

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam setiap kehidupan manusia yang tidak biasa ditinggalkan. Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk peran mereka dimasa depan melalui kegiatan orientasi, pengajaran dan pelatihan. Melalui pendidikan manusia dapat memahami dirinya dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini pendidikan dapat membentuk karakter manusia mejadi lebih baik (Santika, 2021).

Tujuan pendidikan merupakan perilaku yang direncanakan dapat dicapai proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2019).

Namun sering kali hasil belajar tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang disebabkan oleh komunikasi dalam pembelajaran menemui hambatan manakala materi yang ingin disampaikan pengajar (guru) tidak ditangkap dengan baik oleh pembelajar (siswa) sehingga menghasilkan persepsi yang berbeda. Tentu hal ini tidak diinginkan karena bertolak belakang dengan tujuan pendidikan, yaitu memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan hasil bejar peserta didik.

penggunaan Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud ataupun tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi (Hasan, dkk, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam hal tersebut adalah Media pembelajaran *prezi* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran menggunakan *prezi* ini merupakan terobosan terbaru dalam pembelajaran, selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagai ide di atas kanvas virtual. Aplikasi *Prezi* juga merupakan media yang unik karena didalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Dimana *Prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang dibuat dengan kanvas virtual. Setelah itu pengguna dapat mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan jelas. Penggunaan fasilitas *zooming user interface* (ZUI) membuat presentasi terlihat dinamis karena kanvas dapat diperkecil, diperbesar (Lestari, 2020).

Media pembelajaran *prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual yang dapat ditampilkan secara online maupun offline sehingga mampu menampilkan konsep yang akan dijelaskan secara keseluruhan kepada siswa. Kemudian *prezi* juga dapat mengeksplorasi bagian ditampilkan terlihat jelas. Media pembelajaran *prezi* membuat presentasi terlihat menjadi lebih dinamis, karena kanvas dapat lebih mudah di perbesar ataupun diperkecil, bahkan diputar sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Pada pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib di pelajari oleh peserta didik keahlian jasa boga di SMK Pariwisata Imelda Medan khususnya Kelas XI. Secara garis besar materi produk *cake* dan kue Indonesia di kelas XI adalah kue Indonesia dari umbi-umbian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan pada mata pelajaran produk *cake* dan kue Indonesia diperoleh data nilai siswa pada tahun ajaran 2021/2022, yaitu siswa yang memperoleh nilai A+ sebanyak 5 siswa (7,6%), nilai A sebanyak 9 siswa (13,6%), nilai A- sebanyak 6 siswa (9,1%), nilai B+ sebanyak 18 siswa (27,3%), nilai B sebanyak 16 siswa (24,2%), nilai B- sebanyak 12 siswa (18,2%). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang sangat kompeten (A+) yang diduga disebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan guru. Yang disebabkan karena guruhanya menggunakan media yang dirancang sederhana. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Prezi* pada proses belajar Produk *Cake* Dan *Kue* Indonesia materi *Kue* Indonesia Dari *Umbi-Umbian*. Guru hanya memberikan deskripsi dan gambaran materi melalui verbal saja, dengan kondisi ruangan kelas yang besar dan siswa yang ramai membuat penyampaian materi menjadi kurang maksimal.

Sehubungan dengan masalah di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, dan kreatif sehingga dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru agar dapat membuat siswa memiliki

pengalaman belajar yang lebih konkrit, sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat diterima adalah media pembelajaran *Prezi*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Produk *Cake* dan Kue Indonesia SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa pada materi kue Indonesia dari umbi-umbian.
2. Kurangnya interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa masih belum tergolong nilai yang kompeten.
4. Kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar mandiri di luar pembelajaran di sekolah.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Prezi* dalam pembelajaran Produk *Cake* Dan Kue Indonesia materi Kue Indonesia dari Umbi-Umbian.
6. Kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan.
7. Kurangnya interaktif siswa dan guru dalam pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan di batasi pada media *Prezi Presentation* dan Media *Power Point*.
2. Hasil Belajar Produk *Cake* dan Kue Indonesia dibatasi pada kue kaca mata.

3. Subjek penelitian ini siswa kelas XI program keahlian Jasa Boga di SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *prezi presentation* Pada Mata Pelajaran Produk *Cake* Dan Kue Indonesia.?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* Pada Mata Pelajaran Produk *Cake* Dan Kue Indonesia.?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Prezi Presentation* terhadap hasil belajar produk *cake* dan kue Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Prezi Presentation* Pada Mata Pelajaran Produk *Cake* Dan Kue Indonesia.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* Pada Mata Pelajaran Produk *Cake* Dan Kue Indonesia.
3. Pengaruh media pembelajaran *Prezi Presentation* terhadap hasil belajar produk *cake* dan kue Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di arahkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran *Prezi Presentation* yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar

mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Media *Prezi Presentation* digunakan dengan cara yang praktis dan canggih yang dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran yang akan di berikan oleh guru, pemanfaatan media tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan variasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

