

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Secara umum faktor yang mempengaruhi proses pendidikan dan prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam atau faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal, meliputi jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh, serta faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan serta kelelahan. Faktor dari luar atau eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal, meliputi faktor keluarga, faktor masyarakat dan faktor sekolah. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas atau mutu pada dirinya yang berdampak dan mempengaruhi kualitas pada bangsanya.

Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bias digunakan oleh guru dalam belajar mengajar. Menurut Sadiman (2011) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau pembelajaran.

Di dalam media animasi *swishmax* terdapat kemudahan dalam penggunaannya jika dibandingkan dengan media gambar. Media animasi *swishmax* cenderung lebih efisien digunakan karena lebih memudahkan siswa

dalam menerima pembelajaran. Seperti, ketika guru mengajarkan mengenai *puff pastry* menggunakan media animasi *swishmax* melalui infokus maka akan tampak lebih jelas sekalipun siswa duduk dibangku paling belakang. Karena tampilan media animasi *swishmax* dikategorikan besar jika dibandingkan media gambar. Kemudian, dengan menggunakan media animasi *swishmax* tampilan pada pembelajaran *puff pastry* menjadi lebih menarik. Adanya animasi yang bergerak, adanya efek-efek suara yang bisa ditambahkan di mana volumenya tidak kalah kuat dari suara guru yang sebelumnya belum menggunakan media animasi *swishmax* ini. Serta dengan menggunakan media animasi *swishmax* ini telah menandakan bahwa guru ikut berpartisipasi terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang tentu saja dibutuhkan oleh siswa.

Sedangkan jika menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran ada hal-hal yang tidak seefisien seperti jika menggunakan media animasi *swishmax*. Salah satunya jika guru menampilkan pembelajaran *puff pastry* dengan gambar maka belum tentu siswa yang duduk di bangku paling belakang dapat melihat pembelajaran dengan jelas. Lebih dari itu, guru juga lebih boros waktu dikarenakan guru harus menempel-nempel atau memegang gambar ketika pembelajaran berlangsung. Kemudian dengan menggunakan media gambar, guru harus mengeprint gambar yang akan diajarkan sehingga tentu saja mengeluarkan biaya. Dari beberapa point di atas sudah dapat dilihat penggunaan media gambar dalam pembelajaran *puff pastry* tidak seefisien jika dibandingkan dengan menggunakan media animasi *swishmax*.

*Puff pastry* merupakan salah satu pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan untuk membuat bentuk dengan komposisi dan Teknik yang sesuai. *Puff pastry* merupakan mata pelajaran yang bukan hanya menuntut atau mengharuskan mengetahui teorinya saja akan tetapi dapat menguasai ilmu dan cara penerapannya, melaksanakan praktikum di sekolah. Oleh karena itu, mata pelajaran *puff pastry* berperan untuk melatih skill dan pengetahuan siswa yang nantinya akan digunakan terus menerus hingga di dunia kerja dan industri.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan. Pada bulan Januari 2019 dengan guru yang mengajar pelajaran *puff pastry* diketahui nilai *puff pastry* tahun ajaran 2018/2019 siswa yang mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu nilai standar 80, dari sebanyak 64 siswa yang melakukan praktek *puff pastry* ada 49% siswa berjumlah 31 orang yang lulus sedangkan 51% siswa berjumlah 33 tidak lulus dalam melakukan praktek *puff pastry*. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah siswa kurang teliti dalam membuat *puff pastry* seperti pembentukan yang kurang maksimal, kurangnya sumber belajar siswa, serta pada saat pembelajaran guru hanya mengajarkan siswa untuk membuat *puff pastry* tanpa disertai dengan metode yang tepat untuk membuat *puff pastry* dengan mudah dan dipahami, sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami bagaimana cara teknik dan komposisi membuat *puff pastry*.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pokok bahasan ini perlu diberikan teknik pembelajaran lain dalam penyampaian materi pelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax*. Media pembelajaran

animasi *swishmax* adalah media yang memfokuskan pada pembuatan animasi video yang cenderung menambah ketertarikan belajar pada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pembelajaran yang berbeda yaitu media pembelajaran animasi *swishmax* dan media gambar. Pada pelajaran *puff pastry* guru sebaiknya menggunakan media animasi *swishmax* saat mengajar, seperti pada pembuatan *puff pastry*.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Swishmax Terhadap Hasil Praktek Siswa Membuat Puff Pastry di SMK Pariwisata Imelda Medan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara menggunakan media animasi *swishmax* pada pembuatan *puff pastry*?
2. Bagaimana peran guru dalam memberikan pengetahuan siswa tentang cara pembuatan *puff pastry*?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil praktek *puff pastry*?
4. Bagaimana karakteristik hasil praktek *puff pastry* yang baik?
5. Bagaimana cara mendapatkan hasil praktek *puff pastry* yang baik?
6. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* ?

7. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi *swishmax* pada pembuatan *puff pastry* ?

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini agar dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagaiberikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi *swishmax*.
2. Hasil praktek *puff pastry* dibatasi pada *puff pastry* gula.
3. Lipatan *puff pastry* yang akan di praktekkan adalah lipatan tunggal.
4. Bentuk *puff pastry* yang di praktekkan siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan adalah *palmier*.
5. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI-I dan XI-II Jasa Boga SMK Pariwisata Imelda Medan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* pada pembuatan *puff pastry*?
2. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran gambar pada pembuatan *puff pastry* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran animasi *swishmax* terhadap hasil praktek *puff pastry*?

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi *swishmax* pada pembuatan *puff pastry*.
2. Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran gambar pada pembuatan *puff pastry*.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi *swishmax* terhadap pembuatan *puff pastry*.

### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil praktek siswa membuat *puff pastry*.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang lebih baik dan lebih tepat dalam mengajar materi *puff pastry*.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk memperluas wawasan tentang pengajaran yang menyenangkan dan membangkitkan hasil praktek siswa.
4. Sebagai bahan masukan, untuk memberikan informasi bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
5. Sebagai bahan referensi bagi UNIMED serta sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.