

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 adalah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Purwanto, 2018). Dalam arti lain, pendidikan merupakan arti pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik/siswa (Daryanto, 2017).

Proses belajar yang dialami peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, bidang keterampilan, dan bidang nilai atau sikap. Perubahan itu tampak dalam hasil belajar (Sudjana, 2017).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktifitas belajar. dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar (Harminingsih, 2018). Interaksi belajar dapat dipengaruhi lingkungan dan berbagai sumber lainnya seperti buku, majalah, video, gambar atau audio dan lain-lain (Sanjaya Wina, 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 pencapaian ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandarkan (Harnani, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan (September 2018) di SMK Pariwisata Imelda Medan, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku pegangan dalam proses belajar mengajar di kelas. Bila dilihat dari fasilitas yang ada di sekolah tersebut, sekolah memiliki LCD proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan guru sudah memiliki laptop namun selama ini belum dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan materi di kelas. Berdasarkan hal tersebut dalam pembelajaran pengetahuan bahan makanan perlu menggunakan media *Adobe Flash Cs6* karena media ini memiliki keunggulan dengan menampilkan gambar dan audio visual dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* merupakan salah satu program yang dirancang sedemikian rupa agar bisa dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran di sekolah (Munir, 2017). *Adobe Flash Cs6* adalah software yang dapat membuat gambar berbasis animasi. Penggunaan program *Adobe 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 komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar

mengajar yang bersifat simulasi dan dapat diprogram untuk memberikan umpan balik terhadap siswa.

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, 2018).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih baik, tidak monoton dan membosankan adalah dengan menggunakan media pembelajaran dimana guru harus memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah. Media memegang peranan penting di dalam tercapainya proses belajar mengajar. Media dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan (Elsham, 2017).

Media pembelajaran merupakan faktor yang paling penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun

siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi tertentu dengan menggunakan bantuan media.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash Cs6* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* saat mengajar mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada Media Pembelajaran *Adobe Flash Cs6* dan media gambar.
2. Hasil belajar pengetahuan Bahan Makanan dibatasi pada materi bahan makanan hewani, daging sapi, cara memilih daging sapi yang baik, macam-macam bagian daging sapi, bagian-bagian dari daging sapi, dan hasil olahan dari daging sapi.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yg menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menganalisis:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.
3. Pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Media pembelajaran *Adobe Flash Cs6* digunakan dengan cara yang praktis dan canggih yang dapat membantu dalam meningkatkan kecermatannya dalam pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, pemanfaatan media tersebut dapat membantu daya pikir menjadi bertambah dan membantu

kegiatan pembelajaran yang akan dihadapinya sehingga pengguna media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan variasi media pembelajaran yang menarik serta informatif bagi peserta didik.



THE
Character Building
UNIVERSITY