

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2018). Pendidikan juga berarti pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2017).

Mata pelajaran pengetahuan bahan makanan merupakan mata pelajaran yang membahas pengenalan bahan dasar dalam pengolahan bahan makanan. Mata pelajaran pengetahuan bahan makanan ini termasuk kedalam mata pelajaran kejuruan yang mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN). Dengan demikian, maka kecapaian ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandarkan (Harnani, 2013).

Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, *video*, gambar, *vector*, maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. *Adobe Flash* memiliki bahasa pemrograman sendiri yaitu

ActionScript yang digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. Hasil dari *Adobe Flash* juga dapat di tampilkan dalam berbagai media seperti *website*, VCD, DVD, dan *handphone* (Deni Darmawan, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Adobe Flash Cs5* yang sesuai dengan keadaan sekolah SMK Telkom 2 Medan yang telah memiliki lab komputer sehingga mudah di gunakan di sekolah tersebut.

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 efektif dan efisien (Yudhi Munadi, 2013). Di dalam pembelajaran, seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan (knowledge), menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu (value), dan terampil mengikuti keterampilan tertentu (skill). Siswa akan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima berbagai kebutuhan belajar. Dalam suasana yang menyenangkan pula siswa akan mampu mengikuti dan menangkap materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah. Singkatnya, suasana yang menyenangkan merupakan katalisator yang bisa mengefektifkan pembelajaran (Khanifatul, 2013).

Bumbu adalah suatu bahan untuk mempertinggi aroma makanan tanpa mengubah aroma bahan alami. Sedangkan rempah-rempah biasanya dalam bentuk kering dan digunakan sebagai ramuan bumbu pada pengolahan

makanan (Friska, dkk. 2016). Pada penelitian ini peneliti membatasi materi kompetensi dasar menganalisa bumbu, rempah, dan bahan tambahan makanan pada pengertian bumbu dan rempah, fungsi bumbu dan rempah, penggolongan bumbu dibatasi pada jenis bumbu segar atau bumbu yang berasal dari asalnya dan bumbu dasar.

Hasil observasi yang telah berlangsung pada bulan Pebruari dan Juli 2020 di SMK Telkom 2 Medan (SMK Shandy Putra 2 Medan) peneliti mendapatkan data nilai rata-rata mata pelajaran pengetahuan bahan makanan pada materi bumbu dan rempah pada tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 46 siswa dengan nilai KKM 80 adalah 54% siswa atau 25 siswa sudah mendapatkan nilai lulus diatas 80, akan tetapi masih ditemui 39% atau 18 siswa belum memenuhi KKM, dan 7% atau 3 orang siswa tidak terdata dengan permasalahan siswa masih sulit mengelompokkan bumbu dan rempah, dan siswa masih sering tertukar kegunaan dari bumbu dan rempah. Dikarenakan siswa kurang memahami dan mengingat dalam materi bumbu dan rempah. Hal ini diketahui dari wawancara dengan guru mata pelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran demonstrasi yaitu melihat langsung objek yang akan dipelajari, guru akan membawa beberapa sampel bumbu dan rempah untuk dilihat oleh siswa. Akan tetapi, hasil belajar yang ditemui siswa memahami ciri-ciri atau bentuk dari objek bumbu dan rempah sedangkan untuk mengelompokkan bumbu dan rempah dan untuk kegunaannya siswa masih ditemui belum memahami secara baik. Diharapkan dengan

menggunakan media *adobe flash* siswa tidak hanya melihat objek bumbu dan rempah dalam bentuk gambar tetapi juga memahami pengelompokan bumbu dan rempah, serta memahami kegunaan dari masing-masing objek serta dapat menerapkannya dalam membuat bumbu dasar dan proses memasak lainnya dan media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan terdapat soal pengayaan yang dapat memperkaya pengetahuan siswa dan dapat dilihat langsung hasil dari pengerjaan soal yang dikerjakan oleh siswa untuk dijadikan motivasi untuk belajar lagi apabila hasil pengerjaan soal pengayaan masih rendah. Hal tersebut yang mendasari peneliti mengambil materi bumbu dan rempah pada kompetensi dasar menganalisis bumbu, rempah, dan bahan tambahan makanan sebagai bahan materi yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs5* Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Kelas X SMK Telkom 2 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar
2. Guru kurang mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran
3. Guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran

4. Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang sebelumnya telah digunakan oleh guru
5. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran
6. Guru belum menggunakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS5* saat mengajar mata pelajaran pengetahuan bahan makanan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menganalisis bumbu, rempah, dan bahan tambahan makanan dengan pembatasan pembahasan pengertian dan fungsi bumbu dan rempah, serta penggolongan bumbu pada kelompok bumbu segar atau bumbu yang berasal dari asalnya dan bumbu dasar
2. Media yang dikembangkan dibatasi menggunakan media *Adobe Flash Cs5*
3. Subjek penelitian dibatasi pada 3 ahli media dan 3 ahli materi

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

menggunakan *Adobe Flash Cs5* pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan kelas X SMK Telkom 2 Medan ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk penelitian ini yaitu : Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs5* pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan kelas X SMK Telkom 2 Medan dengan kompetensi dasar bumbu, rempah, dan bahan tambahan makanan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan solusi alternatif bagi pemenuhan kebutuhan pengguna dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran pengetahuan bahan makanan pada kompetensi dasar menganalisis bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan makanan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kompetensi yang akan di raih dalam pembelajaran dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar menganalisis bumbu, rempah, dan bahan makanan tambahan makanan pada materi bumbu dan rempah kelas X SMK Telkom 2 Medan yang di harapkan akan meningkatkan keaktifan dan daya serap siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru

Memberikan variasi dalam proses belajar sehingga penyajian materi tidak membosankan dan tidak terpaku pada satu sumber serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri
2. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan dalam bentuk *DVD, Flashdisk*, dan media simpan lainnya
3. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi materi
4. Media pembelajaran menggunakan aplikasi ini menarik perhatian siswa karena di lengkapi dengan pengabungan audio visual dalam

bentuk teks, gambar, animasi, dan *video* sehingga siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajarannya.

5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang di pelajarinya
6. Spesifikasi computer yang di perlukan agar media pembelajaran ini dapat beroperasi adalah :
 - a. *Prosessor intel premium IV 550 Megahertz*
 - b. *CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory) drive 16x-52x speed*
 - c. *RAM (Random Acces Memory) minimal 128 megabit*
 - d. *Resolusi Monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32 bit*
 - e. *Speaker ataupun headset aktif*
 - f. *Kapasitas harddisk minimal 700 mb*
 - g. *Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Nana, 2009).

Sehingga diharapkan pengembangan ini dapat menghasilkan media yang baru untuk mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam kompetensi dasar ini sangatlah berperan penting karena menjadi pondasi siswa untuk mengenal bumbu dan rempah yang sebelumnya pada masa

sekolah menengah pertama tidak diberikan pengetahuan ini. Apabila pengetahuan siswa rendah dalam materi ini siswa tidak dapat menghasilkan makanan dengan citarasa yang baik dan unik karena siswa tidak mengetahui dan mengenal bahan makanan serta karakter dari bahan makanan tersebut. Serta kemampuan atau keterampilan yang dimiliki guru dalam variasi media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam keadaan *new normal* setelah pandemi *Corona* sehingga pencapaian tujuan pembelajaran setelah pandemi maupun masa transisi dapat berjalan secara maksimal menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs5* ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini memiliki beberapa asumsi yaitu :

- a. Menurut data penelitian yang dilakukan oleh Nurul Anggraeni pada tahun 2015 pada penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash Cs5* untuk SMK Kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen di dapat hasil penelitian dengan skor rata-rata dari peserta didik 4.6 dengan kategori sangat baik, kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi dengan skor 3,8 kategori baik, ahli media 4,4 kategori sangat baik.

Dengan demikian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Adobe Flash Cs5* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

- b. Menurut data penelitian yang dilakukan Farida Hasan pada tahun 2016 pada penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Studi kasus : SDI Al Madina Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan 90% dari ahli materi dalam kategori sangat baik, ahli media 80% layak digunakan dalam kategori sedang, dan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa dari rata-rata 71,75 menjadi 83. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash* layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.
- c. Pengembangan media pembelajaran di dukung dengan adanya lab komputer yang terdapat di SMK Telkom 2 Medan
- d. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan *video* sehingga dapat merangsang pemahaman siswa dalam belajar. Hal ini dikuatkan dari adanya peningkatan pemahaman yang di buktikan pada penelitian Farida Hasan pada tahun 2016.
- e. Proses pembelajaran akan lebih mudah karena media pembelajaran ini akan memperjelas pesan pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media multimedia interaktif ini adalah

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu materi yaitu materi bumbu dan rempah pada kompetensi dasar menganalisis bumbu, rempah, dan bahan tambahan makanan
- b. Dibutuhkan waktu yang cukup untuk membuatnya dikarenakan pembuat media membuat setiap tombol satu-persatu secara manual.
- c. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana prasarana teknologi seperti laptop dan infocus dan dibutuhkan dukungan sumber daya manusia yang mampu mengoperasikannya.

