

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan maka akan terjadi aktifitas pembelajaran yang terprogram melalui desain instruksional sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang telah disediakan. Apabila proses belajar itu di selenggarakan secara formal di sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, mau pun sikap. (Hamalik Oemar, 2015).

Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya. Interaksi belajar dapat dipengaruhi lingkungan dan berbagai sumber belajar seperti fasilitas buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio dan lain-lain, adapun fasilitasnya seperti (proyektor, perekam pita audio, video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, dan pusat sumber belajar lainnya) (Sanjaya Wina, 2016).

Media merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. media televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan cetakan dan sejenisnya termasuk ke dalam jenis media komunikasi (Arsyad Azhar, 2015).

Media bisa juga disebut sebagai alat bantu dimana hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu

yang disebut media. Media sebagai pemberi batasan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang ditujukan (Sanjaya, Wina 2016)

Media *Proshow Producer* merupakan aplikasi media yang dapat menampilkan slide show berupa foto, audio dan video. Keunggulan dari proses pembuatan video slide show media *proshow producer* yaitu dapat mengatur durasi waktu, menambahkan audio, musik, gambar, foto, video dan banyak efek menarik yang tersedia sehingga dapat menyajikan informasi lebih mudah (Arsyad Azhar, 2015).

Hasil belajar sebagai alat untuk mengukur pembelajaran yang telah dilakukan dengan menilai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil dari pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur (Purwanto, 2015).

Pengolahan pangan merupakan dasar dari tata cara mengolah suatu makanan atau memasak untuk menghasilkan makanan yang layak konsumsi. Pemilihan teknik dasar memasak sangat berpengaruh terhadap bahan makanan yang akan dibuat, oleh karenanya pengetahuan teknik dasar memasak sangat berguna untuk proses pengolahan pangan yang akan dibuat. Pengolahan pangan merupakan materi pembelajaran yang berlandaskan dasar-dasar proses memasak dengan membagi dua teknik dasar memasak yaitu memasak panas basah (*moist heat*) dan memasak panas kering (*dry heat cooking*), (Samsudin Indra, 2016).

Didalam mata pelajaran prakarya di SMP Negeri 17 Medan terdapat materi pembelajaran pengolahan pangan. Didalam proses pembelajaran materi pengolahan pangan dapat di tambahkan inovasi didalam penyampaianya agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan menambahkan media didalam proses pembelajaran. Menggunakan media *proshow producer* dalam pelajaran pengolahan pangan diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik karena dapat melihat secara langsung bagaimana proses pengolahan pangan tersebut melalui gambar atau video yang ditampilkan dan bertujuan hasil belajar dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi (18 Agustus 2017) di SMP Negeri 17 Medan diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku pegangan dalam mengajar pembelajaran di kelas. Bila di lihat dari fasilitas yang ada,di sekolah tersebut, sudah ada LCD proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dan guru sudah memiliki laptop namun selama ini belum di manfaatkan guru dalam memberikan materi di kelas. Berdasarkan hal tersebut dalam pembelajaran pengolahan pangan perlu menggunakan media *proshow producer* karna media ini memiliki kelebihan dengan menampilkan gambar dan audio visual dala proses pembelajaran.

Melakukan inovasi dalam proses pembelajaran pengolahan pangan sangat diperlukan untuk menarik perhatian belajar para peserta didik dalam mengikuti pelajaran dengan antusias agar hasil belajar tercapai.

Berdasarkan hasil tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Proshow Producer Terhadap pengetahuan Pengolahan Pangan Di SMP Negeri 17 Medan"**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa yang menyebabkan proses pembelajaran pengolahan pangan ?
2. Media apakah yang digunakan guru pada pembelajaran pengolahan pangan ?
3. Bagaimana hasil belajar pengolahan pangan siswa SMP Negeri 17 Medan ?
4. Apakah alokasi waktu pembelajaran pengolahan pangan cukup ?
5. Apakah peralatan yang digunakan dalam pembelajaran pengolahan pangan sudah memadai ?
6. Bagaimana hasil belajar siswa mengenai teknik dasar pengolahan pangan ?
7. Apakah siswa memahami fungsi teknik dasar pengolahan pangan ?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan pada kelas eksperimen dibatasi pada media *proshow producer* dan kelas kontrol media gambar.
2. Materi pengolahan pangan dibatasi pada materi hasil olahan samping buah menjadi produk pangan.
3. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 17 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *proshow producer* pada pelajaran pengolahan pangan ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar pada pelajaran pengolahan pangan ?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *proshow producer* terhadap hasil belajar pengolahan pangan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *proshow producer* pada pelajaran pengolahan pangan.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar pada pelajaran pengolahan pangan
3. Pengaruh penggunaan media *proshow producer* terhadap hasil belajar pengolahan pangan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran pengolahan pangan. Menjadi bahan referensi guru agar memaksimalkan fasilitas yang tersedia di sekolah demi meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *proshowproducer* untuk menunjang proses pembelajaran.

Untuk menjadi sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan media yang lebih sesuai dengan pokok pembahasan.

