BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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 perilaku-perilaku manusia, dan juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan (Haudin, 2020). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dan pengembangan teknologi (Nur, 2021). Siswa yang telah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu untuk menjadi pekerja dengan keterampilan dan pengetahuan yang memadai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Binjai 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 salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari adalah Pengolahan dan Penyajian Makanan tentang hasil olahan unggas. Pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan, selain mempelajari teori siswa juga melakukan kegiatan praktik.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media yang tepat pada saat proses pembelajaran akan memberikan hasil yang baik. Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan pendidik secara akurat dan efisien (Hamzah, 2022). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang tepat untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami pembelajaran.

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 penting. Media pembelajaran adalah salah satu 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 saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dalam teori dan hasil praktik siswa pada olahan unggas. Salah satu teknologi *Software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*.

Media *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Articulate Storyline 3* adalah salah satu media presentasi online yang banyak pilihan template yang siap digunakan secara gratis dengan pemanfaatannya dapat digunakan tanpa internet. Melalui media *Articulate Storyline 3*, diharapkan dapat lebih memudahkan guru

dalam memberikan materi karena dapat menggabungkan semua konten pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, grafik, suara, animasi, audio maupun video, sehingga dengan begitu siswa dapat melihat video prosedur pengolahan unggas yang tersedia pada media. Keistimewaan *Articulate Storyline 3* diantaranya, bisa dijalankan pada perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun *handphone*. Dalam penggunaan media *Articulate Storyline 3* cukup mudah di pelajari bagi para pemula karena sangat mirip dengan Ms.powerpoint, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat berperan aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar mengajar (Lutfiana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan penulis di SMK N2 Binjai pada (April, 2023) mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan belum menggunakan media *Articulate Storyline 3* untuk menyampaikan teori hidangan dari unggas. Jika dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran nilai siswa pada tahun 2023/2024 khususnya pada materi Pengolahan dan Penyajian Makanan memiliki Kriteria Kelulusan Minimum 75. Dan data nilai yang di peroleh dari 60 peserta didik yang mengikuti praktik, 60% diantaranya memperoleh nilai diatas 75 dan 40% sisanya dibawah 75. Hal ini disebabkan masih banyak siswa kurang memahami prosedur dalam pengolahan hasil olahan unggas.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Praktik Olahan Unggas SMK Negeri 2 Binjai**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap praktik Olahan Unggas.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam praktik Olahan Unggas.
3. Guru belum menggunakan media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran praktik Olahan Unggas.
4. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat atau merigkas dan hanya menggunakan materi *power point* guru.
5. Rendahnya hasil praktik siswa pada olahan unggas.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Articulate Storyline 3* dan *Power Point*.
2. Pelajaran Pengolahan dan Penyajian makanan di batasi pada Materi Pengolahan Unggas dan praktik pengolahan Olahan Unggas.
3. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI Keahlian Tata Boga di SMK Negeri 2 Binjai.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Articulate Storyline 3*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Power Point*?

3. Bagaimana pengaruh media *Articulate Storyline 3* terhadap hasil praktik siswa pada olahan unggas?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktik siswa pada olahan unggas yang menggunakan media *Articulate stotyline 3*.
2. Hasil praktik siswa pada olahan unggas menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline 3* terhadap hasil praktik siswa pada olahan unggas.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk meningkatkan hasil praktik siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, Dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan inovasi baru dalam pembelajaran, belajar menjadi lebih mudah dan menarik. Selain itu penelitian ini memiliki peran yang penting untuk guru dalam proses belajar mengajar karena media *Articulate Storyline 3* berpengaruh dalam proses penyampaian informasi materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi bagi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi dengan lebih baik. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran.