

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru yang dilakukan bagi peserta didik agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Menurut pendapat Dimyanni (2016) : “Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Aktifitas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Asryad, 2015).

Menurut pendapat Asryad (2015) : “Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar”. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat mengisi kekurangan guru untuk dapat menjelaskan berbagai informasi yang akan diberikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Untuk itu guru harus

memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi: media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk beluk proses mengajar, hubungan antara metode mengajar dan metode pengajaran, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan.

“Media pembelajaran *authorware* adalah media pembelajaran dengan gabungan konsep pembelajaran dan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan” menurut pendapat Asrul (2015). Menurut pendapat Musnadi (2015) : “Media pembelajaran *authorware* ini dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian dan media *authorware* dapat membuat animasi kompleks berupa teks, gambar dan suara dengan cepat dan mudah”.

Proses pembelajaran Tata Hidang di SMK Pariwisata Imelda yaitu pembelajaran berupa teori dengan waktu pembelajaran yang tersedia cukup namun materi pembelajaran yang disampaikan tidak spesifik dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran selama ini disampaikan dengan metode ceramah serta modul dan pembelajaran cenderung monoton membuat siswa menjadi tidak aktif dan bosan sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dengan keadaan seperti ini

pemahaman siswa belum optimal sehingga hasil belajar siswa hanya sebatas nilai ketuntasan bahkan dibawah nilai rata-rata. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih termotivasi dan lebih aktif untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan terdapat mata pelajaran Tata Hidang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreatifitas dan keterampilan pada siswa. Tata Hidang diberikan kepada peserta didik berupa teori tentang pengertian, pedoman dan langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan dalam mempraktikkan materi Tata Hidang. Pada mata pelajaran Tata Hidang salah satu materi yang dipelajari peserta didik kelas XI adalah *food & beverage service*. Dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang mendapatkan nilai standar KKM yaitu 75. Hal ini dapat dilihat pada daftar nilai siswa kelas XI tahun 2015/2016 dan 2016/2017. Pada tahun 2015/2016 dari jumlah siswa 29 orang, tidak ada siswa yang mendapat nilai A, siswa yang mendapat nilai B (27%) berjumlah 7 orang, siswa yang mendapat nilai C (40%) berjumlah 13 orang dan mendapatkan nilai D (33%) berjumlah 9 orang. Sedangkan tahun 2016/2017 dari jumlah siswa 32 orang, tidak ada siswa yang mendapat nilai A, siswa yang mendapat nilai B (33%) berjumlah 10 orang, siswa yang mendapat nilai C (40%) berjumlah 15 orang dan nilai D (27%) berjumlah 8 orang. Sebagian besar nilai siswa tergolong C (cukup). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru diharapkan dapat menyampaikan materi

ajar dengan menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi teori *food & beverage service* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih antusias dan proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat perhatian siswa lebih meningkat dan siswa lebih mudah memahami materi saat belajar Tata Hidang. Selain itu, peneliti ingin memberi motivasi baru kepada guru dan siswa di SMK Pariwisata Imelda Medan untuk dapat mencoba media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media *authorware* sebagai media dalam pembelajaran dengan menyusun dan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Authorware* Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Pada Siswa SMk Pariwisata Imelda Medan”**.

B. Identifikasi masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa yang menyebabkan proses pembelajaran Tata Hidang kurang menarik?
2. Bagaimana hasil belajar Tata Hidang siswa ke XI SMK Pariwisata Imelda Medan ?

3. Apakah alokasi waktu pembelajaran Tata Hidang cukup ?
4. Apakah fasilitas yang digunakan dalam Tata Hidang sudah memadai?
5. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *authorware* di SMK Pariwisata Imelda Medan ?
6. Bagaimana hasil belajar siswa tidak menggunakan media pembelajaran *authorware* kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan ?
7. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *authorware* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang ?

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Authorware*.
2. Mata pelajaran Tata Hidang dibatasi pada materi *food & beverage service*.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Authorware* pada pelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *authorware* pada pelajaran Tata Hidang ?

3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Authorware* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Authorware* pada pelajaran Tata Hidang.
2. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *authorware* pada mata pelajaran Tata Hidang.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Authorware* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Tata Hidang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan sumber informasi atau referensi bagi pembaca untuk mengembangkan dan memperkaya pengetahuan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *Authorware* terhadap hasil belajar Tata Hidang. Berguna bagi siswa untuk membekali diri sebagai sumber belajar interaktif sehingga dapat mengembangkan dirinya. Diharapkan juga dapat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif untk meningkatkan hasil belajar siswa.