

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran sentral dalam kehidupan manusia, karena tidak hanya menciptakan individu yang berkualitas, tetapi juga memungkinkan mereka untuk terus beradaptasi dengan perkembangan yang terus berubah di sekitarnya (Ramadani,2020).

Penggunaan media pembelajaran di dalam konteks pendidikan bukan hanya sekadar alat pendukung, melainkan sebuah strategi yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat. Media pembelajaran tidak hanya bertugas untuk mengantarkan materi pembelajaran kepada peserta didik, tetapi juga berperan sebagai alat yang memfasilitasi serta memperkaya kegiatan pembelajaran, membuatnya menjadi semakin menarik, serta dengan demikian, semakin mudah dipahami. Ketika media pembelajaran digunakan secara tepat, sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan, hasilnya dapat memperkuat efektivitas pembelajaran, menjadikannya menarik dan penuh variasi. Hal ini, pada gilirannya, akan menaikkan tingkat motivasi belajar peserta didik, menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, serta bahkan dapat membawa dampak positif yang signifikan pada perkembangan mereka (Arsyad,2020).

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki peran penting dalam merangsang respon positif peserta didik pada materi

yang diajarkan pada kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk media yang termasuk dalam kategori ini adalah komputer berbantu instruksi (*computer assisted instruction*), yang merangkum berbagai aplikasi komputer yang dirancang untuk memberikan dukungan dan memfasilitasi proses pembelajaran. *Adobe Flash CS5*, menjadi bagian dari perangkat lunak media pembelajaran berbasis komputer, adalah suatu alat yang sangat fleksibel. *Adobe Flash CS5* mampu digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembuatan gambar, video, animasi, serta pengolahan vektor dan bitmap. Selain itu, *Adobe Flash CS5* juga mampu menciptakan multimedia interaktif yang dapat diintegrasikan dalam berbagai platform, seperti situs web, VCD, DVD, dan bahkan perangkat ponsel (*handphone*). Dengan beragam kemampuannya, *Adobe Flash CS5* menjadi sebuah alat yang sangat berperan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan efektivitas aktivitas pembelajaran (Deni Darmawan, 2020).

Mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia sering disebut juga dengan mata pelajaran PCKI. Bidang studi ini adalah bagian dari bidang studi wajib yang dipelajari peserta didik di SMK jurusan tata boga. Materi yang dipelajari dalam bidang studi produk cake serta kue Indonesia adalah berbagai bahan dalam pembuatan kue dan teknik pembuatannya. Salah satu kompetensi dasar pada kelas XI bidang studi produk cake serta kue Indonesia ialah menganalisis kue Indonesia dari Terigu. Tepung merupakan partikel yang padat memiliki bentuk butiran yang halus.

Adapun produk yang sering diolah pada mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia adalah membuat brownies.

Pada observasi penelitian dengan guru bidang studi Produk Cake dan Kue Indonesia yaitu Ibu Hotmauli Huida Siburian S.Pd, pada bulan November 2023 mengatakan bahwa saat menyampaikan materi kepada siswa masih memanfaatkan media papan tulis serta *power point*. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran dengan basis *adobe flash*. Sedangkan sarana serta prasarana yang terdapat di sekolah baik itu dari komputer dan LCD sudah tersedia tetapi belum dipergunakan secara maksimal. Guru juga mengatakan bahwa dalam membuat brownies siswa masih kurang. Kendala yang di dapati saat proses praktek brownies adalah siswa kurang paham dalam pengolahan pada brownies, baik saat mengaduk adonan dan juga saat memanggang. Hasil belajar tahun ajaran 2020/2021 dengan nilai KKM adalah 75, dari 60 siswa tidak ada siswa yang mendapat nilai yang sangat kompeten yaitu 90-100, ada 31 siswa yang mendapatkan nilai 80-89, siswa yang mencapai nilai 70-78 adalah 29 siswa, dari uraian tersebut masih banyak terdapat nilai siswa yang rendah dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), kebanyakan siswa kurang menguasai dalam membuat brownies, dan agar membantu peserta didik memahami materi yang di sampaikan oleh guru, dan membuat kondisi kelas yang lebih menyenangkan, menarik serta tidak lekas bosan dan juga meningkatkan hasil praktek pembuatan brownies pada siswa dengan menggunakan media Adobe Flash CS5.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash CS5* Terhadap Hasil Praktek Membuat Brownies SMK Pariwisata Imelda Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS5* saat mengajar.
2. Masih kurangnya interaksi yang terjadi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah sebagai media pembelajaran.
4. Siswa masih kurang maksimal pada hasil praktek membuat brownies.

1.3 Pembatas Masalah

Pembatas masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Adobe Flash CS 5* dan *Power Point*.
2. Hasil praktek dibatasi pada membuat brownies
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktek siswa dalam membuat brownies yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS 5* ?
2. Bagaimana hasil praktek siswa dalam membuat brownies yang menggunakan media *Powerpoint* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS 5* terhadap hasil praktek siswa dalam membuat brownies?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini agar mengetahui:

1. Hasil praktek siswa dalam membuat brownies yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS 5*.
2. Hasil praktek siswa dalam membuat brownies yang menggunakan media *powerpoint*.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS 5* terhadap hasil praktek siswa dalam membuat brownies.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi sekolah agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menggunakan media *Adobe Flash CS5* dapat mempermudah dan memperlancar kegiatan proses belajar mengajar, serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu Pendidikan.