

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dikelola oleh guru untuk membelajarkan siswa sesuai dengan tujuan dan desain pembelajaran yang telah dirancang. Proses pembelajaran melibatkan empat sub komponen yaitu, siswa, guru, materi ajar dan sumber belajar. Keempat komponen ini diikat oleh satu aktivitas yang disebut dengan pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran inilah peran model, strategi, metode dan media belajar mengajar digunakan. Dalam menentukan model, strategi, metode dan media pembelajaran, materi ajar dan karakteristik siswa menjadi komponen utama yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan ketetapan DEPDIKNAS (2004:7) yaitu proses pembelajaran harus berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau disebut dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Dalam hal ini bagaimana menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pembelajaran yang inspiratif, dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dan memberikan kesempatan siswa untuk berkarya, berekspresi sesuai dengan bakat dan minat siswa sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan

bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran itu membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan dengar sangat menonjol. Menurut Bough (Arsyad,2010) bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar, sedangkan 5% lagi dengan indra lainnya. Hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengenali kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut – turut (sekuensial) (Arsyad, 2010).

Berdasarkan teori tersebut, maka dapat disimpulkan, untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, proses pembelajaran harus melibatkan siswa, misalkan dengan membaca modul, mendengar penjelasan guru, demonstrasi, simulasi, menonton video pembelajaran, dan praktik langsung. Akan tetapi proses pembelajaran yang sering ditemukan di sekolah adalah bahwa siswa hanya dibelajarkan dengan membaca, mendengar penjelasan guru dan diskusi kelompok serta pemberian tugas rumah. Sehingga aktivitas belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk mencipatakan proses PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif ,Efektif dan Menyenangkan) maka pembelajaran tidak cukup hanya dengan menggunakan model pembelajaran dan bahan ajar yang tepat akan tetapi guru

juga harus melibatkan media pembelajaran menjadi komponen yang paling utama untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa. Menurut Hamalik (Arsyad, 2010) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Perkembangan teknologi sangat berkontribusi dalam menciptakan media pembelajaran, seperti penggunaan alat peraga, media powerpoint dan animasi pembelajaran yang terdiri dari perpaduan teks, gambar, dan suara. Animasi pembelajaran adalah bahan ajar yang dikemas dalam sebuah paket belajar yang diciptakan dengan menggunakan komputer dan perangkat lunak *Macromedia Flash*. Paket Belajar yang dibangun dengan menggunakan *Macromedia Flash* terdiri dari teori belajar, gambar alat dan bahan belajar, serta video proses praktik belajar. Teori belajar merupakan materi pengantar atau pendahuluan bagi siswa sebelum mempelajari dan mempraktikkan suatu pengetahuan. Gambar alat dan bahan belajar adalah berupa alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan sesuatu sehingga walaupun siswa tidak melihat secara langsung, guru dapat menunjukkan alat atau bahan tersebut dengan menggunakan gambar. Video praktik belajar berupa rekaman teknik pelaksanaan pengerjaan sesuatu, hal ini dapat membantu siswa agar memiliki gambaran awal sebelum melakukan praktik.

Dalam pembelajaran, media menjadi sesuatu yang sangat penting untuk menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks karena ada beberapa pokok bahasan yang memerlukan media dalam memvisualisasikannya sehingga dapat

membantu penyerapan materi oleh peserta didik dan untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Siapapun yang menggunakan media khususnya dengan media berbasis *Macromedia Flash* sangat efektif dalam proses penyampaian informasi dan pemahaman materi pendidikan pada siswa-siswa sekolah.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Sandhy Putra 2 pada jurusan Patiseri, hasil belajar Decorasi Cake pada ujian praktik dan materi dari para siswa tidak memiliki nilai rata-rata yang baik bahkan cenderung rendah. Pada Tahun Ajaran 2011/2012 di kelas XI Jurusan Patiseri hampir 50% siswa mendapat remedial akibat rendahnya nilai yang didapat siswa. Berikut nilai siswa setelah diadakan remedial yang menunjukkan peningkatan yang tidak jauh meningkat dari sebelumnya.

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Rata-Rata Kompetensi Dasar Mengolah Kue Pastry Kontinental siswa Kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan TA. 2011/2012**

No	Nilai Rapor	Banyak Siswa	Jumlah Nilai	Rata-Rata
1	70-75	31	490	
2	80-85	5	240	
<b>610</b>		<b>36</b>	<b>2647</b>	<b>73,52</b>

*Sumber : KHS SMK Shandy Putra 2 Medan*

Dalam table 1.1 ini dapat dilihat rata-rata nilai rapor siswa yang menunjukkan nilai 70-75 sebanyak 31 siswa dan nilai 80-85 sebanyak 5 siswa dari 36 banyak jumlah siswa, sehingga nilai rata-rata 73,52 Informasi ini menunjukkan

bahwa nilai rata-rata siswa tidak jauh dari standar yang telah ditetapkan sehingga pembelajaran Standar Kompetensi Mengolah Kue Pastry Kontinental khususnya pada materi Dekorasi Cake perlu peningkatan agar hasil belajar siswa jauh dari nilai kompetensi yang ditetapkan oleh sekolah.

Menurut guru yang mengasuh mata pelajaran Dekorasi Cake, salah satu penyebab rendahnya nilai yang didapat siswa dikarenakan tidak samanya pemahaman yang didapat oleh setiap siswa dari guru. Pada proses pembelajaran yang berlangsung adalah terdiri dari tatap muka dan praktik sekolah. Tatap muka adalah proses pembelajaran untuk menguasai materi ajar berupa pengantar bagi siswa sebelum melaksanakan praktik sekolah. Pada Proses pembelajaran dalam kelas atau tatap muka berlangsung dengan menggunakan model konvensional dan pemakaian media pembelajaran berupa gambar maupun video tidak terlaksana dengan baik, sehingga persiapan siswa dalam melaksanakan praktik, dengan bekal job sheet, masih banyak diantara mereka yang belum mengenal alat dan bahan yang akan digunakan, bahkan ketika akan melaksanakan praktik, mereka kebingungan apa yang harus dikerjakan. Hal ini diduga akibat proses pembelajaran dalam melibatkan media pembelajaran belum maksimal untuk membangun pemahaman awal siswa sebelum melaksanakan praktik sekolah.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah berkemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Namun sebagian besar guru tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer. Untuk mengatasi hal

tersebut, tentunya dibutuhkan suatu kerjasama yang baik antara pengajar dan ahli komputer (Ena. 2001:2). Tetapi guru sendiri dapat mempelajari berbagai software untuk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya, hal tersebut dikembalikan pada kemampuan kreatifitas sang pengajar dalam mengembangkan media. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya.

Permadi, Aris (2009) menyatakan bahwa pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flash* memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Indah (2011) menyimpulkan bahwa, “penggunaan media animasi berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.”

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian dari ketiga peneliti di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian “**Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Dekorasi Cake dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Shandy Putra 2 Medan T.A 2012-2013.**”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah siswa mendapat media pembelajaran pada waktu proses belajar mengajar di sekolah?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran Dekorasi Cake di kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan?
3. Apakah media pembelajaran interaktif lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran Dekorasi Cake di SMK Shandy Putra 2 Medan ?
4. Bagaimana hubungan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi di atas, maka untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Materi pelajaran pada Dekorasi cake dibatasi dengan pengertian menghias kue, alat dan bahan menghias kue, mengidentifikasi teknik-teknik dekorasi cake pada kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan.
2. Jenis software yang akan digunakan adalah *Macromedia Flash* dalam pembuatan materi yang meliputi animasi gambar dan video pada kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar teknik dekorasi cake pada siswa kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan?
2. Apakah terdapat hubungan antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar teknik dekorasi cake siswa kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar teknik dekorasi cake pada siswa kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan
2. Untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar teknik dekorasi cake siswa kelas XI Jurusan Patiseri SMK Shandy Putra 2 medan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis
  - a. Memberikan informasi bagi guru khususnya guru bidang studi Dekorasi Cake bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*



dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman keterampilan dalam pembuatan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dapat mempermudah pemahamannya mengenai materi Dekorasi cake dan mampu memvisualisasikan serta mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.