

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun nonformal di dalam suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami perubahan paradigma pembelajaran, hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama para siswa dalam meraih keberhasilan belajar (Maslani, 2019).

Hasil praktek merupakan hasil belajar yang di dapat dalam pembelajaran dimana siswa melakukan dan mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan suatu objek, keadaan dan proses dari materi yang dipelajari tentang gejala alami dan interaksinya dilakukan pada laboratorium atau di luar laboratorium, pekerjaan praktik mengandung makna belajar pada kerja nyata untuk berbuat. Interaksi belajar dapat dipengaruhi lingkungan dan berbagai sumber lainnya seperti buku, majalah, video, gambar, atau audio dan lain-lain (Sanjaya Wina, 2020).

Media pembelajaran merupakan faktor yang paling penting dalam pembelajaran, karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat

membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik guru maupun siswa. Dengan demikian media pembelajaran *Adobe Flash* merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi computer yang di dalamnya memiliki elemen berupa teks, suara, grafik, animasi, dan aspek interaktif. Media bisa juga disebut sebagai alat bantu dimana hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media (Sanjaya Wina, 2020).

Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* merupakan media yang disusun dengan bantuan teknologi komputer. Pada dasarnya penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran memungkinkan untuk melibatkan siswa secara aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat. Media pembelajaran *Adobe Flash* ini memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks, suara, grafik, animasi, dan aspek. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan pemahaman siswa (Aminah, 2019).

Pengetahuan Bahan Makanan adalah ilmu yang mempelajari tentang bahan-bahan hasil pertanian, peternakan, perikanan dan teknologi makanan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia (Syamsidah, 2019). Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dipelajari pada tahun pertama kelas X.

SMK Pariwisata Imelda merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di Medan. Mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan merupakan salah

satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X program keahlian Jasa Boga Mata pelajaran ini terdiri dari kelas praktik dan kelas teori, kelas teori akan mempelajari materi-materi dasar yang akan menambah pengetahuan siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran praktik. Sedangkan kelas praktik akan mengasah keterampilan siswa dalam melakukan praktik sehingga nantinya dapat dijadikan evaluasi apabila terdapat keterampilan yang kurang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis (Maret, 2022) dengan guru bidang studi pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, diperoleh data nilai siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Tahun Ajaran 2020/2021 di SMK Pariwisata Imelda yang memperoleh nilai di bawah KKM 62,5 persen dan yang di atas KKM sebanyak 37,5 persen dengan ketentuan KKM yang diterapkan yaitu 75.

Tingginya presentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM diduga disebabkan oleh kurangnya pemahaman serta minat siswa pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dikarenakan guru belum menggunakan media, guru memberikan pembelajaran hanya berfokus pada buku ajar yang digunakan serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar karena kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Bila dilihat dari fasilitas yang ada di sekolah tersebut, sekolah memiliki wifi dan LCD proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan guru sudah memiliki laptop, namun selama ini belum maksimal dimanfaatkan guru dalam memberikan materi di kelas.

Guru dan media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan hasil praktek. Agar memudahkan siswa dalam pembelajaran pengetahuan bahan makanan, guru dapat menggunakan media *Adobe Flash CS6* agar lebih menarik dan siswa juga lebih mudah memahami isi dari materi yang dijelaskan oleh guru. Jika menggunakan media *Adobe Flash CS6* siswa dapat menyimak ataupun meniru langsung materi Pengetahuan Bahan Makanan yang disampaikan guru, karena media *Adobe Flash CS6* selain berisi materi juga bisa menyimpan video memasak sesuai KD (Kompetensi Dasar) pelajaran yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Dengan adanya media *Adobe Flash CS6* ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyajikan materi beserta memberikan contoh resep cara membuat yang sesuai dengan materi yang dipraktikkan dalamnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih antusias dan proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat perhatian siswa lebih fokus sehingga dapat meningkatkan siswa dalam materi pengetahuan bahan makanan serta lebih memahami melalui video yang ditampilkan di dalamnya.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul

**“Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Terhadap Hasil Praktek Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Pariwisata Imelda”**

## **1.2 Identitas Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikemukakan identitas masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan praktek Pengetahuan Bahan Makanan.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam praktek Pengetahuan Bahan Makanan.
4. Rendahnya hasil praktek siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
5. Guru belum menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media *Adobe Flash CS6* buku ajar.
2. Praktek Pengetahuan Bahan Makanan dibatasi pada materi serealialia dalam pembuatan kue lapis berbahan dasar tepung beras.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X Jasa Boga SMK Pariwisata Imelda.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?
2. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media buku ajar pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS* terhadap hasil praktek Pengetahuan Bahan Makanan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan
2. Hasil praktek siswa yang menggunakan buku ajar pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS* terhadap hasil praktek siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai media pembelajaran yang mempermudah, memperlancar, serta meningkatkan pembelajaran siswa dalam memahami materi sereal. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan daya pikir siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan variasi media pembelajaran yang menarik serta informatif bagi peserta didik.