

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan atau yang disebut SMK adalah bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). SMK memberikan kemampuan atau *skill* sesuai dengan jurusan, yang mana SMK lebih bersifat praktek dibandingkan teori yang bertujuan untuk membentuk *skill* dari siswa sehingga siswa mampu, terampil, dan diterima di dunia kerja setelah lulus dari SMK. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, berkepribadian dan beretos kerja, profesional, bertanggung jawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani (GBHN, 2000).

Mata pelajaran *cake* merupakan mata pelajaran penting karena mata pelajaran ini termasuk dalam mata pelajaran produktif / kejuruan yang mengacu pada Standart Kompetensi Nasional (SKN). Dengan demikian, maka pencapaian ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandarkan. Selain itu, mata pelajaran *cake* merupakan mata pelajaran yang ada di SMK Putra Anda Binjai, dimana mata pelajaran ini mempelajari tentang defenisi, jenis, bahan utama dan bahan tambahan, proses pembuatan, pemberian *filling* dan *topping*. Mata pelajaran *cake* adalah mata

pelajaran yang kompleks, karena dalam pelajaran ini siswa tidak hanya dituntut harus mengetahui dengan pas takaran komposisi bahan yang digunakan untuk menghasilkan *cake* yang baik, tetapi siswa juga harus mengetahui cara kerja dan waktu yang tepat untuk memanggang *cake*. Khususnya pada proses pembuatan *Swiss Roll*, siswa harus mengetahui standar ukuran ketebalan *Swiss Roll* agar tidak pecah atau patah saat digulung, kapan saat yang tepat untuk menggulung *Swiss Roll* dan memberi *filling* pada *Swiss Roll*, serta teknik penggulungan *Swiss Roll* yang benar.

Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sebagai pemeran tunggal *Teacher Center Learning*. Pembelajaran akhirnya hanya bersifat kurang optimal, dimana guru memberi informasi yang harus diingat dan dihafal oleh siswa. Inilah yang membuat proses pembelajaran masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan hanyalah seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah dan penugasan menjadi pilihan utama proses pembelajaran. Lambatnya kreatifitas guru serta pasifnya siswa dalam mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam kelas menjadi penyebab pembelajaran kurang diminati termasuk pada mata pelajaran *cake*, teori maupun praktek di SMK Putra Anda Binjai. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif, sehingga siswa menjadi pasif. Maka perlu adanya usaha untuk menimbulkan keaktifan dengan mengadakan komunikasi yaitu, guru dengan siswa dan siswa dengan rekannya. Selama ini pembelajaran yang diberikan tidak menggunakan media pembelajaran, maka untuk menimbulkan keaktifan siswa digunakan media pembelajaran *Audio Visual*.

Media pembelajaran adalah sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audien* (siswa), sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Audio Visual*, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Abdilah, 2011). Sedangkan pengertian media pembelajaran *Audio Visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Yasin, 2011).

Kelebihan menggunakan media *Audio Visual*, adalah : Dengan menggunakan video, kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu, dan dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas (Abdilah, 2011).

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap hasil praktek siswa pada hari Sabtu (4 Oktober 2014) dan Rabu (8 Oktober 2014), siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru, dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena guru tidak memberikan media pembelajaran dari materi tersebut, sehingga pada saat guru menerangkan materi pelajaran siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan membayangkan bagaimana proses pengerjaan paraktek dari materi yang diberikan guru tersebut. Hal

ini menyebabkan siswa menjadi pasif, salah satunya dalam pembelajaran praktek *Swiss Roll*.

Diketahui bahwa siswa menganggap pelajaran *cake* merupakan mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik dikarenakan selama ini guru masih menggunakan metode konvensional. Dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung motivasi siswa untuk menggugah belajar saat proses belajar mengajar berlangsung. Dari hasil observasi siswa kelas XI yang berjumlah 32 orang siswa, terdapat 66% siswa yang tidak tuntas KKM dan hanya 34% siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Bila dilihat fasilitas yang tersedia di sekolah sudah cukup baik sesuai yang dibutuhkan guru, seperti laptop, computer dan Lcd. Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat bagi siswa dan guru. Karena dengan memanfaatkan media yang tersedia, diduga siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diterimanya disaat belajar. Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengar uraian guru berceramah tetapi melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan praktek, sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan media dan pemanfaatan fasilitas sekolah tidak terlaksana dengan baik, guru masih tetap menggunakan metode konvensional di dalam proses belajar mengajar walaupun fasilitas sudah ada. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik itu media sederhana seperti media gambar, media alat peraga. Padahal Mata pelajaran *cake* merupakan mata pelajaran produktif dengan kata lain

lebih banyak materi praktek dari pada teori. Jika metode konvensional digunakan untuk belajar teori yang isi materinya praktek kurang mendukung apabila tidak dibantu dengan media. Karena siswa tidak melihat secara langsung bagaimana alat, bahan dan teknik pembuatan suatu produk.

Metode konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang penuh dalam proses pengajaran sementara peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran, sehingga proses belajar peserta didik tidak maksimal.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Praktek *Swiss Roll* Siswa Kelas XI SMK Putra Anda Binjai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran masih menggunakan metode ceramah secara konvensional yang lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat “*teacher center*” atau berpusat pada guru.
2. Rendahnya partisipasi atau aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingkah laku atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

4. Masih rendahnya nilai kompetensi siswa. Hal ini terlihat dari nilai hasil praktek siswa pada materi sebelumnya.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Audio Visual*
2. Hasil praktek siswa yang diteliti adalah hasil praktek siswa mengolah *Swiss Roll*
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMK Putra Anda Binjai T.A. 2014-2015.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* dengan hasil praktek siswa dalam mengolah *Swiss Roll* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil praktek siswa dalam mengolah *Swiss Roll*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada dua yaitu :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan berfikir ilmiah kepada peneliti khususnya dan semua pihak yang berkompeten untuk memahami secara mendalam

tentang salah satu cara meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *Audio Visual* sehingga mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Sebagai referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan aktivitas belajar praktek *swiss roll*
- 2) Dapat menganalisis masalah yang didiagnosis dalam situasi tertentu dan menemukan solusi pemecahannya.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman dan tingkat pencapaian kompetensi praktek *swiss roll*

c. Bagi guru

- 1) Memberikan referensi untuk guru mengenai penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 2) Guru dapat meningkatkan pengetahuan dan berani berinovasi dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil praktek siswa.

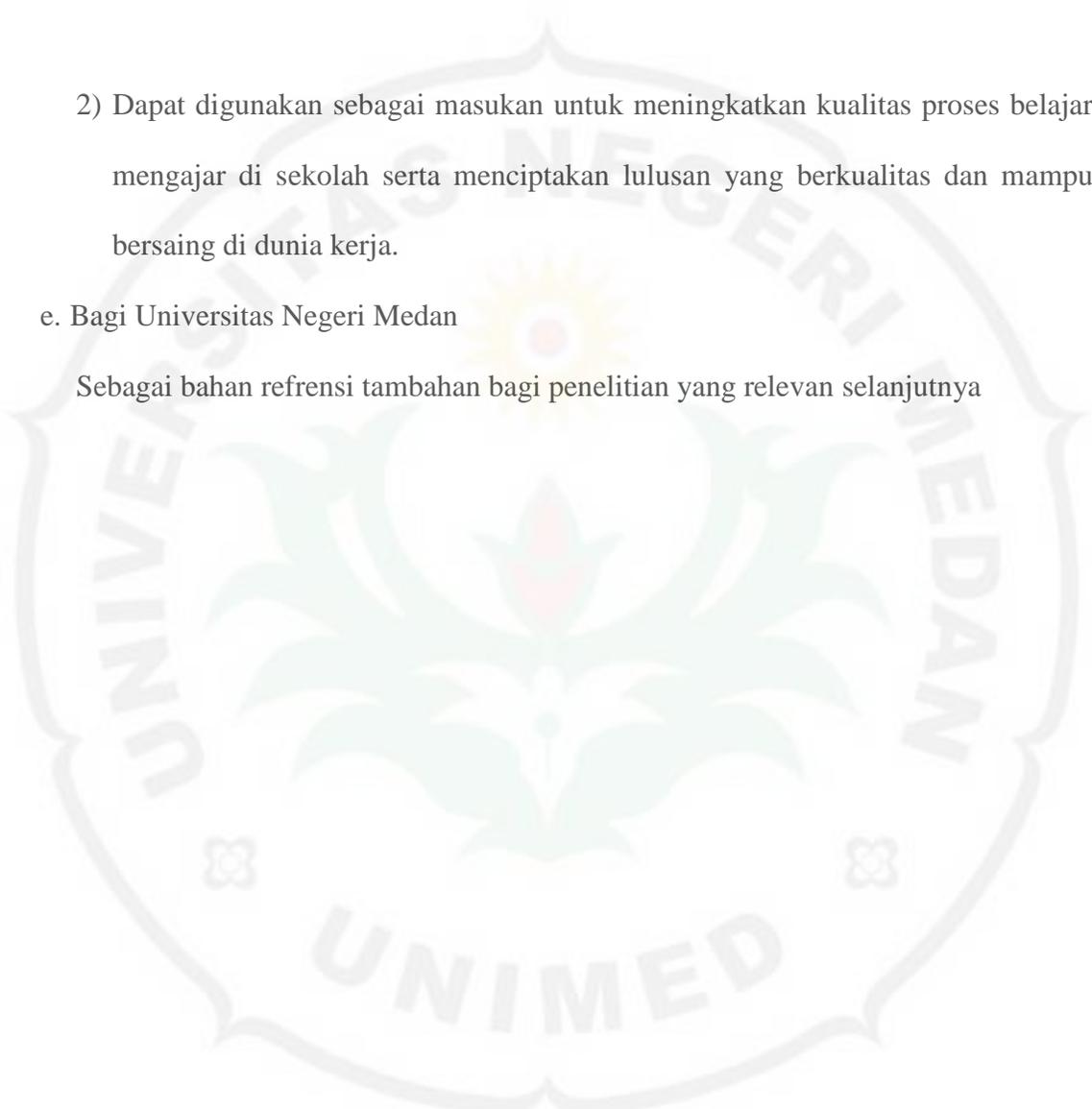
d. Bagi pihak sekolah

- 1) Terciptanya kepedulian terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

2) Dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia kerja.

e. Bagi Universitas Negeri Medan

Sebagai bahan refrensi tambahan bagi penelitian yang relevan selanjutnya



THE
Character Building
UNIVERSITY