

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sangat penting diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri. Dalam undang – undang RI No. 32 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional Bab 1 pasal , dinyatakan bahwa: Satuan pendidikan adalah satuan pendidikan dasar dan menengah yang meliputi Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs.), Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB), Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA), Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), dan Pondok Pesantren.

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Peraturan Pemerintah, 2005).

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 pelajaran (Arsyad, 2010).

Penggunaan media pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru agar seorang siswa dapat memahami materi pelajaran, setelah melakukan pembelajaran siswa akan memiliki kompetensi sebagaimana tuntutan dari materi yang dipelajari. Peningkatan kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor salah satu adalah guru harus melihat dan mencocokkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih termotivasi dan lebih giat mengikuti proses belajar mengajar (Hamdani, 2011).

Media pembelajaran begitu banyak, salah satunya adalah media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara, mengandung unsur gambar yang bisa di lihat, misalnya rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik (Sanjaya, 2010).

Media audio visual, yang menggunakan indera penglihatan dengan didukungnya keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Pengertian Media audio visual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif (tampak dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan dan kemauan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa (Arsyad, 2010).

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 meningkatkan praktek yang dilakukannya. Pengolahan makanan kontinental pada materi pengolahan soup yang merupakan pengembangan dari stock, merupakan mata pelajaran produktif dengan kata lain lebih banyak materi praktek daripada teori. Maka dari itu diperlukan variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan rangsangan semangat siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pada hari Selasa, 23 Agustus 2016 permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMK Negeri 8 Medan yaitu penggunaan media belajar yang masih rendah. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Bila dilihat dari fasilitas- fasilitas yang tersedia seperti komputer dan LCD sudah tersedia di ruang belajar dan di ruang kelas laboratorium, namun belum secara maksimal digunakan.

Stock adalah cairan yang dihasilkan dari rebusan daging atau tulang, sayuran dan bumbu-bumbu dengan panas sedang sehingga zat ekstrak yang terdapat di dalamnya larutan dalam cairan tersebut. *Stock* merupakan bahan yang penting dalam bidang pengolahan. Pentingnya stock ditunjukkan dalam bahasa Perancis yang disebut *Fond*. *Fond* atau *Fondamen* dalam bahasa Perancis artinya dasar. Untuk itu menyiapkan *stock* dibutuhkan keterampilan khusus, karena begitu banyaknya hasil olahan yang tergantung pada hasil olah *stock*.

Soup adalah makanan yang cair terbuat dari rebusan daging, ayam, atau sayuran dan banyak mengandung gizi serta dihidangkan sebagai hidangan

pembuka, makanan ringan atau sebagai pelengkap makanan pokok , sebaiknya dalam proses belajar mengajar guru harus menunjukkan bahan dan proses pengolahan makanan yang sebenarnya atau melalui media pembelajaran, sehingga siswa dapat langsung melihat bagaimana bahan dan proses pengolahan makanan yang sebenarnya bukan hanya melalui teori atau buku. Jika menggunakan media video siswa lebih mudah memahami dan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hal diatas, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pengolahan Makanan Kontinental Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut ;

- a. Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 8 Medan pada materi pelajaran pengolahan soup kurang bervariasi.
- b. Hasil belajar siswa SMK Negeri 8 Medan pada materi pelajaran pengolahan soup masih rendah.
- c. Keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi pelajaran pengolahan soup masih rendah.
- d. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran pada materi pelajaran pengolahan soup masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini agar dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah pada :

1. Media video pembelajaran yang diambil dari audio visual pada kompetensi dasar pengolahan soup.
2. Hasil belajar pada materi soup.
3. Siswa yang diteliti adalah seluruh siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran pada materi pengolahan soup di SMK Negeri 8 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media power point pada materi pengolahan soup di SMK Negeri 8 Medan?
3. Adakah Pengaruh Media audio visual terhadap Hasil Belajar Pengolahan Makanan Kontinental Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran pada materi Pengolahan Soup Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media power point pada materi Pengolahan Soup Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Media video Pembelajaran terhadap hasil belajar Pengolahan Soup Pada Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan.

F. Kegunaan/Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran tata boga.
2. Menjadi bahan refrensi bagi guru agar dapat memanfaatkan fasilitas dalam membuat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mendukung teori-teori dengan masalah yang diteliti serta sebagai sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan pokok bahasan.