

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan yang semakin maju. Pendidikan juga sebagai salah satu sektor penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Ramdani, 2020).

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menunjang pendidikan dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berkembangnya teknologi menjadi canggih, media pembelajaran juga ikut berkembang dengan memanfaatkan teknologi dibidang komputer (Mustholiq, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau perantara untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Penggunaan media yang tepat pada sasaran yang sudah ditetapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan sehingga adanya variasi dalam proses pembelajaran. Guru yang melakukan banyak inovasi dan kreatif dalam mengajar, maka akan membangkitkan semangat belajar siswa-siswanya.

Sebaliknya, guru yang tidak melakukan inovasi dan tidak kreatif dalam mengajar akan membuat siswa bosan terhadap materi yang di ajarkan (Arsyad, 2019).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan media pembelajaran yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video dan animasi. Hasil akhir media *Adobe Flash CS6* berbentuk *flash* yang dapat diakses melalui perangkat *windows* dan *android*. Penggunaan media *Adobe Flash CS6* sangat mudah, pengguna dapat menekan tombol-tombol perintah yang telah disediakan. Resolusi kualitas hasil akhir media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini cukup bagus dengan kapasitas penyimpanan yang kecil (Amirah, 2019).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

SMK Negeri 3 Tebing Tinggi adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kota Tebing Tinggi. SMK Negeri 3 Tebing Tinggi merupakan salah satu SMK unggulan di Tebing Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang ada pada bidang keahlian Tata Boga adalah pengolahan Produk Pastry dan Bakery.

Mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk memberikan pengetahuan, meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas siswa mengenai aneka roti, kue, cookies, dan berbagai macam produk

pastry lainnya. Pada kompetensi dasar ini, salah satu materi yang harus dikuasai siswa ialah pengolahan *sweet bread* (Budiningsih, 2021).

Sweet bread adalah jenis roti yang telah banyak dikenal dan sering dikonsumsi. *Sweet bread* diolah dengan menggunakan lebih banyak gula dibandingkan dengan roti tawar, sehingga menghasilkan roti yang memiliki rasa manis. *Sweet bread* juga umum disajikan dalam berbagai variasi isi dan topping. Selain itu, *sweet bread* tampil dengan aneka macam bentuk. Dalam pengolahan *sweet bread* dibutuhkan pengetahuan dan ketrampilan khusus yang benar-benar harus dipahami siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SMK Negeri 3 Tebing Tinggi (Agustus, 2020) diperoleh nilai siswa pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery materi *sweet bread* sebesar 61,77 persen siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 38,23 persen siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM. Tingginya persentase siswa yang belum mencapai KKM diduga karena kurangnya pengetahuan siswa tentang materi *sweet bread*. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran (Yuwanda, 2020). Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery SMK Negeri 3 Tebing Tinggi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan pada dua program yaitu program *windows* dan program *android*.
4. Kurangnya pengetahuan siswa tentang Produk Pastry dan Bakery.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Adobe Flash CS6*.
2. Mata pelajaran pada media dibatasi pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery materi *Sweet Bread*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada guru, siswa, ahli materi dan ahli media pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery

?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* menurut ahli materi dan ahli media pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk ini untuk :

1. Menganalisis kebutuhan siswa dan guru pada media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* menurut ahli materi dan ahli media pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, guru, siswa dan media *Adobe Flash CS6* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran interaktif yang berukuran 94 MB, dapat dijalankan dalam program *windows* dan *android*. Media pembelajaran interaktif memuat materi pembelajaran berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pada program android, diperlukan aplikasi tambahan untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Aplikasi tersebut ialah *Adobe Air* yang dapat di unduh melalui *Play Store*. Media pembelajaran interaktif tersebut melibatkan peserta didik sebagai pengguna agar terjadinya komunikasi dalam penyampaian informasi ilmu pengetahuan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa, dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar siswa dan memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran Produk Pastry dan Bakery materi *sweet bread*.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* adalah: *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari program sebelumnya, yaitu *Adobe Flash CS5*. Kemampuan *software* yang cukup baik,

dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk *flash*. Kualitas hasil yang bagus dengan kapasitas penyimpanan yang kecil sangat cocok dijadikan solusi pada pengembangan media pembelajaran. Media didesain agar mudah diakses melalui program *windows* dan *android*. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* hanya dikembangkan pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery materi *Sweet Bread* dan disajikan guru dalam pembelajaran untuk 2 kali pertemuan atau tatap muka.