

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan secara formal dan nonformal dalam suatu proses yang dapat membantu dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Dengan berkembangnya teknologi informasi mendorong perubahan besar di berbagai aspek kehidupan salah satunya di bidang Pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa) (Sudjana, 2021)

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, 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 Adobe Flash* ini memiliki beberapa elemen didalamnya yaitu teks, suara, grafik, animasi,

dan aspek. Perpaduan elemen tersebut menghasilkan sebuah media yang menarik dan dapat menumbuhkan pemahaman siswa (Utami, 2022). Dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan mampu menciptakan siswa yang aktif dan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran.

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan salah satu mata pelajaran keahlian Jasa Boga di SMK Pariwisata Imelda Medan yang terdiri dari teori dan praktek. Salah satu materi pada mata pelajaran tersebut yaitu praktek membuat hidangan penutup (*dessert*). Dalam penyampaian materi guru menjelaskan tentang hidangan penutup (*dessert*).

Hidangan penutup (*dessert*) adalah hidangan yang disajikan setelah hidangan utama (*main course*) sebagai hidangan penutup atau biasa disebut dengan istilah pencuci mulut. *Dessert* yang mempunyai rasa manis dan menyegarkan, terkadang ada yang berasa asin atau kombinasinya. Fungsi *dessert* dalam giliran hidangan (*courses*) adalah sebagai hidangan yang menyegarkan setelah menyantap hidangan utama (*main courses*) yang terkadang mempunyai aroma atau rasa yang amis serta menghilangkan rasa ingin muntah. Hidangan *dessert* terbagi menjadi 2 klasifikasi yaitu *hot dessert* dan *cold* (Sumarni, 2023)

Salah satu jenis hidangan penutup (*dessert*) adalah puding. Puding adalah sejenis makanan yang terbuat dari pati, yang diolah dengan cara merebus, kukus, dan membakar sehingga menghasilkan gel dengan tekstur yang lembut. Dalam proses pengolahan puding memiliki beberapa kesulitan salah satunya dalam membuat pudding lapis yang dimana lapisan antar pudding harus menyatu dengan sempurna dan tidak lepas. Untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran

dibutuhkannya media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media *adobe flash CS6* siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena media ini memiliki keunggulan dengan menampilkan gambar, audio visual dan video dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat melihat secara langsung proses pembuatan puding yang benar secara detail.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis (Agustus, 2022) SMK Pariwisata Imelda Medan dengan guru pengampu mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan, menyatakan bahwa hasil belajar materi *dessert* sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Namun, bagi siswa yang belum mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) guru selalu memberikan beberapa kali remedial. Sehingga semua siswa mencapai nilai hasil belajar di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Rendahnya nilai yang diperoleh siswa diduga siswa mengalami beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran yaitu siswa sulit memahami materi yang diajarkan dan siswa juga sering mengalami kegagalan dalam praktek terutama pada praktek pembuatan puding lapis yang mana lapisan pada puding tidak melekat dengan sempurna dan tekstur pada puding tidak tepat.

Guru dan media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, guru dapat menggunakan media *Adobe Flash CS6*, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6* siswa dapat menyimak dan meniru

langsung materi *dessert* pembuatan puding lapis yang disampaikan oleh guru karena media *Adobe Flash CS6* selain berisi materi juga bisa menampilkan video, sehingga siswa dapat memperhatikan cara pembuatan puding lapis secara mendetail di setiap langkahnya.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Terhadap Hasil Praktek *Dessert* SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan praktek *dessert*.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan sarana prasarana di sekolah sebagai media pembelajaran di SMK Pariwisata Imelda Medan.
4. Guru belum menggunakan media *Adobe Flash CS6*.
5. Kurang maksimalnya hasil praktek *dessert*.
6. Kesulitan siswa dalam materi *dessert*.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* untuk kelas eksperimen dan Media Power Point untuk kelas kontrol.
2. Hasil praktek dibatasi pada materi *dessert*.

3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan yang berjumlah 72 siswa.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktek siswa menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi *Dessert* ?
2. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media power point pada mata materi *Dessert* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap praktek belajar siswa pada materi *Dessert* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada materi *Dessert*.
2. Hasil praktek siswa yang menggunakan media *Power Point* pada materi *Dessert*.
3. Pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap hasil praktek *Dessert*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah daerah agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu Pendidikan dan pengembangan. Serta dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.

