

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu Pendidikan formal, bergerak dibidang kejuruan yang mengarah kepada kompetensi kerja di dunia usaha yang memiliki tujuan, yaitu menyiapkan siswa siswi memasuki lapangan kerja yang memiliki kompetensi dan dapat mengembangkan diri secara professional (Verawati, 2019). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mampu menyiapkan siswa-siswi untuk memasuki lapangan pekerjaan yaitu, SMK Putra Anda Binjai yang beralamat di Jl. Walter Mongonsidi No.22, Satria, Kec. Binjai Kota, Kota Binjai.

Salah satu program keahlian di SMK tersebut ialah Kuliner. Pada program keahlian Tata Boga ini, mata pelajaran di kelas XI yang dipelajari yaitu *pastry* dan *bakery*. Produk *pastry* dan *bakery* merupakan satu materi yang membahas tentang pengolahan adonan *pie*. Dimana siswa dituntut mampu memahami dan memecahkan masalah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik karena terdapat siswa belum menguasai materi pengolahan adonan *pie*.

Mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* dengan kompetensi dasar membuat *pie*, merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti dan dipelajari oleh siswa kelas XI kuliner SMK Putra Anda Binjai. Sebelum melakukan praktik, siswa terlebih dahulu mempelajari materi membuat adonan *pie* sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai pada mata pelajaran produk

pastry dan *bakery*, dimana guru memberikan teori adonan *pie* dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif dengan metode yang diberikan oleh guru, karena masih menggunakan media *power point*, sehingga hasil belajar tidak tercapai terutama pada kegiatan praktek membuat adonan *pie*.

Didalam pelaksanaan praktikum memiliki 3 langkah yaitu langkah persiapan, Langkah pelaksanaan dan Langkah akhir praktek evaluasi hasil olahan praktikum (Nurhasanah et al, 2021). Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode belajar dan media pembelajaran (Arsyad 2022). Media pembelajaran sangat diperlukan apabila tidak adanya media pembelajaran yang dipakai, maka pembelajaran akan terlihat biasa saja, membosankan, dan monoton dalam poses belajar mengajar. Penulis membawa media *Adobe Flash Cs6* untuk menjadikan bahan ajar yang akan dibuat.

Media pembelajaran adalah salah satu factor yang penting dalam pembelajaran karena sebagai penghubung dalam menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata dengan menggunakan-menggunakan media pembelajaran (Arsyda et al, 2020). Media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* merupakan salah satu program yang dirancang sedemikian rupa agar bisa dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di sekolah (Munir, 2021). *Adobe Flash Cs6* adalah software yang dapat membuat gambar berbasis animasi. Penggunaan program *Adoble Flash Cs6* sebaiknya bekerja sama dengan ahli media untuk menghasilkan program yang baik dan layak untuk digunakan dalam mengajar. Komputer mampu menyampaikan informasi

dan pengetahuan tinggi sehingga menyebabkan program computer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang bersifat simulasi dan dapat deprogram untuk memberikan umpan balik terhadap siswa.

Hasil penelitian (Saselah et al., 2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran kesetimbangan kimia di SMK dan mendapat respon yang positif dari siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Sukarmin, 2019) bahwa multimedia interaktif dan kit dikategorikan sangat layak dengan persentase kelayakan $\geq 61\%$. Hasil belajar siswa meningkat setelah uji coba. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif dan kit respon positif karena lebih dari 61% memberikan respon positif.

Adobe Flash Cs6 bisa digunakan untuk membuat sebuah animasi dan web interaktif yang kompleks dan dapat membuat tampilan materi pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya animasi langsung, bentuk, dan warna yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar. *Adobe Flash Cs6* dapat membantu guru untuk mempersentasikan materi pembelajaran dan memberikan informasi secara jelas sehingga materi atau informasi yang disajikan akan lebih mendetail (Warsita, 2021).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas poses belajar

mengajar yang lebih baik, agar tidak membosankan dan monoton adalah dengan menggunakan media pembelajaran dimana guru harus memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah. Media sangat diperlukan di zaman sekarang yang sudah didukung dengan berbagai teknologi yang canggih serta mudah untuk diakses. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan (Elsham, 2022).

Media pembelajaran merupakan faktor yang paling penting dalam proses pembelajaran karena sebuah media merupakan perantara yang dapat membantu guru dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang baik sesuai dengan standard yang diinginkan oleh guru, terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan penulis, berdasarkan data bahwa mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery* memiliki KKM 75, dari 68 peserta didik yang mengikuti praktik membuat *pie*, 55% memperoleh nilai diatas 75 dan 45% sisanya memperoleh nilai dibawah 75. Dari data tersebut terlihat masih ada sebagian siswa yang kurang memahami tahapan pembuatan *pie*. Dari penilaian guru bidang studi, menjelaskan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan pada pembuatan *pie* sesuai dengan arahan atau ketentuan. Sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya hasil yang didapatkan oleh setiap siswa. Kegiatan pembelajaran dikelas peran guru lebih mendominasi dan media yang dipergunakan guru masih berbentuk media *power point*.

Pie merupakan salah satu jenis *pastry* yang digemari semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, mudah didapat dan dalam proses pembentukannya relative mudah dibuat juga bahan yang digunakan mudah didapat. *Pie* dapat disajikan dengan berbagai isian manis seperti vla, buah-buahan, coklat dan dapat juga disajikan dengan isian gurih seperti sayuran, daging, dan ayam. Menurut (Budiningsih, 2022) *pie* atau *short pastry* yang baik memiliki sifat harus mudah digilas dan tidak mudah pecah, saat dimakan *pie* tidak keras saat dimakan, dan memiliki cita rasa yang baik. Meski mudah dibuat tetapi tingkat kegagalan dalam pembuatan *pie* tinggi, misalnya ukuran *pie* tinggi, *pie* terlalu tipis saat digilas, *pie* menjadi retak atau pecah setelah dikeluarkan dari cetakan, *pie* setelah dipanggang keras saat dimakan, sehingga siswa mengulang praktik membuat adonan *pie* dikarenakan nilai yang didapat siswa masih dibawah nilai KKM.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis merasa perlu dilakukan penelitian dengan judul. **“Pengaruh Penggunaan Media *Adobe Flash Cs6* Terhadap Hasil Praktek *Pie Dough* Kelas XI SMK Putra Anda Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Sebagian siswa di SMK Putra Anda Binjai mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan pembuatan adonan *pie*, yang tercermin dari hasil nilai praktik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hanya 55% siswa yang memperoleh nilai di atas 75, sementara 45% lainnya masih di bawah nilai tersebut.

2. Metode pengajaran yang digunakan saat ini, yaitu ceramah dengan dukungan media PowerPoint, tampaknya membuat siswa merasa bosan, kurang terlibat, dan kurang aktif dalam proses belajar. Hal ini berkontribusi pada hasil belajar yang kurang optimal dalam praktik pembuatan pie.
3. Pelaksanaan praktikum saat ini mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan, tetapi hasil evaluasi menunjukkan adanya kebutuhan untuk penyesuaian dalam metode pengajaran dan media yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas XI program keahlian Kuliner di SMK Putra Anda Binjai. Fokusnya adalah pada peserta didik yang mengikuti mata pelajaran produk pastry dan bakery, khususnya dalam praktik pembuatan adonan pie.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video tutorial berbasis *Adobe Flash CS6* dan *powerpoint*. Penelitian tidak mencakup media pembelajaran lainnya seperti video tutorial berbasis aplikasi lain, buku teks, atau metode pembelajaran tradisional.
3. Praktik *pie dough* dibatasi dengan isian selai nanas.
4. Penilaian praktik *pie dough* manis dilihat dari: a) proses kerja yang meliputi persiapan alat, dan bahan, teknik pengolahan, dan waktu pengolahan; b) hasil

pengolahan yang meliputi aroma, rasa, tekstur, warna dan tampilan (penyajian).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil praktik *pie dough* manis menggunakan media *Adobe Flash CS6* kelas XI SMK Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana hasil praktik *pie dough* manis menggunakan media *Power Point* kelas XI SMK Putra Anda Binjai?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Adobe Flash CS6* terhadap hasil praktik *pie dough* manis kelas XI SMK Putra Anda Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil praktik yang menggunakan *Adobe Flash CS6* pada *pie dough* manis.
2. Hasil praktik yang menggunakan *Power Point* pada *pie dough* manis.
3. Pengaruh penggunaan *Adobe Flash CS6* terhadap hasil praktik *pie dough* manis.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran mempermudah dan memperlancar proses (kegiatan) belajar mengajar, serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk meningkatkan

mutu pendidikan dan kualitas belajar. Berguna bagi siswa untk meningkatkan kemampuannya khususya pada pelajaran *pie dough*. Bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam meningkatkan pengolahan *pie dough* manis. Diharapkan juga dapat menjadi bahan masukan sumber informasi atau referensi bagi pembaca untuk mengembangkan dan memperkaya pengetahuan terkait pengolahan *pie dough* manis.

