

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun non formal di dalam suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami perubahan paradigma pembelajaran, hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama para siswa dalam meraih keberhasilan dalam belajar (Maslani, 2017).

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Selain itu belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman, dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi sipelaku. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya sipelaku juga akan terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang baik (Baharudin dan Wahyuni, 2017).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal (Daryanto, 2017). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Arsyad, 2016). Media juga sebagai saran penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi maupun hiburan. Media setidaknya memiliki empat fungsi utama, yaitu menginformasikan (*to inform*), mendidik (*To educate*), membentuk opini atau pendapat (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*).

Projected Motion Media yaitu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan Gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak (andriani, 2019).

SMK Negeri 10 Medan adalah salah satu sekolah bidang kejuruan. Boga Dasar merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang wajib diambil dan dipahami oleh setiap siswa pada kompetensi keahlian jasa boga. Peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad,2016).

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 10 Medan bahwa nilai yang diperoleh siswa belum semuanya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas X pada Program Keahlian Tata Boga Tahun Ajaran (2017/2018) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 25 persen dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 75 persen. Pada Tahun Ajaran (2018/2019) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 38,89 persen dan siswa yang memperoleh dibawah KKM sebanyak 61,11 persen. Tingginya presentase siswa yang belum memenuhi KKM diduga karena guru bidang studi Boga Dasar masih menggunakan metode ceramah. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis video . Bila dilihat dari fasilitas yang tersedia seperti adanya wifi, LCD diruang belajar dan diruang kelas laboratorium, namun belum secara maksimal digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Projected Motion* Terhadap Hasil Belajar Boga dasar SMK Negeri 10 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah
2. Guru masih menggunakan buku cetak selama pembelajaran Boga Dasar.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar Boga Dasar di SMK Negeri 10 Medan
4. Rendahnya hasil belajar boga dasar
5. Nilai siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
6. Keterbatasan buku pembelajaran boga dasar yang dimiliki siswa
7. Kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran boga dasar

1.3 Pembatasan Masalah :

Pembatasan Masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media Pembelajaran dibatasi pada Media *Projected Motion*
2. Hasil belajar Boga Dasar dibatasi pada materi teknik pengolahan makanan dengan sub materi teknik panas kering.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan *Media Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar?
3. Bagaimanakah pengaruh Media *Projected motion* terhadap hasil belajar Boga Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian :

Tujuan Penelitian Untuk Menganalisis:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar.
2. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Projected Motion* pada pelajaran Boga Dasar.
3. Pengaruh penggunaan media *Projected Motion* terhadap hasil belajar Boga Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan dan sebagai bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran dalam menunjang proses belajar, meningkatkan hasil belajar siswa untuk menambah pemahaman terhadap materi boga dasar yang dipelajari.