

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat suatu perubahan terhadap nilai – nilai yang terkandung dalam diri manusia. Sekarang ini teknologi mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perubahan diri setiap individu. Manusia merupakan sasaran utama dari perkembangan teknologi, baik dalam kehidupan sehari – hari maupun dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini, dunia pendidikan juga dituntut untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam pembelajaran yang dilakukan secara formal di sekolah. Sehingga dengan adanya perkembangan IPTEK, dunia pendidikan dituntut untuk dapat menerapkannya kepada guru dan pelajar guna membantu proses belajar mengajar yang lebih efektif. Maka yang menjadi perhatian bagi setiap guru adalah bagaimana seorang guru mampu memilih dan menggunakan media serta menyesuaikannya dengan materi.

Pembelajaran dengan menggunakan media adalah pembelajaran dengan menggunakan alat – alat perantara sebagai sumber maupun alat bantu belajar. Bila media adalah sumber, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sedangkan media adalah sebagai alat belajar, maka media secara keseluruhan adalah hanya sebagai alat bantu. Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu

ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, hand out, buku teks, majalah, surat kabar dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/white board dan kapur/spidol. Sedangkan media audio visual (kaset audio, siaran TV/Radio, video/film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran harus dilakukan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang baik, kekeliruan pemilihan media pengajaran dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pengajaran. Media pembelajaran *macromedia flash player* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. *Macromedia flash player* merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.

Salah satu mata pelajaran yang cocok digunakan dalam media pembelajaran *macromedia flash player* adalah pengetahuan bahan makanan. Pengetahuan bahan makanan merupakan pengetahuan atau ilmu yang menjadi dasar dalam tata boga, karena peserta didik harus mengenal dan memahami terlebih dahulu bahan-bahan makanan sebelum diolah. Hal ini sangat penting

karena setiap bahan mengandung zat-zat makanan yang berbeda-beda dan mempunyai sifat atau karakter yang berbeda pula. Materi ini sangat sesuai dengan media pembelajaran *macromedia flash player* karena materi yang disajikan banyak memuat gambar dari macam – macam bahan makanan yang di pelajari dan media pembelajaran *macromedia flash payer* merupakan *software* presentasi interaktif yang berisi animasi, grafik, teks dan suara.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 9 Februari 2015 di SMK Negeri 8 Medan Jl. Dr. Mansyur Medan dengan guru mata pelajaran pengetahuan bahan makanan, bahwa dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang mendapatkan nilai standar KKM yaitu 75. Hal ini dapat diketahui dari daftar nilai siswa satu semester terakhir yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 57,7% (60 orang) mendapat nilai cukup, 42,3% (44 orang) mendapat nilai baik dan 0% (0 orang) memperoleh nilai amat baik.

Melihat kenyataan tersebut, salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash Player* untuk mata pelajaran pengetahuan bahan makanan. Dengan penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash Player* ini dapat membantu guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada dan dapat menjadi solusi untuk para siswa sebagai penerima pelajaran, karena lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan selain itu siswa mendapat pengalaman visual dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami karena siswa melihat secara nyata materi yang disampaikan. Berdasarkan latar belakang

masalah diatas penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash Player* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Negeri 8 Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa cukup.
2. Pembelajaran pengetahuan bahan makanan selama ini didominasi dengan metode ceramah.
3. Pembelajaran pengetahuan bahan makanan selama ini didominasi dengan media konvensional.
4. Guru kurang memiliki referensi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar kurang efektif.
5. Untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa perlu digunakan media pembelajaran yang interaktif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Macromedia Flash Player*.
2. Hasil belajar pengetahuan bahan makanan dibatasi pada pengetahuan bumbu, rempah dan penambah rasa (*seasoning*) kontinental.

3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan yang terdiri dari X Boga 1 dengan 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan X Boga 5 dengan 36 siswa sebagai kelas kontrol .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa di SMK Negeri 8 Medan yang tidak menggunakan media pembelajaran *macromedia flash player* ?
2. Bagaimana hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa di SMK Negeri 8 Medan yang menggunakan media pembelajaran *macromedia flash player* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *macromedia flash player* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 8 Medan pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa di SMK Negeri 8 Medan yang tidak menggunakan media pembelajaran *macromedia flash player*.

2. Untuk mengetahui hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa di SMK Negeri 8 Medan yang menggunakan media pembelajaran *macromedia flash player*.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *macromedia flash player* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 8 Medan pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Untuk penulis sendiri diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengaruh media pembelajaran *macromedia flash player* terhadap hasil belajar pengetahuan bahan makanan siswa. Untuk SMK Negeri 8 Medan penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan masukan bagi SMK Negeri 8 Medan dalam meningkatkan hasil belajar pengetahuan bahan makanan dengan media pembelajaran *macromedia flash player*, sehingga suasana belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Sedangkan untuk pembaca sebagai bahan referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang akan mengadakan penelitian pada permasalahan yang relevan.