

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam pembangunan masyarakat Indonesia demi menciptakan anak-anak yang baik dan berkualitas dengan mutu yang tinggi. Pendidikan salah satu upaya nyata guna merealisasikan belajar siswa yang aktif selama proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, pengendalian emosi, sikap, kepribadian, dan keterampilan yang baik untuk dirinya dan masyarakat. Menurut Mustari (Jais dan Amri, 2021) Pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan dalam proses pengembangan masyarakat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Beringin yang bertempat di jalan pendidikan NO.3, Emplasmen Kualanamu, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20552 diciptakan sebagai pendidikan formal yang fokus dengan satu kejuruan yang ditujukan untuk menghasilkan individu yang mampu melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kompetensinya. Selain itu SMK Negeri 1 Beringin juga bertujuan untuk mempersiapkan siswanya memiliki keterampilan agar dapat bersaing di dunia kerja secara langsung dan mampu mengelola usaha di bidang jurusannya setelah lulus. Salah satu jurusan di SMK Negeri 1 Beringin ialah Tata Boga, dengan salah satu mata pelajarannya yaitu Boga Dasar. Beberapa materi dalam mata pelajaran Boga Dasar yaitu menganalisis, mengevaluasi dan praktek menerapkan peralatan pengolahan makanan, menerapkan potongan bahan makanan, menganalisis bumbu dasar, menganalisis hidangan sayur dan buah, menerapkan lipatan daun, menerapkan

penyajian makanan serta *carving* buah. Setiap kompetensi memiliki dua elemen yang harus dicapai yaitu persiapan alat dan bahan serta pengolahan makanan dan minuman dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 80 (delapan puluh).

Berdasarkan hasil observasi 10 maret 2023 dengan guru mata pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 1 Beringin (Mei 2022) diperoleh data nilai siswa pada tahun ajaran 2021-2022, yaitu siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 8 siswa, nilai B+ sebanyak 4 siswa, nilai B sebanyak 33 siswa dan nilai C sebanyak 4. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang di harapkan yaitu sangat kompeten (A) yang diduga di sebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.

Fruit Carving adalah seni dan teknik membuat hiasan untuk penyajian makanan dari buah-buahan dan sayuran. Melalui jiwa dan bakat seni, maka buah-buahan dan sayuran yang ada di sekeliling kita bisa dibuat menjadi sesuatu yang bernilai dan indah. Buah-buahan yang bisa digunakan antara lain : buah melon, mentimun, buah semangka, wortel, bengkuang, tomat, dll.

Menurut jurnal Kompasiana kriteria hasil *fruitcarving* yang baik yaitu bertekstur yang tidak terlalu keras dan lembek, karena akan mempengaruhi hasil ukirannya. Tidak semua buah dan sayuran bisa dijadikan media carving. Alat carving juga mempengaruhi hasil carving yang baik. Dengan cetakan para ahli seniman ini menjadikan buah-buahan utuh berubah menjadi layaknya ukiran yang memiliki seni tinggi.

Dalam menyampaikan materi *fruit carving* guru menggunakan *power point*

dalam buku sehingga siswa sulit mengerti. Pembelajaran dalam kelas masih bersifat *teacher centered* atau berpusat pada guru, sehingga hasil praktik *fruit carving* masih kurang maksimal, masih banyak siswa yang kurang rapi dan baik dalam hasil praktek *carving* buah, bahkan ada beberapa siswa harus membeli kembali buah untuk praktek ulang karena hasil *carving* nya tidak berbentuk sesuai tema yang diinginkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang *inovatif* agar mendorong siswa untuk belajar yang *optimal*. Menambahkan ketertarikan siswa saat menyerap materi. Media pembelajaran berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi, alat komunikasi, serta berbagai macam metode pendekatan yang dipilih guru untuk proses pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran *inovatif* yang dapat digunakan guru yaitu *Articulate Storyline 3*. *Articulate storyline 3* adalah media *interaktif* yang berbentuk *software* yang diciptakan sebagai wadah presentasi yang digunakan untuk mempresentasikan suatu tujuan tertentu dari sebuah informasi (Utami, 2021). *Articulate storyline 3* merupakan buatan dari global *incorporation* dengan pilihan fitur yang lebih banyak dan menarik yang berisi teks, suara, gambar, animasi dan video tutorial. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi ini, sangat mudah untuk di pelajari oleh para guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Praktek *Fruit Carving* Pada Siswa SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada *power point*.
2. Siswa masih kurang terampil dalam mengukir buah sehingga hasil praktik *fruit carving* kurang maksimal.
3. Hasil praktik *fruit carving* siswa kurang rapi dan tidak berbentuk dan tak terlihat jelas
4. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* belum pernah diterapkan pada materi pelajaran *fruit carving*

1.3. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil praktik *fruit carving* dibatasi pada mengukir bunga mawar dari bengkuang, dengan 17 kelopak dan pengerjaan 30 menit.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah *Articulate Storyline 3*
3. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah *power point*.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin,

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek *fruit carving* siswa yang menggunakan media pembelajaran *Articulate storyline 3*?
2. Bagaimana hasil praktek *fruit carving* siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil praktek *fruit carving*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktek *fruit carving* siswa yang menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*
2. Hasil praktek *fruit carving* siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*
3. Pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil praktek *fruit carving*.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dapat mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran

Articulate storyline 3 dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Karakteristik penting yang dimiliki media ini adalah kemampuan interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang beragam dari segala media, mampu menyampaikan pesan dengan berbagai jenis bahan belajar, menyajikan animasi yang menarik yang menumbuhkan perhatian dan gairah belajar siswa dan mampu menghilangkan kejenuhan siswa karena media yang digunakan bervariasi.

