplikasi *android* (Noval, 2021). Media *Adobe Animate CC* dapat menggabungkan semua konten pembelajaran dalam bentuk teks, audio maupun video, sehingga dengan begitu siswa dapat lebih memahami teori penataan alat hidang dan sebelum praktik siswa dapat melihat video prosedur penataan alat hidang yang tersedia pada media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin (Maret 2023), guru mata pelajaran pelayanan makan dan minum belum menggunakan media *Adobe Animate CC* untuk menyampaikan teori penataan alat hidang dan praktik prosedur penataan alat hidang. Jika dilihat dari nilai siswa pada tahun 2021/2022 masih ada siswa yang memperoleh nilai hanya sebatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa kurang memahami prosedur penataan alat hidang, Menurut pendapat Muharis (2021) dalam melakukan prosedur penataan alat hidang dimana siswa dituntut untuk melakukan prosedur pemasangan lenan meja, penataan meja yang dimulai dari penataan aksesoris meja hingga penataan alat hidang pada meja. Beberapa siswa melakukan kesalahan dalam meletakkan posisi alat makan dikarenakan siswa terkadang belum mengetahui fungsi beberapa alat, serta salah dalam pemilihan alat hidang yang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Adobe Animate CC* Terhadap Hasil Praktik Penataan Alat Hidang SMK Negeri 1 Beringin”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media *Adobe Animate CC* dalam Praktik penataan alat hidang
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam materi penataan alat hidang
3. Siswa masih kurang memahami prosedur penataan alat hidang
4. Siswa belum mampu memilih alat hidang yang tepat pada saat proses penataan.
5. Kurangnya pemahaman siswa pada fungsi alat.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dibatasi pada penggunaan media *Adobe Animate CC* dan *Power Point*.
2. Hasil praktik siswa dibatasi pada materi penataan alat hidang *elaborate cover*
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin.

## 1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimaman hasil praktik siswa pada penataan alat hidang yang menggunakan media *Adobe Animate CC* ?

2. Bagaimana hasil praktik siswa pada penataan alat hidang yang menggunakan media *Power Point* ?
3. Bagaimana pengaruh media *Adobe Animate CC* terhadap hasil praktik penataan alat hidang ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa pada penataan alat hidang yang menggunakan media *Adobe Animate CC*.
2. Hasil praktik siswa pada penataan alat hidang yang menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan media *Adobe Animate CC* terhadap hasil praktik penataan alat hidang .

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Adobe Animate CC*. Penggunaan media pembelajaran dengan *Adobe Animate CC* dapat mempermudah kegiatan pembelajaran teori dan praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran yang akan diberikan oleh guru