

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Peraturan Pemerintah, 2005).

Agar pembelajaran menjadi kegiatan 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 ialah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan jalan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Arsyad, 2010).

Penggunaan media pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru agar seorang siswa dapat memahami materi pelajaran, setelah melakukan pembelajaran siswa akan memiliki kompetensi sebagaimana tuntutan dari materi yang dipelajari. Peningkatan kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor salah satu adalah guru harus melihat dan mencocokkan media pembelajaran sesuai

dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih termotivasi dan lebih giat mengikuti proses belajar mengajar (Hamdani, 2011).

Media pembelajaran begitu banyak, salah satunya adalah media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara, mengandung unsur gambar yang bisa di lihat, misalnya rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik (Sanjaya, 2010).

Media audio visual, yang menggunakan indera penglihatan dengan didukungnya keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Pengertian Media audio visual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif (tampak dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan dan kemauan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa (Arsyad, 2010).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang dalam proses belajar mengajarnya melakukan banyak praktek maka dari itu guru SMK dituntut harus lebih kreatif dalam masalah media pembelajaran, agar siswa lebih cepat mengerti serta dapat meningkatkan praktek yang dilakukannya. Pengetahuan Bahan Makanan merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, agar dapat melanjutkan ke mata pelajaran berikutnya. Sehingga siswa dituntut mampu menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 05 Januari 2016, di SMK Negeri 8 Medan, guru bidang studi Pengetahuan Bahan Makanan dalam penyampaian materi masih dengan menggunakan metode ceramah. Guru belum menggunakan

media pembelajaran berbasis audio visual. Bila dilihat dari fasilitas- fasilitas yang tersedia seperti komputer dan LCD sudah tersedia diruang belajar dan diruang kelas laboratorium, namun belum secara maksimal digunakan.

Mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan merupakan salah satu pelajaran yang mempelajari tentang berbagai jenis bahan makanan, sebaiknya dalam proses belajar mengajar guru harus menunjukkan bahan makanan yang sebenarnya atau melalui media pembelajaran, sehingga siswa dapat langsung melihat bagaimana bahan makanan yang sebenarnya bukan hanya melalui teori atau buku. Jika menggunakan media vidio siswa lebih mudah memahami dan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa Tata Boga SMK Negeri 8 Medan"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi pelajaran Pengetahuan bahan makanan.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi pelajaran Pengetahuan bahan makanan.
3. Rendahnya pengetahuan siswa tentang potongan unggas dalam pengolahan makanan.
4. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi pelajaran Pengetahuan bahan makanan masih rendah.

5. Belum maksimalnya penggunaan fasilitas-fasilitas sekolah seperti LCD dan komputer dalam penggunaan media pembelajaran audio visual.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran audio visual dibatasi pada media dari *youtube* materi pengetahuan bahan makanan.
2. Hasil belajar pengetahuan bahan makanan dibatasi pada materi pengertian unggas, jenis-jenis unggas, jenis potongan unggas (ayam).
3. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi pengetahuan bahan makanan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi pengetahuan bahan makanan?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi pengetahuan bahan makanan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi pengetahuan bahan makanan.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran audio visual pada materi pengetahuan bahan makanan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi pengetahuan bahan makanan.

F. Kegunaan/Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran tata boga. Menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat memanfaatkan fasilitas dalam membuat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mendukung teori-teori dengan masalah yang diteliti serta sebagai sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan pokok bahasan.