

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Nasution, dkk 2022). Dalam arti yang lebih sempit pendidikan adalah seluruh kegiatan yang direncanakan dengan materi yang terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal dalam sistem pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan. kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di dalam kelas.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan bahwa usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, Susila, keterampilan dan rasa sosial yang mampu mengembangkan kepribadian integral (Nuryani, 2025). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi berkembang sangat pesat.

Seiring berkembang dan kemajuan teknologi, saat ini kita telah memasuki era

digital. Dimana berbagai hal yang dilakukan kaitannya dengan peralatan elektronik, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan (Jannah dkk, 2024). Sebagai suatu sarana yang mutlak harus dimiliki dan dikuasai baik oleh pendidik maupun peserta didik akan menjadi sarana menuju keterbukaan akses terhadap informasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi individu (Dede Fuad, dkk 2024). Beberapa teknologi saat ini sering digunakan untuk memfasilitasi proses belajar yakni multimedia interaktif berbasis komputer (Noperi & Reinita 2024). Serta media pembelajaran digital dalam format lainnya.

Dalam sektor pendidikan lain, tetap menjadi Garda depan bagi peningkatan kualitas dan pengetahuan suatu masyarakat. Tanpa pendidikan Masyarakat atau bangsa tidak akan dapat memahami dan mengetahui realitas lingkungan yang dihadapi. Pendidikan dianggap penting dalam upayanya untuk mencerahkan, mengajarkan dan sebagai sarana untuk mewujudkan cita-cita masyarakat suatu bangsa (Dja'far & Yunus, 2021). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan undang-undang Dasar 1945 yang berbunyi: mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Pendidikan bukan sekadar memberikan pengetahuan atau melatih keterampilan untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena menambah pengetahuan dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan. Media pembelajaran

juga dapat digunakan untuk mendukung proses atau kegiatan pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa (Tazkiyah & Isro, 2021). Perkembangan teknologi terjadi secara drastis, pesat dan terus-menerus yang dapat dilihat dari banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana.

Perkembangan teknologi sebagai suatu alat media pembelajaran maupun menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dimana dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih akurat dan juga lebih baik bagi peserta didik yang mendapatkan materi yang diajarkan, menampilkan tugas diskusi antar peserta didik maupun bimbingan dengan pendidikan dapat dikerjakan di luar jam pengajar formal (Zahwa & Syafi, 2022). Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadi pendidikan lebih maju dan berkembang sehingga tenaga pendidik bisa menciptakan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan *Smartphone* untuk kebutuhan bidang di bidang pendidikan, termasuk diantaranya pemanfaatan *Smartphone* untuk media pembelajaran.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan basis teknologi informasi yang menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi akan mampu menambah minat siswa dalam belajar serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan karena adanya bantuan gambar, video maupun simulasi. Selain itu adanya pengembangan media pembelajaran dengan berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Cahyaningrum dkk, 2024).dan terdapat salah satu mata

pelajaran produktif yang akan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yaitu mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Dasar-dasar Kuliner merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka belajar SMK Pariwisata, Program Keahlian Kuliner dan merupakan satu-satunya mata pelajaran produktif Kuliner di kelas X Kuliner (Purwanti & Nurwati, 2023).

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan selama di SMK Negeri 9 Padang pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner, peneliti menemukan bahwa di SMK Negeri 9 Padang terdapat 5 Kitchen Lab yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat praktik akan tetapi pembelajaran yang bersifat materi atau teori masih menggunakan proses pembelajaran di kelas secara konvensional dengan memanfaatkan buku cetak, modul, jobsheet dan lain-lain oleh karena itu terkadang siswa bisa mengakses handphone untuk memperhatikan bahan ajar yang dibagikan oleh guru menggunakan metode ceramah akan tetapi peserta didik mudah merasa bosan dan fokus peserta didik teralihkan dengan pemanfaatan *smartphone* untuk hal-hal lain, yaitu mengakses media sosial, *game* dan lain-lain. Sehingga pada saat tes hasil belajar, kemampuan dan pemahaman peserta didik rata-rata belum memenuhi KKM dan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 7,5.

Adapun data hasil belajar penilaian sumatif siswa kelas 10 pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Negeri 9 Padang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Belajar Penilaian Sumatif**

| No                | Kelas       | Jumlah Siswa | Kriteria Ketuntasan Minimum |            |
|-------------------|-------------|--------------|-----------------------------|------------|
|                   |             |              | Nilai >75                   | Nilai <75  |
| 1                 | X Kuliner 1 | 36           | 13                          | 23         |
| 2                 | X Kuliner 2 | 36           | 15                          | 20         |
| 3                 | X Kuliner 3 | 36           | 21                          | 19         |
| 4                 | X Kuliner 4 | 36           | 12                          | 15         |
| 5                 | X Kuliner 5 | 36           | 17                          | 20         |
| 6                 | X Kuliner 6 | 36           | 23                          | 15         |
| <b>Jumlah</b>     |             | <b>216</b>   | <b>101</b>                  | <b>112</b> |
| <b>Presentase</b> |             | <b>100%</b>  | <b>47%</b>                  | <b>53%</b> |

*Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner SMK Negeri 9 Padang 2025*

Pada tabel di atas terdapat 6 kelas kuliner, masing-masing kelas berjumlah 36 siswa dan jumlah keseluruhan siswa adalah 216 siswa, siswa yang mencapai KKM 47% sedangkan nilai siswa yang tidak mencapai KKM 53%.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SMK Negeri 9 Padang terdapat berbagai jurusan salah satunya yaitu jurusan Kuliner. Jurusan kuliner adalah jurusan yang tergabung dengan pariwisata akan tetapi jurusan ini terfokus pada bagian produksi makanan tradisional dan sedang treen atau berkembang sehingga siswa lulusan dari jurusan kuliner ini dapat bekerja di sebuah hotel, restoran, kapal pesiar dan industri kuliner lainnya.

Dalam proses Pembelajaran siswa kelas X kuliner SMK Negeri 9 Padang Kurang efektif dikarenakan media pembelajaran yang kurang bervariasi oleh karena itu peneliti memberikan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran guru dan siswa menggunakan media pembelajaran inetraktif berbasisi *android* Untuk itu peneliti mengumpulkan data peserta didik pengguna smartphone sebagai berikut:

**Tabel 2. Data siswa yang menggunakan Smartphone:**

| <i>No</i> | <i>Kelas</i>      | <i>Penggun<br/>Smartphone</i> | <i>Yang Tidak<br/>Menggunakan<br/>Smartphone</i> | <i>Jumlah siswa</i> |
|-----------|-------------------|-------------------------------|--|---------------------|
| 1         | Kelas x Kuliner 1 | 36                            | -  | 36                  |
| 2         | Kelas x Kuliner 2 | 36                            | -  | 36                  |
| 3         | Kelas x Kuliner 3 | 36                            | -  | 36                  |
| 4         | Kelas x Kuliner 4 | 36                            | -  | 36                  |
| 5         | Kelas x Kuliner 5 | 36                            | -  | 36                  |
| 6         | Kelas x Kuliner 6 | 36                            | -  | 36                  |
|           | Total             | 216                           | -  | 216                 |

*Sumber: Hasil lapangan observasi kelas x kuliner di SMK Negeri 9 Padang 2025*

Berdasarkan data pada tabel 2, dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smartphone* berjumlah 216 siswa. serta hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran dasar-dasar kuliner yaitu belum adanya pemanfaatan media interaktif pembelajaran digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Penting di rancang dan di buat medi interaktif pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC*.

Dengan adanya Media Interaktif Pembelajaran ini penulis berharap multimedia ini bisa di terapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan dengan perpaduan animasi yang menyenangkan, menantang, seru dan menarik serta fokus kepada topik yang akan di bahas kepada peserta didik dalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate CC* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner Kelas X Di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner di SMK Negeri 9 Padang
2. Siswa merasa bosan dan sibuk menggunakan smartphone saat guru menggunakan metode ceramah.
3. Penggunaan media pembelajaran belum optimal dan kurang bervariasi.
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif menggunakan adobe animate berbasis *android* terkhusus pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner.

## **C. Fokus Penelitian**

Agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka peneliti ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* Siswa Kelas x Kuliner di SMK Negeri 9 Padang Tahun ajaran 2024/2025.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner berbasis *android* siswa kelas x kuliner SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Bagaimana Validitas, Praktikalitas, dan efektivitas media interaktif

pembelajaran dasar-dasar kuliner berbasis android siswa kelas x kuliner SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang media interaktif dasar-dasar kuliner berbasis andorid siswa kelas x kuliner SMK Negeri 9 Padng Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk menguji Valid,Praktis, dan efektif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner berbasis android siswa kelas x kuliner SMK Negeri 9 Pdaang Tahun Ajaran 2024/2025.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Rujukan untuk menerapkan model pembelajaran sehingga memberi inovasi baru yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan serta sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

#### 2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang baru serta membantu meningkatkan kemampuan pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner.

#### 3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan berupa media pembelajaran interaktif bagi sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan kualitas sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang tepat bagi calon guru informatika agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

#### G. Spesifikasi Pembuatan Produk

Produk yang akan dirancang oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adboe Animate CC* pada Mata Pelajaran dasar-dasar kuliner Kelas X kuliner di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini ini adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan agar dapat dengan mudah mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapan pun yang mereka inginkan. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan di buat:

1. Media Pembelajaran interaktif ini membahas tentang pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner siswa kelas x kuliner, media pembelajaran ini berbasis android.
2. Media pembelajaran interaktif ini di buat dengan menggunakan *software* aplikasi *Adobe Animate CC*.
3. Media pembelajaran interaktif bisa digunakan oleh guru maupun siswa secara offline atau tanpa menggunakan paket data untuk mengoperasikan media pembelajarannya melalui laptop dan smartphome.
4. Media pembelajaran interaktif ini dapat dibuka pada sistem operasi android 10 dengan spesifikasi minimal RAM 3GB.

5. Media pembelajaran interaktif ini berisi konten materi dalam bentuk teks, dan gambar animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika.
6. Media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner ini dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
7. Media pembelajaran interaktif ini berisi materi berbentuk teks dan gambar, animasi dan evaluasi berbentuk soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
8. Media pembelajaran interaktif ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol home, petunjuk, materi, animasi, evaluasi dan penutup. Tombol-tombol ini dapat membantu mempermudah pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.

