

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi pembangunan negara. Karena itu hampir semua negara menempatkan pembangunan pendidikan sebagai prioritas utama dalam pembangunan nasional. Suatu rumusan nasional tentang istilah “Pendidikan” adalah sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang” (Hamalik, 2010).

Dalam dunia pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian terpadu dari sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting di dalamnya menyiapkan serta mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini sejalan dengan defenisi pendidikan kejuruan yaitu bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar mampu bekerja terutama dalam bidang tertentu.

Sekolah sebagai suatu instansi atau lembaga pendidikan merupakan sarana untuk melaksanakan pelayanan belajar dan proses pendidikan (Sagala, 2011). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang berorientasi pada bidang keahlian yang spesifik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai tenaga yang siap kerja. SMK Negeri 10 Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki 4 program keahlian yaitu; 1) Tata Boga; 2) Tata Busana; 3) Tata Kecantikan; 4) Multimedia.

Pada jurusan Tata Boga kelas X terdapat mata pelajaran Boga Dasar dengan kompetensi mampu menjelaskan pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik bahan makanan yang digunakan untuk *garnish* serta mampu mengaplikasikannya pada pembuatan *garnish*. Pembelajaran *garnish* adalah kompetensi yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan mengukir buah atau sayuran untuk hiasan suatu hidangan makanan dan minuman, bertujuan untuk membekali peserta didik agar memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan dalam mengukir buah dan sayuran untuk mengembangkan daya kreativitas dalam pengaplikasian pada praktikum yang dilakukan. Dalam kompetensi tersebut, siswa dituntut harus mampu membuat *garnish* dasar, seperti membuat timun berbentuk bunga krep, bunga melati dari wortel, tomat berbentuk kupu-kupu, cabai dan daun bawang berbentuk bunga hebra serta bentuk *simple* lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran membuat *garnish* yaitu proses belajar yang dilakukan guru disekolah secara konvensional, dimana pada pembelajaran membuat *garnish* pada siswa terbatas pada waktu pertemuan yaitu 1 kali pertemuan dalam satu semester dimana pada kompetensi ini memiliki alokasi waktu 45 menit dalam satu pertemuan. Dengan melihat alokasi waktu yang sangat minim ini membuat tidak semua buah dan sayuran siswa praktekkan dikarenakan waktu yang kurang dalam mempelajari membuat *garnish* sehingga kompetensi dalam membuat *garnish* ini tidak tercapai secara maksimal, kemudian kurangnya media pembelajaran atau penambahan pengetahuan sebagai bahan ujian atau tes. Dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan berfikir secara *otodidak* karena tidak ada perlakuan *step by step* dalam proses

pembuatan *garnish* yang benar, kadang ada juga tanya jawab tapi respon dari siswa rendah sekali ini diindikasikan sebab suasana kelas monoton. Padahal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku, siswa diharapkan bukan hanya sekedar dapat menambah pengetahuan, tetapi diharapkan dapat mencapai kompetensi dan keterampilan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Dra. Rinayanti, MM selaku ketua jurusan tata boga sekaligus guru pengajar di kelas X kompetensi membuat *garnish* pada 18 Maret 2014, disimpulkan bahwa selama ini pembelajaran dilaksanakan dengan ceramah dan pengamatan gambar macam-macam bentuk *garnish* untuk suatu hidangan makanan. Praktek yang disimulasikan terlebih dahulu oleh guru, kemudian dipraktekkan secara bersama-sama oleh siswa dengan satu guru. Hal ini tentu saja menyebabkan kurang tersampainya tujuan dalam proses belajar mengajar. Siswa menganggap bahwa kompetensi membuat *garnish* sangat sulit untuk dipahami, memerlukan penalaran yang sangat baik, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran ini khususnya materi membuat *garnish* dikarenakan persediaan sumber belajar seperti buku tentang *garnish*, media belajar berupa alat praktek yang kurang mendukung. Siswa hanya mengandalkan guru untuk memberi contoh tentang membuat *garnish*. Mengamati fasilitas yang telah disediakan sekolah untuk melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seperti : Lab komputer, Infocus, WiFi serta para guru yang memiliki laptop, ini memungkinkan seorang pendidik/guru dapat melakukan evaluasi terhadap cara mengajar yang selama ini dilakukan secara konvensional menjadi metode pengajaran dengan menggunakan

media komputer sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas lebih menarik dan bervariasi dengan adanya media pembelajaran.

Seorang guru mempunyai tugas dan tanggung jawab penuh dalam setiap proses pembelajaran, khususnya saat mengajarkan materi *garnish* dalam bentuk *simple*, guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa tetapi juga harus menanamkan konsep pengetahuan sampai siswa memahami materi yang diajarkan. Siswa sebagai subyek dalam pembelajaran merupakan individu yang unik dengan segala karakteristik yang berbeda-beda. Tidak mudah bagi seorang guru dalam proses pembelajaran menanamkan konsep pengetahuan yang dapat langsung dipahami oleh siswa. Siswa akan lebih mudah memahami konsep materi apabila guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Karena pada usia ini siswa masih dalam tahap operasi konkret sehingga dalam pembelajaran siswa membutuhkan media agar pembelajaran menjadi tidak monoton/abstrak bagi siswa. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa akan lebih efektif apabila dalam proses pembelajaran praktikum seperti *garnish* guru menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan kutipan yang disadur dari De Porter dalam Hidayatullah, dkk (2011), yang mengatakan "*I Hear I Forget, I See I Know, I Do I Understand*" yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti "saya mendengarkan saya lupa, saya melihat saya tahu, saya mengerjakan saya mengerti". Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh De Porter tersebut disimpulkan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70 persen dari apa yang dikerjakan, 50 persen dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30 persen, dari yang didengarnya hanya 20 persen dan dari yang

dibacanya hanya 10 persen, maka jelas terlihat bahwa untuk mencapai penyerapan materi ajar sebanyak minimal 50 persen terhadap siswa maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyiapkan persoalan yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia yang di dalamnya memuat aplikasi teks, suara, gambar, animasi dan video dengan menggunakan *Macromedia Flash*, karena di masa-masa mendatang fitur *Macromedia Flash* ini akan semakin meningkat dengan adanya pembaharuan-pembaharuan teknologi pembelajaran, maka arus informasi akan semakin meningkat dan menuntut pemahaman serta penguasaan terhadap teknologi jika tidak ingin tertinggal oleh masyarakat global, dengan demikian pendidikan khususnya proses pembelajaran cepat atau lambat tidak dapat terlepas dari perkembangan IPTEK.

Kemajuan teknologi dan telekomunikasi yang begitu pesat akan memberikan berbagai kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif sehingga akan menghasilkan keluaran yang baik dan berkualitas. Demikian halnya pada siswa, dengan teknologi dan multimedia diharapkan akan memudahkan bagi mereka dalam menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara efektif.

Media pembelajaran sebagai sumber informasi dan pengetahuan sebaiknya tidak hanya berpusat pada buku teks namun harus mampu menggunakan teknologi yang dapat digunakan lebih efektif dibandingkan dengan buku teks yang kurang memiliki interaksi dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Setiap komponen media merangsang satu atau lebih indera manusia. Hidayatullah, dkk (2011), menjelaskan bahwa “Semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif”. Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari satu indera manusia dalam proses pembelajaran sangat disarankan. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat diharapkan memberi kemudahan dan pemahaman terhadap siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran praktikum yaitu *garnish* membutuhkan penalaran secara *section per section* untuk pembuatan *garnish* yang benar.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 10 Medan pembelajaran *garnish* pada siswa kelas X , yang menggunakan konsep pembelajaran secara konvensional dan simulasi yang dilakukan oleh guru terlebih dahulu dengan waktu yang singkat untuk mencapai pembuatan *garnish* dalam 5 macam bentuk *simple* peneliti menyebarkan angket kepada 77 siswa yang dijadikan sampel dan melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas X jurusan tata boga pada bulan April 2014, bertujuan untuk mencari tahu permasalahan yang dialami siswa. Pada kesimpulan angket tersebut siswa membutuhkan sarana dan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka mengerjakan langkah-langkah praktek, mulai dari *section per section* serta aplikasi teknis mengukir buah dan sayuran dalam bentuk demo *tutorial* melalui video pembelajaran yang memuat aplikasi teknik pembuatan *simple garnish* untuk suatu hidangan makanan.

Menurut hasil penelitian oleh (Rita, 2013) menyatakan “Bahwa angket yang disebar ke 50 guru di SMP Chandra Kusuma Deli Serdang mengenai media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan bahwa 80 persen dari guru-guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, sedangkan dari hasil angket yang disebar ke 50 orang siswa yang diambil sebagai sampel, 100 persen siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia sangat bermanfaat sebagai referensi pembelajaran. Multimedia memiliki sifat yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti sehingga materi yang disampaikan dapat cepat diserap melalui indera penglihatan, pendengaran dan melalui visualisasi gambar (animasi) dapat merangsang siswa untuk bersemangat mencoba memulai praktek *garnish*.

Dari uraian permasalahan di atas maka seorang guru dituntut untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menarik. Salah satunya adalah bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul: “ **Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Kompetensi Membuat *Garnish* Kelas X SMK Negeri 10 Medan**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut; (1) Pembelajaran pada kompetensi membuat *garnish* selama ini dilakukan dengan cara ceramah dan hanya memanfaatkan media cetak; (2) Alokasi waktu dalam pembelajaran pada kompetensi membuat *garnish* sangat minim yaitu 1x45 menit yang membuat tidak semua pembuatan *garnish* terealisasi kepada siswa; (3) Kurangnya bahan dan alat peraga sebagai pengetahuan dalam pembuatan *garnish* yang membuat siswa kurang memahami *step by step* pembuatan *garnish* yang benar; (4) Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk materi pembelajaran *garnish* di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik yang menimbulkan kebosanan pada siswa; (5) Guru bidang studi kurang mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia; (6) Penilaian dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada kompetensi membuat *garnish*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini melakukan pembatasan masalah. Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka penelitian ini akan dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang akan menjadi ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Materi pelajaran hanya meliputi kompetensi dasar “ Membuat *garnish* dalam bentuk simple dari bahan sayur dan buah seperti timun berbentuk bunga krep,



wortel berbentuk bunga melati, tomat berbentuk kupu-kupu, cabai dan daun bawang berbentuk bunga hebra.

2. Media pembelajaran yang dibuat hanya melihat dari segi penilaian dan tanggapan siswa mengenai program media pembelajaran berbasis multimedia (teks, suara, gambar, animasi dan video) yang didalamnya memuat teknik pembuatan *simple garnish* dengan *software Macromedia Flash*. Media yang dibuat sudah mengalami proses pengembangan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada kompetensi membuat *garnish* siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pada kompetensi membuat *garnish* siswa kelas X SMK Negeri 10 Medan.

## F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, sekolah dan peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa:

Untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran yaitu pada kompetensi membuat *garnish* dan sebagai masukan kepada siswa-siswi SMK Negeri 10 Medan jurusan Tata Boga untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan belajar pada pembuatan *garnish*.

2. Bagi sekolah:

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah khususnya para pendidik/guru yang mengajar pada kompetensi membuat *garnish* agar menyiapkan konsep belajar yang menarik sehingga siswa dapat melakukan tugasnya dengan maksimal.

3. Bagi peneliti:

Sebagai bahan masukan, sumbangan fikiran dan referensi ilmiah bagi peneliti-peneliti yang ada relevansinya dikemudian hari dengan melibatkan sumber bahan ajar yang lebih bervariasi serta variabel yang lebih kompleks tentang media pembelajaran.