

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses di mana seorang guru secara konsisten melatih dan membimbing siswanya untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk secara positif dalam mempengaruhi bakat, sikap, dan perilaku mereka (Sukmay, 2022). Pendidikan telah mengalami revolusi dan perkembangan yang signifikan di era modern, sehingga orientasi pendidikan saat ini dituntut untuk menselaraskan antara manusia dengan teknologi sehingga menciptakan banyak peluang – peluang yang baru serta membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif (Calvin & Sovian, 2020).

Di dalam pendidikan terjadi suatu proses belajar, yang mana belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang ketika terjadi interaksi dengan lingkungan dan informasi yang mereka dapatkan (Sukmay, 2022). Dalam belajar, proses interaksi yang dilakukan disebut dengan proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak selalu sesuai dengan yang diharapkan khususnya pada hasil pembelajaran, penentu keberhasilan siswa dalam belajar telah menjadi subyek perdebatan yang sedang berlangsung antara pendidik, akademisi, dan pembuat kebijakan (Sukmay, 2022)

Memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu teknik pembelajaran yang diperlukan untuk mewujudkan proses

pembelajaran yang maksimal. Menurut Sukmay (2022), agar pendekatan pembelajaran guru dapat terlaksana dengan baik dan efisien, digunakan media pembelajaran membantu mempercepat proses pembelajaran bagi siswa dan menyalurkan pesan. Salah satu sarana edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk hal tersebut adalah media *Visme*.

*Visme* adalah alat komunikasi visual serba guna yang terkemuka untuk membuat presentasi, infografis, dan bagan. Pada awalnya *Visme* dibuat sebagai eksperimen untuk alat animasi desainer pembuatan konten *web* interaktif di HTML5 sebagai pengganti dari *adobe flash*. *Visme* merupakan aplikasi ataupun media yang berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membuat konten visual seperti presentasi *slide*, infografis, spanduk, demo produk, dan lain – lainnya (Chris, 2023). Tujuan penggunaannya adalah untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk menyiapkan persiapan presentasi, dengan program *Visme* memungkinkan pengguna atau presenter untuk lebih berkonsentrasi pada konten presentasi dari pada tata letaknya.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu, oleh karena itu minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Siska dan Nurna, 2019). Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam tentang pelajaran yang didapatnya.

Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki minat yang rendah akan mengikuti kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya (Catur, 2021). Menurut Mulyana (2020) minat dapat dikatakan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengingat kembali berbagai kegiatan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Pematang Siantar bersama dengan guru bidang studi pada tanggal 30 Mei 2023 di kelas X Kuliner, mata pelajaran Dasar - Dasar Kuliner memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dan di peroleh data nilai peserta didik T.A 2022/2023 khususnya bumbu dan rempah yaitu, dari 72 peserta didik yang mengikuti praktik, 66 persen memperoleh nilai diatas 75 dan 34 persen sisanya memperoleh nilai dibawah 75. Dari data nilai tersebut dapat dikatakan masih banyak peserta didik yang belum memahami proses pengolahan dari bumbu dan rempah.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Praktik Bumbu Dasar Merah SMK Negeri 3 Pematang Siantar"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran materi bumbu dan rempah masih terbatas pada media *Power point*.

2. Rendahnya minat belajar siswa dalam di dalam kelas.
3. Media pembelajaran *visme* belum digunakan.
4. Kurangnya pemahaman siswa dalam pemahaman bumbu dan rempah.
5. Kurangnya kemampuan siswa dalam membuat bumbu dasar merah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran dibatasi pada penggunaan media *visme* dan *Power point*.
2. Minat belajar dibatasi pada perasaan senang terhadap belajar, ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan terhadap belajar.
3. Hasil praktik bumbu dasar merah dibatasi dalam pengolahan ayam bumbu rujak.
4. Subjek penelitian dibatasi pada ruang kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 3 Pematang Siantar tahun pembelajaran 2023/2024 semester 1 (ganjil).

### 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *visme* ?
2. Bagaimana minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Power point* ?

3. Bagaimana hasil praktik bumbu dasar merah yang menggunakan media pembelajaran *visme* ?
4. Bagaimana hasil praktik bumbu dasar merah yang menggunakan media pembelajaran *Power point* ?
5. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap minat belajar?
6. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap hasil praktik bumbu dasar merah?
7. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap minat belajar dan hasil praktik bumbu dasar merah?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk menganalisis :

1. Minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *visme*.
2. Minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Power point*.
3. Hasil praktik bumbu dasar merah yang menggunakan media pembelajaran *visme*.
4. Hasil praktik bumbu dasar merah yang menggunakan media pembelajaran *Power point*.
5. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap minat belajar.
6. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap hasil praktik bumbu dasar merah.

7. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* terhadap minat belajar siswa dan hasil praktik bumbu dasar merah.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik untuk meningkatkan hasil praktik dan minat belajar siswa dengan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu *Visme*. Penggunaan media pembelajaran dengan *Visme* dapat mempermudah kegiatan pembelajaran teori dan praktik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan informasi dalam pembaharuan peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.