

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2022). Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Purwanto, 2022).

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran, karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media (Sanjaya, 2021)

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Salah satu mata pelajaran bidang kejuruannya yaitu mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia yaitu menerapkan dan membuat Kue Lapis dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar mengetahui dan memahami pengertian Cake dengan benar serta dapat mengolah Cake dengan prosedur, kriteria hasil, keselamatan kerja, hygiene makanan yang dibuat dan mampu mencapai kompetensi yang sudah ditentukan.

Hasil praktik merupakan nilai yang diperoleh dari peserta didik selama masa belajar atau praktik. Pembelajaran praktik merupakan suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan menggunakan berbagai jenis metode yang sesuai dengan keterampilan yang diberikan dan peralatan yang digunakan (Yanto et.al, 2022).

Media pembelajaran *Swish Max* merupakan program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Animasi *Swish Max* sangat mudah dipelajari dan anda dapat membuat dengan animasi teks, gambar, grafik dan suara dalam waktu singkat. Animasi *Swish Max* memiliki 230 efek siap pakai seperti *Explode*, *Vortex*, *Snakes*, dan sebagainya. Animasi *Swish Max* memiliki tools untuk menggambar garis, rectangles, elips, kurva acak, motion path, sprites, tombol dan form masukan dengan cara lebih mudah (Wiwid, 2022). Penggunaan *Swish Max* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Style atau tampilan pada media pembelajaran Emaze dapat merangsang ketertarikan orang yang melihat dibanding hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis (Salsabila, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan pada (Februari, 2024) dengan guru pengampu mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar disekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) dan menggunakan media pendukung *power point*, sehingga siswa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran tersebut. Hasil observasi yang dilakukan

penulis terdapat bahwa nilai siswa pada Tahun Ajaran 2021/2022 memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tergolong pada kategori cukup, yaitu dari total keseluruhan siswa terdapat (63 %) siswa yang memiliki nilai cukup (hanya sebatas pada nilai KKTP) dan (37%) siswa yang memiliki nilai baik (memperoleh nilai diatas KKTP). Berdasarkan data tersebut diduga bahwa hasil belajar siswa rata-rata masih tergolong ke dalam kategori kurang maksimal dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai hanya sebatas pada kategori “Cukup”. Jika keseluruhan pencapaian hasil belajar tidak maksimal, maka berdampak pada hasil belajar, pengetahuan serta pemahaman siswa dalam mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. Hal ini diduga karena siswa kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa mengalami beberapa kesulitan dalam merancang sebuah produksi massal.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya sebuah solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik agar menjadi aktif dan efektif. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan teknologi digital. Salah satu upaya dilakukan dengan menggunakan media *swish max*. *Swish Max* merupakan program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Animasi *Swish Max* sangat mudah dipelajari dan dapat dibuat dengan menggunakan animasi teks, gambar, grafik dan suara dalam waktu singkat untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik dan melatih kreativitas guru dalam membuat pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul : **“Pengaruh Media Pembelajaran Swish Max Terhadap Hasil Praktek Produk Cake dan Kue Indonesia SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media *Swish Max* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya pemanfaatan sarana prasarana di sekolah sebagai media pembelajaran di SMK Pariwisata Imelda Medan.
4. Guru masih menggunakan media powerpoint sebagai media pembelajaran.
5. Hasil praktik Produk Cake dan Kue Indonesia masih belum maksimal dan belum sesuai dengan kriteria hasil yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran dibatasi pada Media *Swish Max* dan Media *Power Point*.
2. Hasil praktek Produk Cake dan Kue Indonesia dibatasi pada membuat Kue Lapis Legit Kukus.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan yang berjumlah 57 siswa.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max*?
2. Bagaimana hasil praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia yang menggunakan media *PowerPoint*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil praktek siswa membuat Produk Cake dan Kue Indonesia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Hasil praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max*.
2. Hasil praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia yang menggunakan media pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint*.
3. Pengaruh media pembelajaran *Swish Max* terhadap praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu peserta

didik memperluas wawasan dan pengalaman. Serta mendukung pembelajaran interaktif yang melibatkan komunikasi dua arah antar pendidik dan peserta didik.

