

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan (Mahsup, 2020). Semakin tinggi tingkat dan kualitas pendidikannya, semakin maju pula negara tersebut (Muhardini, 2020). Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1, menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan iklim dalam sebuah pembelajaran agar siswa bisa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta keterampilan yang sangat diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara.”

SMK Negeri 1 Siatas Barita merupakan salah satu sekolah kejuruan dengan program keahlian tata boga yang beralamat Jl. Marhusa Panggabean No 41 Simorangkir, Kec. Siatas Barita, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara, 22411. Selain tata boga di SMK Negeri 1 Siatas Barita memiliki program keahlian seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Bisnis Daring dan Pemasaran, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Perhotelan, Tata Kecantikan Kulit dan Rambut dan Program Keahlian Tata Busana.

Boga dasar merupakan salah satu mata pelajaran di kelas X berguna untuk menunjang pengetahuan tentang materi boga selanjutnya. Mata pelajaran boga dasar sangat penting bagi siswa untuk dipelajari dan dipahami (Purwanti,

2021). Boga dasar memiliki ruang lingkup materi yaitu: 1) peralatan pengolahan makanan, 2) prinsip dasar pengolahan makanan, 3) bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia, 4) sambal Indonesia, 5) garnish makanan dan minuman, 6) lipatan daun, 7) wadah hidangan dari sayur dan buah, 8) penyajian makanan (Budiningsih, 2017).

Salah satu materi boga dasar yaitu bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia, sebagai pengetahuan dasar untuk melakukan praktek memasak pada tahap selanjutnya. Bumbu dasar dan turunannya termasuk dalam materi produktif yang harus dipelajari oleh siswa kelas X SMK Tata Boga. Peserta didik harus memahami materi ini sebelum mempelajari materi yang lebih kompleks terutama pada mata pelajaran mengolah makanan Indonesia. Materi pada bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia adalah pembelajaran teori yang dijelaskan dan dapat disingkat dengan menjelaskan poin-poin materi dan penambahan gambar untuk mendapat pemahaman yang lebih nyata, serta dilaksanakan *post-test* untuk menalar atau mengasah pengetahuan mengenai materi yang telah dipelajari (Purwanti, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran boga dasar di SMK Negeri 1 Siatas Barita pada tanggal 24 Mei 2023. Mata pelajaran boga dasar memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Persentase jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar yang tidak mencapai ketuntasan sekitar 65% atau sebanyak 42 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar mencapai ketuntasan sekitar 35% atau 22 orang siswa dengan jumlah siswa 64 orang. Dari data nilai tersebut masih banyak nilai siswa

yang rendah dan belum mencapai nilai kriteria kelulusan minimum (KKM). Dari wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran mengatakan bahwa siswa sulit menguasai dan memahami pelajaran boga dasar khususnya materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia. Siswa sulit membedakan berbagai jenis bumbu dan rempah yang digunakan pada masakan. Seperti siswa mengetahui bentuk dan tidak mengetahui nama bumbu serta siswa tidak mengetahui nama bumbu dasar dan mengetahui bentuk dari bumbu dasar.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi dari guru karena menurut Hamzah (2019) media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Azhar Arsyad, 2019). Tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, 2019).

Proses pembelajaran boga dasar di SMK Negeri 1 Siatas Barita menggunakan media pembelajaran yaitu *power point*. *Power point* merupakan salah satu *software* yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi

(Anyan, 2020). Persentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide (Wati, 2019).

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk mengatasinya yaitu dengan media pembelajaran menggunakan *Animaker*. *Animaker* merupakan sebuah aplikasi yang berupa video animasi, gambar gerak, memiliki transisi, bisa menambahkan suara, dan beberapa karakter lainnya yang bisa membuat siswa tertarik dalam media tersebut (Pratiwi, 2022). *Animaker* dapat dijadikan jalan alternatif dalam melakukan proses pembelajaran. *Animaker* ini lebih mudah diakses dan digunakan oleh semua guru, karena aplikasi ini sudah tersedia di internet serta bisa digunakan secara gratis (Kusmahwardani, 2022). Maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran *Animaker* dalam proses pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hasil belajar yang didapat oleh peserta didik dapat maksimal (Rozikin, 2023). Media *Animaker* dapat membuat video pembelajaran dalam bentuk teks, audio dan video animasi sehingga siswa dapat lebih memahami teori boga dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Animaker Terhadap Hasil Belajar Boga Dasar Kelas X SMK Negeri 1 Siatas Barita”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran boga dasar

2. Media pembelajaran hanya menggunakan *power point*
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Animaker*
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar
5. Kurangnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran boga dasar

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran menggunakan *Animaker*
2. Materi pembelajaran dibatasi pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga di SMK Negeri 1 Siatas Barita dengan jumlah siswa yaitu 67 orang.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran *Animaker* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia *power point* ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran *Animaker*
2. Hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran *power point*
3. Pengaruh penggunaan media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada materi bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru di sekolah dalam inovasi dan kreatif dalam menggunakan Media pembelajaran *Animaker*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini menjadi media alternatif yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan bagi siswa. Semoga penelitian ini membuat sekolah menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Bagi guru

Media pembelajaran menggunakan *Animaker* dapat digunakan guru sebagai referensi ketika mengajar dan memberikan motivasi kepada guru untuk berkreasi serta berinovasi dalam pengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar alternatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran *Animaker* siswa dapat memahami materi dengan mudah, praktis, mandiri, dan tidak terbatas oleh waktu. Sehingga pelajaran boga dasar lebih menarik, menyenangkan, dan terasa lebih mudah dipahami.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran menggunakan *Animaker*.