

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi ini pendidikan merupakan salah satu investasi panjang karena proses dari pendidikan itu sendiri akan dirasakan baik untuk saat ini maupun masa yang akan datang. Pendidikan tidak terlepas dari peranan media dalam pemanfaatannya di dunia pendidikan. Semakin banyak saluran informasi dalam berbagai bentuk media, maka semakin banyak jugalah ilmu yang akan didapatkan. Didalam proses belajar mengajar penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik serta mengaktifkan pembelajaran dalam memberi tanggapan dan umpan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan benar.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran serta sarana dan prasarana. Salah satu aspek yang paling mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu guru, sebab gurulah yang terlibat dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didiknya agar menjadi cerdas, terampil dan bermoral tinggi serta berjiwa sosial sehingga siswa mampu mandiri sebagai makhluk individu maupun sosial. Selain guru aspek yang paling mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu cara atau metode guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Kecenderungan yang sering terjadi pada proses pembelajaran adalah kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak bercerita atau dengan berceramah saja serta penggunaan media yang masih monoton dipergunakan saat pembelajaran seperti papan tulis dan gambar, sehingga siswa pun banyak yang tidak aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru kurang atau jarang menggunakan media pembelajaran inovasi terbaru, sehingga proses pembelajaran masih pasif dan kurang bermanfaat. Adanya anggapan tersebut menjadikan tes atau hasil belajar siswa rendah. Hal ini dirasakan oleh siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan, yang berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Dra. Merry S.Pd (guru bidang studi ilmu gizi) dan dengan observasi, setiap tahunnya frekuensi nilai terbesar siswa terdapat pada nilai 70, sedangkan seperti kita ketahui standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hal tersebut dapat dilihat dari daftar nilai siswa 2 tahun terakhir yaitu pada tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 30,3 % (10 orang) memperoleh nilai dibawah KKM, sebanyak 51,5 % (20 orang) memperoleh nilai cukup untuk KKM. Pada tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 62,5 % (26 orang) memperoleh nilai cukup untuk KKM, sebanyak 2,8 % (1 orang) memperoleh nilai diatas KKM. Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa selama 2 tahun terakhir tergolong mencapai nilai rata-rata cukup. Standart ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh pihak SMK Negeri 8 Medan adalah 75, tetapi masih ada siswa yang memperoleh nilai dibawah standart ketuntasan. Ternyata dapat disimpulkan daftar nilai yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal seperti yang diharapkan, kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang, oleh karena itu peneliti melihat cara belajar yang kurang efektif dan ingin memberikan suatu media pembelajaran yang sesuai yaitu media audio visual agar proses belajar mengajar lebih efektif dan aktif.

Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh seorang pendidik khususnya guru mata pelajaran ilmu gizi agar selalu berusaha untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran ilmu gizi sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Diantara inovasi tersebut yaitu dengan mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai (Zain, 2010).

Salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media kedalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Sehingga media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses pembelajaran (Azhar, 2012).

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar disekolah, media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang

pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Alasan pertama berkenan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap mata pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Riyana, 2010).

Setiap siswa mempunyai modalitas belajar. Modalitas belajar merupakan potensi dasar atau kecenderungan yang dimiliki anak. Modalitas ini akan mempengaruhi penentuan pendekatan belajar, strategi, metode, dan teknik belajar anak. Sehingga modalitas belajar ini perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran termasuk pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang akan ditetapkan. Modalitas belajar tersebut dapat dibagi menjadi tiga yaitu ; visual (yaitu belajar dengan cara melihat), auditorial (yaitu belajar dengan cara

mendengar), dan kinestetik (yaitu belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh) (Oemar, 2010).

Dengan memperhatikan berbagai kegunaan media dan macam-macam media serta dengan memperhatikan modalitas belajar yang dimiliki siswa yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik menggunakan media audio visual. Media audio visual yaitu media pandang dengar. Media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal sesuai dengan modalitas belajar siswa sehingga diharapkan siswa akan lebih paham akan materi pembelajaran yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Selain itu media audio visual ini juga tidak hanya digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan, tetapi sebagai alat teknologis yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman yang bersifat konkrit kepada siswa (Hamdani, 2011).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media audio visual yaitu slide bersuara (sound slide). Dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara aktif dan efektif. Saat ini ketersediaan media audio visual untuk membantu proses pembelajaran khususnya ilmu gizi masih kurang dan belum banyak dipergunakan disekolah-sekolah. Salah satunya sekolah SMK Negeri 8 Medan yang merupakan sekolah yang belum menggunakan dan memaksimalkan media ini dalam proses pembelajaran. Walaupun disekolah SMK Negeri 8 tersebut telah tersedia adanya sarana yang mendukung diantaranya yaitu adanya *Liquid Crystal Display* (LCD) dan laptop.

Berdasarkan informasi diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian terhadap apakah media audio visual ini dapat menjadi salah satu media penyampai informasi yang efektif. Maka dari penelitian ini akan dilihat sejauh mana media audio visual yang akan dibuat oleh peneliti mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan dalam mata pelajaran ilmu gizi. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul sebagai berikut **“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Gizi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 8 Medan”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan media audio visual pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan ?
2. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar ilmu gizi pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan ?
3. Bagaimanakah mengidentifikasi ilmu gizi pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan ?
4. Apakah pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar ilmu gizi pada siswa kelas X Tata Boga SMK Negeri 8 Medan ?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka perlu melakukan pembatasan masalah pada :

1. Ilmu gizi dibatasi pada menu seimbang untuk remaja.
2. Media audio visual slide bersuara (sound slide) tentang ilmu gizi.
3. Media audio visual adalah alat bantu yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengirim pesan ke penerima pesan, yaitu guru dan peserta didik yang dapat ditangkap oleh indera pandang dan dengar. Media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung gambar dan suara, yang mampu menggugah pemikiran dan perasaan penonton.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga di SMK Negeri 8 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar ilmu gizi dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan ?
2. Bagaimana hasil belajar ilmu gizi dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan ?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar ilmu gizi pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui hasil belajar ilmu gizi yang menggunakan media audio visual pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar ilmu gizi yang menggunakan media gambar pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar ilmu gizi pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

1. Bagi siswa, melalui penggunaan media audio visual ini dapat meningkatkan hasil belajar ilmu gizi.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru-guru di sekolah dan pihak sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan informasi mengenai ilmu gizi melalui media audio visual.
3. Menambah pengetahuan dan sebagai pengalaman bagi peneliti tentang penggunaan media audio visual.
4. Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.