

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan meningkatkan kemajuan suatu bangsa kearah yang lebih maju dari yang sebelumnya. Berbagai upaya dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan untuk memajukan negaranya. Karena, keberhasilan dan kegagalan pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan kualitas generasi suatu bangsa. Negara Indonesia adalah salah satu Negara yang menjadikan pendidikan sebagai salah satu tujuan bangsa hal itu tercantum dalam UUD (Undang Undang Dasar) 1945 ditegaskan bahwa Negara berkewajiban mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Selanjutnya, dalam Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan kemampuan serta pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat ditengah persaingan zaman.

Proses belajar yang dialami peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, bidang keterampilan, dan bidang nilai atau sikap. Perubahan itu tampak dalam hasil belajar (sudjana, 2009). Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktifitas belajar. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga

dalam proses kegiatan belajar mengajar (Harminingsih, 2008). Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut (Daryanto, 2010).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 09 Maret 2017, di SMK Parbina Nusantara Pematang Siantar, guru bidang studi *food and beverage* dalam penyampaian materi masih dengan menggunakan metode ceramah dan power point. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*. Bila dilihat dari fasilitas- fasilitas yang tersedia seperti komputer dan LCD sudah tersedia di ruang belajar dan di ruang kelas laboratorium, namun belum secara maksimal digunakan.

Salah satu tugas guru adalah menyediakan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran. Guru harus kreatif mencari cara untuk membuat proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media pengajaran, karena kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada, 2008). Media pembelajaran interaktif berbasis computer dapat dibuat dengan berbantu perangkat lunak (*software*). Salah satu perangkat lunak dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media *macromedia flash*.

penggunaan *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan efetifitas belajar dan bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* juga sebagai alat bantu dalam proses belajara mengajar yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang berkualitas.

Mata pelajaran Pengetahuan *food and beverage* merupakan salah satu pelajaran yang mempelajari tentang mengolah makanan dan minuman, memproduksi makanan dan minuman dan menyajikan makanan dan minuman. Dan *food and beverage departement* di hotel merupakan bagian dari hotel yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap kebutuhan pelayanan makanan dan minuman serta kebutuhan lain yang terkait, dari para tamu yang tinggal maupun tidak tinggal dihotel dan dikelola secara komersial serta professional (Soekresno dan pendit 1998:4).

Berbagai jenis peralatan dalam penyajian makanan, sebaiknya dalam proses belajar mengajar guru harus menunjukkan

peralatan makanan yang sebenarnya atau melalui media pembelajaran, sehingga siswa dapat langsung melihat bagaimana bahan peralatan maupun makanan yang sebenarnya bukan hanya melalui teori atau buku. Jika menggunakan media siswa lebih mudah memahami dan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar *Food And Beverage* Siswa Kelas X SMK Parbina Nusantara Pematang Siantar"**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses belajar mengajar pada materi *breakfast service*?
2. Bagaimana penguasaan siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar terhadap materi *breakfast service*?
3. Apakah faktor yang menyebabkan kurangnya variasi penggunaan media pada pembelajaran *breakfast service* siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar?
4. Bagaimana guru dalam menggunakan media pembelajaran pada materi *breakfast service*?
5. Bagaimana penguasaan materi *breakfast service* yang menggunakan media *macromedia flash*?
6. Bagaimana penguasaan materi *breakfast service* yang menggunakan media *power point*?

7. Apakah media macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar food and beverage siswa SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar ?

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini agar dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperiment adalah media *macromedia flash*.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah media *power point*.
3. Materi yang akan dibahas pada pelajaran muatan lokal *food and beverage* adalah *breakfast service*.
4. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar *food and beverage* pada materi *breakfast service* pada siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar yang menggunakan media *macromedia flash*?

2. Bagaimana hasil belajar *food and beverage* pada materi *breakfast service* pada siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar yang menggunakan media *Power point*?
3. Bagaimana pengaruh media *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar pada materi *breakfast service*?

E. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Mengetahui hasil belajar *breakfast service* siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar yang menggunakan media *macromedia flash*.
2. Mengetahui hasil belajar *breakfast service* siswa kelas X SMK Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar yang menggunakan media *power point*.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa kelas X Smk Swasta Parbina Nusantara Pematang Siantar pada materi *breakfast service*.

E. KEGUNAAN ATAU MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Mendapat pengalaman dan menambah wawasan melalui sebuah penelitian untuk menentukan dan menggunakan media pembelajaran.

2. Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk pemilihan media pembelajaran mata pelajaran *breakfast service*.
3. Sebagai bahan referensi atau masukan untuk memberikan informasi yang positif bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini dimasa mendatang bagi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga khususnya prodi Pendidikan Tata Boga.
4. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru dalam membimbing siswa untuk memunculkan ide-ide kreatif sehingga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang baik.
5. Sebagai bahan bagi siswa sebagai guna meningkatkan hasil belajar khususnya bidang studi *food and beverage* dapat meraih prestasi yang maksimal dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang telah disampaikan oleh guru.