

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satu diantara lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan teknologi, keterampilan, sikap, disiplin, dan etos kerja tingkat menengah yang terampil dan kreatif dan sebagai salah satu sumber penghasil tenaga-tenaga terampil di berbagai jenis keterampilan. Dengan terciptanya manusia terampil dan berkualitas akan segera mengisi berbagai lapangan kerja di dunia usaha dan industri. Hal ini sesuai dengan fungsi kurikulum harus memberikan kemungkinan perkembangan menjadi manusia seutuhnya dan bermental moral, budi pekerti dan terampil dalam membangun dan memiliki fisik yang sehat dan kuat. Dengan demikian, kurikulum harus mempersiapkan anak didik untuk dapat berdiri sendiri dalam masyarakat sebagai manusia Pancasila (Hamalik, 2009).

SMK yang terdiri dari beragam pilihan jurusan atau bidang kejuruan tertentu, memiliki materi pembelajaran yang juga spesifik dan lebih banyak praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan kerja praktis (Purnama, 2010). Hasil praktik siswa merupakan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik dalam bidang kejuruan tertentu dan disesuaikan dengan kebutuhan kerja. Dengan kata lain, praktik merupakan proses penerapan dan pematangan dari proses pembelajaran.

Menurut penjelasan diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar pratik merupakan hasil belajar yang didapat dalam pembelajaran dimana peserta didik

melakukan dan mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan suatu obyek, keadaan dan proses dari materi yang dipelajari tentang gejala alam dan interaksinya dilakukan pada laboratorium atau diluar laboratorium, pekerjaan praktik mengandung makna belajar pada kerja nyata untuk berbuat.

SMK Shandy Putra 2 Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang beralamat di Jalan Halat No, 68, Medan Area, Medan, Sumatera Utara. Memiliki Beberapa Program Keahlian, Yaitu Akomodasi Perhotelan, Patiseri, Usaha Perjalanan Wisata, Tehnik Komputer Dan Jaringan. Selain Itu SMK Shandy Putra 2 Medan bertujuan untuk mempersiapkan siswa memiliki keterampilan agar dapat bersaing dalam dunia kerja dan mampu mengelola usaha di bidang Jasa Boga dan juga mendidik dan membina siswa yang menghasilkan lulusan tenaga kerja yang terampil, professional dan siap kerja. Berbagai langkah pembangunan mutu SMK pun dijalani antara lain dengan meningkatkan kualitas sekolah.

Dekorasi kue merupakan Perpaduan antara keindahan, kreatifitas, sens (selera), taste (cita rasa), emotional (perasaan), dan keterampilan dalam mengolah, menata, dan menampilkan makanan. Kutipan di atas lebih menunjukkan bahwa menghias kue memiliki beberapa fungsi diantaranya, yaitu memberikan keindahan, menimbulkan kepuasan, dapat menarik selera makan, memvariasikan warna makanan, mempercantik penyajian makanan dan memcerminkan tema makanan dari suatu acara dan mengembangkan kreatifitas. (Mulyasa, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 26 September 2016, dengan guru bidang studi dekorasi kue terlihat bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah dapat dikatakan sudah mendukung guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya guru masih sangat jarang menggunakan media, khususnya dalam mata pelajaran dekorasi kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream*, dimana yang kita ketahui di dalam menghias kue yang salah satu dalam penggunaan *butter cream* banyak hal yang harus diperhatikan, mulai dari pengolahan *butter cream*, pencampuran warna yang harus sesuai dengan tema yang dibutuhkan, pembuatan hiasan atau ornamen ornamenn, pembuatan mawar, pembuatan garis misalnya : garis lurus, garis zig zag, garis putus putus dan lain sebagainya, tentu ini juga menjadi salah satu masalah sehingga siswa kurang mampu mencapai nilai ketuntasan diatas rata-rata dengan hasil belajar rendah, dimana nilai KKM yang ditetapkan siswa pada mata pelajaran dekorasi kue materi menghias kue menggunakan *butter cream* adalah 75. Hal ini dapat terlihat pada yang memaparkan persentase rata-rata siswa yang mencapai KKM pada hasil praktek dekorasi kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream*. Perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dekorasi Kue materi Menghias Kue Ulang Tahun menggunakan *Butter Cream* kelas X SMK Shandy Putra 2 Medan pada 2 tahun terakhir yaitu pada tahun ajaran 2014 / 2015 adalah yang mendapat nilai A dengan kategori nilai ( 95 -100 ) sebanyak 15 persen, nilai B dengan kategori nilai ( 85 – 94 ) sebanyak 13 persen, nilai C dengan kategori nilai ( 76 – 84 ) sebanyak 31 persen dan nilai D dengan kategori nilai ( < 75 > sebanyak 35 persen. Dan pada tahun ajaran

2015/2016 adalah yang mendapat nilai A dengan kategori nilai ( 95 -100 ) sebanyak 15 persen, nilai B dengan kategori nilai ( 85 – 94 ) sebanyak 29 persen, nilai C dengan kategori nilai ( 76 – 84 ) sebanyak 31 persen, dan nilai D dengan kategori nilai ( < 75 ) sebanyak 35 persen.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata siswa masih belum memuaskan, karena masih banyak siswa yang dikategorikan kurang dalam menerima pelajaran sebanyak 65 % atau sekitar 46 siswa belum mampu menuntaskan pelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mendekorasi kue khususnya kue ulang tahun materi *butter cream* tidak dapat dibiarkan berlarut-larut dan diperlukan tindakan nyata bagaimana pada tahun ajaran berikutnya hasil belajar siswa dalam menghias kue ulang tahun materi *butter cream* menjadi lebih baik atau diminimalkan.

Slameto (2010) menyatakan bahwa hasil belajar atau hasil praktik siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah yang terdapat dalam diri siswa sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau dari lingkungan keluarga, sekitar dan sebagainya. Faktor intern, meliputi jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh, serta faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan serta kelelahan. Faktor ekstern meliputi 1) Faktor keluarga yang dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang pendidikan orang tua, 2) Faktor sekolah yang dipengaruhi metode pengajar yang kurang bervariasi sehingga siswa mudah jenuh, kurikulum, relasi guru dan

siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah dan 3) Faktor masyarakat yang dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Agar proses pembelajaran memperoleh hasil yang optimal, maka diperlukan alat bantu yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media Audio Visual. Dimana di dalam penggunaan media audio visual ini akan lebih menarik motivasi dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam mendekorasi kue. Media *audiovisual* ini digunakan sebagai sarana alternative dalam mengoptimalkan proses dan keaktifan pembelajaran dua arah. Penerapan media *audiovisual* ini dapat ditampilkan melalui LCD atau Proyektor. media *audiovisual* adalah media yang terdiri dari proses mendengarkan sekaligus dengan penglihatan karena ditampilkan pada layar/ monitor. Penggunaan media audio visual bagi guru berguna untuk mempersiapkan materi yang hendak diberikan, juga berguna untuk menyusun skenario pembelajaran,. Bagi siswa, media audio visual dapat membantu siswa untuk memahami hubungan antar materi pelajaran yang diberikan guru, merangsang kreatifitas, daya berfikir dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Dekorasi Kue Pada Siswa Kelas X Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil praktek menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* pada mata pelajaran dekorasi kue siswa?
2. Bagaimana karakteristik hasil praktek menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* yang baik?
3. Bagaimana cara mendapatkan hasil praktek menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* yang baik?
4. Bagaimana hasil praktek siswa yang menggunakan media pembelajaran *audiovisual*?
5. Bagaimana hasil praktek siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran?
6. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual pada materi pelajaran Dekorasi Kue?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini agar dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media yang digunakan pada kelas eksperimen adalah media Audiovisual yang didalamnya terdapat materi dan video menghias kue dan pada kelas kontrol menggunakan media gambar.
2. Penilaian hasil praktek menghias kue ulang tahun remaja usia 15 – 17 tahun menggunakan *butter cream* dilihat dari proses kerja dan hasilnya.

3. Materi yang dijadikan bahan penelitian ini adalah menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream*.
4. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas X Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMK Shandy Putra 2 Medan yang menggunakan media Audiovisual pada mata pelajaran dekorasi kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMK Shandy Putra 2 Medan yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran Dekorasi Kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar belajar mata pelajaran Dekorasi Kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* siswa kelas X Smk Shandy Putra 2 Medan ?

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

Sesuai dengan rumusan masalah seperti diuraikan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. hasil belajar siswa kelas X Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan yang menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Dekorasi Kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream*.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X Patiseri SMK Shandy Putra 2 Medan yang menggunakan media gambar pada mata pelajaran Dekorasi Kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream*
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar Dekorasi Kue materi menghias kue ulang tahun menggunakan *butter cream* siswa kelas X Patiseri SMK Shandy Putra Medan.

#### **F. Kegunaan/Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai media untuk memperluas wawasan peneliti sehingga dapat menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam perkuliahan pada keadaan yang sebenarnya dalam lapangan terkhususnya di bidang pendidikan serta bahan referensi atau masukan untuk memberikan informasi yang positif bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya guru bidang studi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru dalam membimbing siswa untuk memunculkan ide-ide kreatif sehingga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang baik, dan sebagai bahan bagi siswa guna meningkatkan hasil belajar khususnya bidang studi dekorasi kue sehingga dapat meraih prestasi yang maksimal dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang telah disampaikan oleh guru.