

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan dari dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, sedangkan mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisasi (mengatur) lingkungan belajar sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian seharusnya proses belajar mengajar di sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dalam hal ini guru harus dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan dapat menyediakan fasilitas belajar kepada siswa.

Ketercapaian tujuan proses belajar tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa. Faktor guru yang sangat dominan mempengaruhi proses belajar antara lain penguasaan materi, pemilihan strategi penyampaian materi, serta cara menciptakan suasana kelas agar berpengaruh terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yang sangat berpengaruh

dalam proses belajar adalah motivasi dan minat mengikuti proses belajar-mengajar dengan baik. Dengan demikian, apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar akan memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar.

Agar pembelajaran menjadi kegiatan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya ialah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan jalan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajarannya.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media dapat berupa teks, grafik animasi, simulasi, audio dan video yang disebut dengan multimedia.

Perkembangan dunia teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang belajar, cara memperoleh informasi, cara

beradaptasi dengan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai media pembelajar. Demikian pula pelajar mempunyai peluang untuk menentukan materi pembelajaran dan menentukan teknik belajar yang sesuai dengan mereka, membentuk pengetahuan berdasarkan keperluan masing-masing serta mengalami suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Sekolah Menengah Kejuruan (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 mengingat praktek yang dilakukannya. Lulusan SMK diyakini lebih siap terjun ke dunia lapangan pekerjaan dibandingkan dengan SMA karena siswa SMK sudah dibekali dengan *skill* (keterampilan) . Salah satu SMK tersebut yaitu SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. Sekolah beralamat di Jalan Nangka no. 3 Tebing Tinggi dan memiliki 4 program keahlian yaitu 1). Tata Rias, 2). Tata Busana, 3). Jasa Boga, 4). Akomodasi Perhotelan. Pada program keahlian dan Tata Boga kelas XI terdapat beberapa program bidang studi yang berkaitan dengan jurusan, yang mengaplikasikannya disertai dengan praktek.

Mata pelajaran Tata Hidang adalah salah satu pelajaran yang mempelajari *table set up, table service, table manner* atau *food and beverage service*. Berdasarkan hasil observasi langsung yang penulis laksanakan tanggal 28 Februari dan 2 Maret 2015, mewawancarai langsung oleh guru bidang studi Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi yaitu Ibu Syahfitri S.Pd, guru dalam

penyampaian materi masih dengan menggunakan metode ceramah, metode ceramah adalah salah satu cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, dan penggunaan media sangat monoton, dimana media tersebut hanya menggunakan *hand out*. Guru jarang menggunakan media atau berbasis IT (*internet telecommunication*). Pembelajaran diisi dengan metode ceramah, sementara siswa dituntut menerima, menghafal, dan memahami sehingga membuat siswa menjadi jenuh untuk belajar dan kurang memahami materi khususnya pelajaran tata hidang pada materi *table set up*. Dalam pelajaran kendala yang dihadapi siswa yaitu materi pelaksanaan *table set up* sering kali siswa lupa langkah kerja dalam melaksanakan *table set up*.

Seiring perkembangan zaman, dan melihat fasilitas-fasilitas seperti memiliki beberapa *unit computer* dan beberapa LCD di ruang belajar dan di ruang kelas laboratorium yang tersedia di SMK Negeri 3 Tebing Tinggi sangat disayangkan sekolah ini masih belum mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih baik. Oleh karena itu seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi persoalan yang dimaksud adalah menggunakan media video dan media gambar dalam pembelajaran *table set up*. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Sedangkan Media gambar merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Gambar/foto ini

merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui gambar/foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak akan sama (Asnawir.2002)

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, namun terkadang kurang diperhatikan oleh guru. Padahal pemilihan media yang tepat, harus sesuai dengan materi yang akan di sampaikan dengan tujuan yang akan dicapai merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media video dan gambar diharapkan guru bidang studi dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi *table set up* sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar materi *table set up* kepada siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Penggunaan Media Video dan Media Gambar Dalam Pembelajaran *Table Set Up* Terhadap Hasil Belajar *Table Set Up* Siswa SMK Negeri 3 Tebing Tinggi”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar *table set up* pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi
2. Apakah media video dan media gambar layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Apakah media video dan media gambar sebagai media pembelajaran di SMK bisa diterima dalam pembelajaran.
4. Apakah media video dan media gambar menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa.
5. Apakah media video dan media gambar bisa membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran.
6. Apakah dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah.
7. Bagaimana peranan guru dalam proses belajar mengajar materi *table set up*.
8. Apakah terdapat perbedaan media video dengan media gambar terhadap hasil belajar *table set up*.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media video *table set up* yang sudah tersedia
2. Penggunaan media gambar *table set up* berbentuk *flipchart*
3. Kemampuan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Tata Hidang materi penataan meja (*Table Set Up*) jenis Elaborate Cover dengan melakukan tes pengamatan pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar kemampuan melaksanakan *table set up* pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi yang menggunakan media video ?
2. Bagaimanakah hasil belajar kemampuan melaksanakan *table set up* pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi yang menggunakan media gambar ?
3. Apakah ada perbedaan penggunaan media video dan media gambar *table set up* terhadap hasil belajar *table set up* pada siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kemampuan melaksanakan *table set up* siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi menggunakan media video.
2. Untuk mengetahui hasil belajar kemampuan melaksanakan *table set up* siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi menggunakan media gambar.
3. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media video dan media gambar terhadap hasil belajar kemampuan melaksanakan *table set up* pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

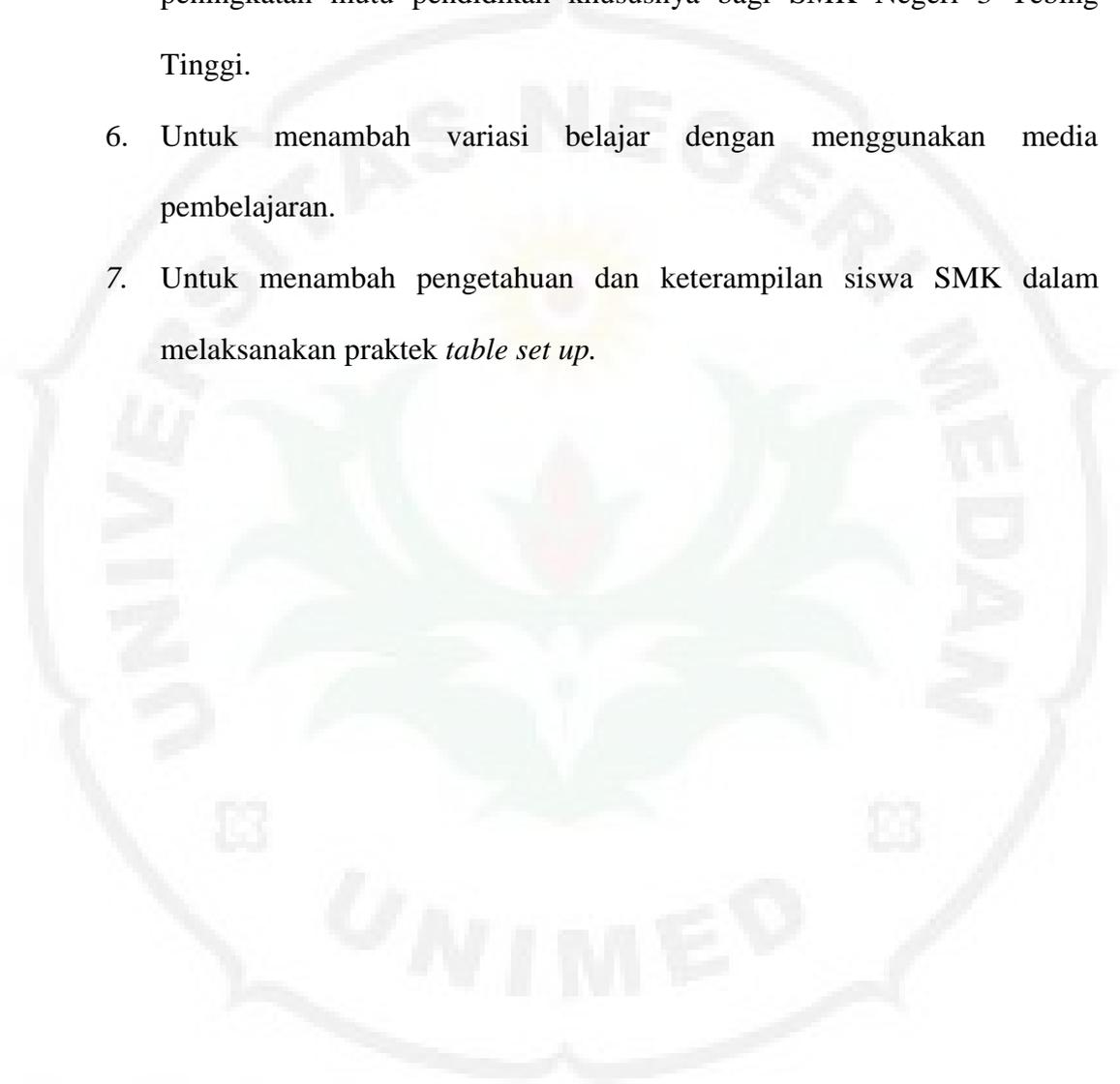
### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran *table set up* dengan memanfaatkan media video dan media gambar *table set up*.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.
3. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat digunakan dimana saja.
4. Sebagai perbandingan apakah memiliki perbedaan terhadap kemampuan melakukan *table set up* pada siswa XI Tata Boga SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.
5. Sebagai bahan masukan kepada pendidik dan pihak sekolah SMK Negeri 3 Tebing Tinggi dalam pengembangan pembelajaran di kelas dan

peningkatan mutu pendidikan khususnya bagi SMK Negeri 3 Tebing Tinggi.

6. Untuk menambah variasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
7. Untuk menambah pengetahuan dan keterampilan siswa SMK dalam melaksanakan praktek *table set up*.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY