

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.2. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik. “Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik sebagai murid” (Sagala, 2011) berdasarkan pengertian ini, Uno (2008) menambahkan: dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilakukan oleh dua pihak yang konsep pembelajarannya sudah ditetapkan.

Pembelajaran menurut Hernawan (2013) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Salah satu permasalahan yang ada pada dunia pendidikan khususnya di Indonesia saat ini menurut Agustien (2018) rendahnya semangat siswa dalam

belajar karena tidak mendukungnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Siswa cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi dengan media pembelajaran yang dianggapnya itu itu saja dan tidak adanya perubahan. Guru terkadang kurang memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa agar mereka bisa dengan mudah menerima materi yang diberikan.

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran pada saat ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa siswanya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa/i membutuhkan media baru yang menarik agar pada saat proses belajar siswa/i merasa semangat dalam belajar.

Terdapat berbagai macam media yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan belajar siswa pada dunia Pendidikan sekarang. Media yang digunakan oleh guru juga tidak harus mahal ataupun canggih, namun hal ini harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa yang diajarkannya. Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media adalah alat alat saluran komunikasi. Menurut Azhar (2002) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Sadiman (2003) media adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru pamong di SMK Negeri 1 Beringin ada beberapa permasalahan yaitu: (1) bahwasanya terdapat nilai siswa-siswi yang belum mencapai standart. Berdasarkan data di sekolah pada mata pelajaran tata hidang. Tahun Ajaran 2019/2020 dengan jumlah 32 siswa jika dilihat dari ketuntasan belajar siswa terdapat 65,5 persen tidak tuntas dan 35, 5 persen nilai tuntas. Batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 75, berikut adalah nilai yang diperoleh oleh siswa/i pada saat pelajaran Tata Hidang nilai (90-100) sebanyak 5 orang siswa, selanjutnya nilai (80-90) sebanyak 9 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai (70-79) sebanyak 18 orang siswa hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran online atau daring siswa/i kurang memahami pelajaran.

Tetapi hal ini bukan terjadi pada saat daring saja, saat proses pembelajaran tatap muka pun ada beberapa siswa/i yang kesulitan dalam mata pelajaran Tata Hidang tersebut, (2) siswa/i kesulitan memakai media atau aplikasi yang dibuat dari sekolah. Dikarenakan masuk ke dalamnya harus memakai kode, sehingga pada saat siswa/i tidak bisa membuka media atau aplikasi, terpaksa guru memakai media lain contohnya whatshap, atau aplikasi yang digunakan sekolah adalah Rumah Belajar, dan yang ke empat adalah sekolah tidak menyediakan buku paket yang di bawa pulang untuk siswa/i.

Dari hasil Analisis Kebutuhan siswa/i dan juga guru di SMK Negeri 1 Beringin, bahwa mereka membutuhkan adanya media di sekolah tersebut, jika dilihat dari hasil Analisis kebutuhan siswa/I dan guru di SMK Negeri 1 Beringin sekitar 87,5 % yang menyetujui adanya media *pocket book*,

*Pocket Book* atau buku saku merupakan salah satu bentuk media pembelajaran cetak. Menurut Masri, (2008) bahwa *Pocket Book* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis cetak. Sebagai alat pendidikan, buku berpengaruh pada anak didik dari pada sarana-sarana lainnya.

*Pocket Book* mempunyai kelebihan yaitu bentuknya yang sederhana, praktis dan juga mudah saat dibawa kemana saja, desain menarik dan juga berpaduan antara teks dan gambar yang mampu menarik perhatian siswa. Menurut Eliana (2012) *Pocket Book* diartikan sebagai buku yang berukuran kecil sehingga efektif untuk dibawa kemana saja dan dapat dibawa kapan saja.

**Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan penelitian tentang “ Pengembangan Media *Pocket Book* Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 1 Beringin**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *Pocket Book* untuk meningkatkan pembelajaran Tata hidang
2. Respon peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran Tata Hidang
3. Belum tersedia media pembelajaran *Pocket Book* pada pelajaran Tata Hidang

4. Hasil belajar siswa/i belum mencapai standart sekolah
5. Penguasaan siswa/i terhadap materi peralatan makan dan minum; alat hidang serta lenan kurang memadai.
6. Minimnya media pembelajaran yang menarik, praktis, dibawa dan bisa dibaca kapan saja
7. Minimnya media *Pocket Book* Tata Hidang pada materi peralatan makan dan minum; alat hidang serta lenan
8. Siswa/i kesulitan memakai media atau aplikasi yang diberikan oleh guru
9. Kurangnya media yang diterapkan di sekolah

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditulis, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka dalam penelitian ini dibatasi mengenai:

1. Pengembangan media *Pocket Book* pada materi peralatan makan dan minum; alat hidang serta lenan di kelas XI di SMK NEGERI 1 Beringin
2. Penelitian ini dilakukan pada Kompetensi Dasar peralatan alat makan dan minum: alat hidang serta lenan
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada 2 ahli materi, dan 1 ahli media
4. Media yang dipilih adalah *Pocket Book* dan dibatasi pada analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah ditulis, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

Pengembangan Media *Pocket Book* Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK NEGERI 1 Beringin

#### 1.5. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah, maka diperoleh tujuan dari pengembangan ini yaitu:

Untuk mengembangkan dan memvalidasi *Pocket Book* pada mata pelajaran Tata Hidang

#### 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat pengembangan produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

Bagi Siswa:

Memberikan kemudahan bagi siswa dalam materi peralatan makan dan minum; alat hidang serta lenan.

Bagi Guru:

Media ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai salah satu sumber motivasi atau referensi.

Bagi peneliti:

Memberikan tambahan pengetahuan wawsan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media *pocket book* (buku saku) pada mata pelajaran Tata Hidang untuk siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Beringin. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran *pocket book* mencantumkan gambar pada mata pelajaran Tata Hidang materi peralatan makan dan minum; alat hidang serta lenan sehingga mudah di mengerti oleh siswa-siswi.
2. *Pocket book* dirancang lebih singkat dan sederhana, agar siswa-siswi tertarik membacanya.
3. *Pocket book* berukuran kecil agar bisa dibawa kemana saja.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Media *pocket book* berperan sebagai sumber atau sebagai referensi belajar yang sangat mudah di mengerti, dikarenakan *pocket book* ini yang berukuran kecil, ringan sehingga siswa akan suka nantinya, selain itu *pocket book* ini praktis dan juga sangat mudah untuk di bawa kemanapun, Media pembelajaran didesain dengan jelas berupa gambar dan materi.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *pocket book* pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK NEGERI 1 Beringin yaitu sebagai berikut:

#### 1. Asumsi Pengembangan

a. Media pembelajaran *pocket book* dengan materi peralatan alat makan dan minum: alat hidang serta lenan mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran

b. Siswa dapat belajar secara mandiri

#### 1. Keterbatasan Pengembangan

a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *pocket book* pada mata pelajaran Tata Hidang materi peralatan alat makan dan minum: alat hidang serta lenan kelas XI di SMK Negeri 1 Beringin.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY