

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dikelola oleh guru untuk membelajarkan siswa sesuai dengan tujuan dan desain pembelajaran yang telah dirancang. Proses pembelajaran melibatkan empat sub komponen yaitu, siswa, guru, materi ajar dan sumber belajar. Keempat komponen ini diikat oleh satu aktivitas yang disebut dengan pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran inilah peran model, strategi, metode dan media belajar mengajar digunakan. Dalam menentukan model, strategi, metode dan media pembelajaran, materi ajar dan karakteristik siswa menjadi komponen utama yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2010).

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar, adalah perubahan perilaku yang

bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Agus Suprijono, 2013).

Peran guru dalam pembelajaran adalah fasilitator, mediator, pembimbing dalam proses pembelajaran, keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan pada ketercapaian kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa harus bekerja sama sedemikian rupa, saling mendukung sehingga memungkinkan tercapainya kompetensi yang ditetapkan. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar diperlukan langkah-langkah agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai. Unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah media pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lulusan SMK diharapkan menguasai materi pelajaran baik secara teori maupun praktek, agar dapat mandiri dengan penerapan ilmu yang diperolehnya sesuai dengan bidangnya di lapangan kerja. Namun pada kenyataannya saat ini

para lulusan SMK masih banyak yang belum mendapat pekerjaan. Dari data Badan Pusat Statistik (BPS), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) didominasi penduduk berpendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebesar 9,05 persen, lalu disusul pada jenjang Sekolah Menengah Atas 8,17 persen, dan Diploma I/II/III sebesar 7,49 persen. Sedangkan TPT terendah ada pada penduduk berpendidikan SD ke bawah dengan prosentase 3,61 persen di periode Februari 2015 (Siswanto, 2015).

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. Lulusan SMK diyakini lebih siap terjun kelapangan pekerjaan dibandingkan SMA karena siswa SMK telah dibekali dengan *Skill* atau keterampilan.

SMK 3 YAPIM Medan berada di Jl.Air Bersih No.59 Sudirejo Medan Kotadan merupakan satu dari 3 pembagian SMK di Yayasan Perguruan Indonesia Membangun (YAPIM) dimana SMK 1 YAPIM mengelola jurusan teknologi industry diantaranya STM dan TKJ sedangkan SMK 2 YAPIM mengelola jurusan Bisnis Management dan SMK 3 YAPIM menelola jurusan Pariwisata dengan Program keahlian Akomodasi Perhotelan.SMK 3 YAPIM Medan didirikan pada tahun 1996 dibawah pimpinan Dr.Raja D.L Sitorus dan sekarang mendapat predikat akreditasi "B" dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN SM). Tata Hidang adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SMK 3 YAPIM Medan Jurusan Akomodasi Perhotelan dan dalam menjalankan pembelajaran tata

hidang guru di sekolah ini sering menggunakan media cetak dan gambar yang bisa di perlihatkan langsung di layar infokus yang ada di ruangan kelas. Dengan media tersebut siswa diharapkan mampu mengikuti dan memahami pembelajaran tata hidang dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Tata Hidang kelas XI, bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan pada saat ini masih menggunakan media pembelajaran sederhana, yakni berupa media cetak dan gambar, media yang masih berbentuk gambar itulah yang membuat siswa terkadang tidak melihat semua step atau tahap dalam pelipatan serbet dalam beberapa gambar, dengan kata lain tidak semua tahap dapat dimuat di dalam media gambar, berbeda dengan media video. Permasalahan ini juga dikuatkan dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka membenarkan bahwa media pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut membuat siswa kurang merasa tertarik terhadap mata pelajaran materi pokok melipat serbet.

Salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran terlebih dalam mata pelajaran Tata Hidang adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Pengunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek salah satunya melipat serbet. Hasil penelitian Francis M. Dwyer menyebutkan bahwa setelah

lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, pesan audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %. Disisi lain berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan manusia dalam menerima dan mengingat informasi yang diterimanya, menurut Riset Computer Technology Research (CTR) :

- Manusia mampu mengingat 20 % dari apa yang dia lihat
- Manusia mampu mengingat 30% dari yang dia dengar
- Manusia mampu mengingat 50% dari yang didengar dan diliha
- Manusia mampu mengingat 70% dari yang dia lihat, didengar dan dilakukan.

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Beberapa kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah

- Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli
- Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
- Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi persoalan dimaksud adalah dengan menggunakan media Video Tutorial yang lebih baik sebagai media pembelajaran. Dengan adanya pembaharuan teknologi pembelajaran, maka arus informasi akan semakin

meningkat (Arief S. Sadiman, 2006)

Dari uraian di atas maka penulis menganggap penting melakukan penelitian untuk memperbaiki pengajaran melalui penelitian dengan menggunakan mediavideo tutorial untuk praktek melipat serbet. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini diharapkan membantu mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien. Dengan pertimbangan di atas, maka perlu diadakan penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran materi pokok melipat serbet dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran video tutorial.

Tata hidang adalah bagian yang mempunyai tugas pokok untuk menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman kepada para tamu baik di hotel maupun di luar hotel .Tata hidang sering disebut juga *Food&Beverage Departement* yang bertanggung jawab mengelola makanan dan minuman yang disertakan dengan pelayanan. Salah satu materi pokok dalam mata pelajaran tata hidang adalah *napkin folding* atau sering disebut melipat serbet.

Melipat serbet atau *napkin folding* adalah suatu cara melipat serbet makan agar meja makan terlihat indah dan menarik selera makan bagi yang melihatnya.Napkin atau serbet makan adalah suatu alat yang terbuat dari kain katun yang biasanya digunakan pada saat makan.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana

proses penggunaan media pembelajaran video tutorial sebagai media pembelajaran Tata Hidang dengan materi pokok melipat serbet. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video tutorial untuk mata pelajaran Tata Hidang materi pokok melipat serbet.

Maka dari itu Penulis merasa tertarik dan mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Praktek Tata Hidang Materi Pokok Melipat Serbet di Kelas XI SMK 3 YAPIM Medan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah media pembelajaran gambar kurang optimal dalam pembelajaran praktik tata hidang materi pokok melipat serbet?
2. Apakah siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi praktek tata hidang materi pokok melipat serbet dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran?
3. Apakah hasil praktek melipat serbet siswa masih tergolong rendah?
4. Apakah model pembelajaran video tutorial menghasilkan hasil praktek yang lebih baik dibanding dengan media gambar?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan

pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Video Tutorial dengan penjelasan berupa teks.
2. Media yang di gunakan di kelas kontrol adalah media gambar.
3. Mata pelajaran Tata Hidang dibatasi dengan kompetensi dasar *Napkin Folding* atau melipat serbet pada kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK 3 YAPIM Medan.
4. Siswa yang diteliti adalah seluruh siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK 3 YAPIM Medan.
5. Jumlah lipatan dalam video yang di tayangkan sebanyak 6 lipatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang di jelaskan, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktek siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Video Tutorial pada mata pelajaran Tata Hidang materi pokok Melipat serbet.
2. Bagaimana hasil praktek siswa yang diajarkan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Tata Hidang materi pokok Melipat serbet.
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Video Tutorial terhadap hasil praktek Tata Hidang materi pokok Melipat Serbet.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian yang dikemukakan di atas. Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Video Tutorial pada mata pelajaran Tata Hidang materi pokok Melipat serbet
2. Untuk mengetahui hasil praktek siswa yang diajarkan menggunakan media gambar terhadap hasil praktek Tata Hidang materi pokok Melipat Serbet.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Video Tutorial terhadap hasil praktek Tata Hidang materi pokok Melipat Serbet.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru, yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa mendatang.
2. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk keperluan penelitian lebih lanjut.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi Tata Hidang terhadap penelitian yang dilakukan peneliti dalam penggunaan media Video Tutorial terhadap hasil belajar Tata Hidang materi pokok Melipat Serbet.
4. Bagi siswa, dapat mempermudah pemahamannya mengenai materi melipat serbet dan mampu memvisualisasikan, mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.