

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan adalah bagian dari sistem Pendidikan nasional dimana memiliki tujuan mempersiapkan siswa-siswa yang mempunyai keterampilan dan *knowledge* sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja serta mampu mengembangkan potensi diri dan juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Nur, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Tanjungbalai merupakan sebuah lembaga Pendidikan formal yang memiliki berbagai macam keterampilan di bidang pariwisata dan perbankan. Adapun program keahlian yang ada di SMKN 3 Tanjungbalai yaitu perhotelan, Tata Boga, Perbankan dan Keuangan Mikro. Salah satu Program keahlian Tata Boga mempelajari berbagai bidang ilmu kejuruan. Pastry adalah salah satu mata pelajaran produktif yang memadukan antara teori dan Praktik, yang membahas mengenai pengolahan berbagai jenis produk pastry agar dapat menguasai ilmu dan juga bisa mengaplikasikan ilmu yang berhubungan dengan produk pastry. (Fanny, 2021).

Permen coklat yang merupakan suatu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa pembelajaran teori dan praktikum, yaitu pengolahan permen coklat.

Permen coklat adalah sejenis permen coklat yang dibuat secara tradisional dengan pusat coklat ganache yang dilapisi coklat, bubuk kakao atau kacang panggang cincang, biasanya dalam bentuk bulat, berbentuk kerucut atau

melengkung. Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sebaiknya guru menggunakan media *Adobe flash CS 7*.

Menurut Kartini dan Katun (2018) menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Flash* yang memberikan animasi akan lebih menarik bagi siswa karena dapat memberikan peningkatan minat belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran di kelas seperti biasanya sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *Adobe Flash* juga ditandai dengan kurangnya dominasi guru di dalam kelas dan adanya kecenderungan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran (Asrul, dkk, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Pastry kelas XI. Menyatakan bahwa materi permen coklat merupakan materi yang sulit dimengerti karena pada materi tersebut siswa di tuntut untuk memahami teori dan praktikum, dimana pada saat praktikum siswa harus tepat waktu dan menggunakan bahan yang berkualitas baik dalam pembuatan coklat pada saat penyampaian materi guru hanya menggunakan media *Power Point* yang berisi teks dan gambar, sehingga siswa kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi jenuh.

Bila dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran pastry tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil, siswa yang memperoleh nilai A sebanyak 15 siswa (27,3%), nilai B sebanyak 26 siswa (47,2%) dan nilai C sebanyak 14 siswa (25,5%) dengan ketentuan KKM yang ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan

data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang diharapkan yaitu, sangat kompeten (A) hal ini diduga karena siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru. Salah satu faktor penyebab pencapaian nilai siswa yang belum memenuhi kriteria adalah tidak adanya variasi penggunaan media. Oleh karena itu guru perlu menggunakan media *Adobe Flash CS 7* dalam menyampaikan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarsiswa dan pembelajaran menyenangkan di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Adobe Flash CS7* Terhadap Hasil Praktik Permen Cokelat Pada Mata Pelajaran Pastry Di SMK Negeri 3 Tanjungbalai”**.

1.2. Indetifikasi Masalah.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa pada materi permen cokelat pada mata Pelajaran pastry.
2. Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, terkadang peserta didik merasa jenuh sehingga kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran.

3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi permen coklat pada mata Pelajaran pastry yang dapat dibuktikan dengan data yang menunjukkan beberapa siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS7* pada materi Permen coklat pada mata Pelajaran pastry pada saat proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Adobe Flash CS7* dan *Media Power point*.
2. Hasil praktik permen coklat pada mata Pelajaran Pastry dibatasi pada praktik pembuatan *Choco Truffle*
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian Tata Boga di SMK Negeri 3 Tanjungbalai.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana hasil praktik permen coklat siswa pada mata pelajaran pastry yang menggunakan media interaktif *Adobe Flash CS 7* ?
2. Bagaimana hasil praktik permen coklat siswa pada mata pelajaran pastry yang menggunakan media *Power Point* ?

3. Bagaimana Pengaruh media *Adobe Flash CS7* terhadap hasil praktik permen coklat siswa pada mata pelajaran pastry.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik permen coklat siswa pada mata pelajaran pastry yang menggunakan media *Adobe Flash CS7*.
2. Hasil praktik permen coklat siswa pada mata pelajaran pastry yang menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan media *Adobe Flash CS7* terhadap hasil praktik permen coklat pada mata pelajaran pastry.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui *Adobe Flash CS7*. Melalui media *Adobe Flash CS7* peserta didik dapat mengeksplor berbagai konten materi yang disediakan pada media tersebut sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Melalui media tersebut juga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan aktif. Sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang kompeten dengan begitu maka akan meningkatkan pencapaian hasil praktik peserta didik.