

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru dimasa mendatang. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat (Fadliana, *dkk.* 2013). Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih metode, model, dan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan agar dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa saat pelajaran berlangsung.

Boga dasar merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas X karena boga dasar sangat penting demi menunjang mata pelajaran lain sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep boga dasar dengan baik. Dalam boga dasar siswa mempelajari semua dasar memasak dari mata pelajaran ini dan dapat mencapai kompetensi dasar yang terdapat dalam boga dasar yang dimana setiap siswa diharapkan mampu melakukan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia, menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi kerja (Doloksaribu, 2016).

Mata pelajaran boga dasar memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar pengolahan makanan sehingga dapat membantu siswa dalam bidang pengolahan makanan (Friska, dkk 2012). Dalam boga dasar terdapat beberapa kompetensi yang harus ditempuh yaitu antara lain peralatan pengolahan makanan, penanganan dasar pengolahan makanan, potongan bahan makanan, teknik pengolahan makanan, *garnish* makanan dan minuman, alas hidang dari lipatan daun, wadah hidangan dari sayuran dan buah, bumbu dasar dan turunannya pada masakan Indonesia serta sambal pada makanan Indonesia.

Salah satu materi yang harus ditempuh dalam mata pelajaran boga dasar adalah materi tentang potongan sayuran. Ada banyak jenis potongan sayuran, mulai dari yang berukuran kecil, sedang, sampai besar dan berbagai bentuk dari yang sederhana sampai yang sulit. Potongan sayuran yang seragam akan membuat sayuran tersebut mencapai tingkat kematangan merata dan akan menciptakan tampilan yang lebih baik pada saat makanan disajikan (Sari, 2015).

Didalam materi potongan sayuran, siswa akan mempelajari macam-macam, ciri-ciri potongan, bahan yang digunakan, teknik pembuatan, kriteria hasil potongan, serta fungsi potongan pada setiap hidangan. Menurut Ningrum (2014), permasalahan ditemukan ketika kompetensi membuat potongan sayuran diaplikasikan pada praktik pengolahan makanan terdapat 20% dari peserta didik belum menerapkan secara optimal kompetensi membuat potongan sayuran pada praktik pengolahan makanan, siswa belum menerapkan bentuk, ukuran dan fungsi potongan yang sesuai pada setiap hidangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMK Negeri 3 Pematangsiantar diketahui bahwa proses belajar boga dasar kelas X Jasa Boga kurang kondusif

karena lebih banyak menggunakan metode konvensional ceramah dimana proses belajar berorientasi kepada guru yang membuat kurangnya interaksi antara murid dan guru, siswa cenderung diam ketika mereka merasa tidak mengerti dengan materi pelajaran yang diajarkan sehingga terlihat bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Dari hal itu bisa terlihat bahwa masih diperlukan variasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri 3 Pematangsiantar pada tanggal 20 Agustus 2018, guru bidang studi menyatakan bahwa saat pembelajaran membuat potongan sayuran ada beberapa siswa yang kesulitan membuatnya. Banyak siswa yang tidak melihat atau menerapkan bentuk dan ukuran yang sesuai pada setiap potongan dan pada saat potongan sayuran diterapkan pada praktek pengolahan makanan terkadang siswa tidak menerapkan fungsi potongan yang benar pada satu sajian makanan dikarenakan siswa tersebut kurang benar-benar memahami materi tentang potongan sayuran.

Salah satu hal yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau tipe pembelajaran yang menggunakan kartu berpasangan. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (kartu berpasangan) pada materi potongan sayuran siswa akan lebih tertarik mempelajari potongan sayuran siswa dapat memahami konsep potongan sayuran secara baik dan mendalam.

Menurut Suprijono dalam Afandi, dkk (2013: 71) pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Menurut Riyantika (2016), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki karakter yang

dapat memberikan ruang gerak bagi siswa untuk berinteraksi dengan sesama siswa didalam kelas. Dengan adanya interaksi antar siswa dapat mengurangi rasa bosan pada siswa ketika belajar didalam kelas dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Media pendidikan dengan bentuk kartu berpasangan ini akan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran dan diharapkan siswa lebih mudah mempelajari dan memahami isi materi tersebut dan akan mampu meningkatkan daya keaktifan siswa dalam belajar serta dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri (Abdullah, 2015).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa hasil penelitian yang relevan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* antara lain: Riyantika (2013) dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 40,71 menjadi 82,71. Pradiva (2015) dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 74% dengan rata-rata nilai sebesar 80,32 meningkat menjadi 90% dengan nilai rata-rata 89,26 pada siklus II. Penelitian oleh Bestari (2013) dengan peningkatan ditunjukkan pada siklus I ke siklus II yaitu dari 75,52% menjadi 87,93%.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Praktek Siswa Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Di SMK Negeri 3 Siantar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membuat potongan sayuran siswa di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
2. Bagaimana karakteristik hasil potongan sayuran yang baik?
3. Bagaimana karakteristik hasil potongan sayuran yang tidak baik?
4. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
5. Bagaimana hasil praktek boga dasar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
6. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil praktek siswa di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan yang akan dikaji, maka masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*
2. Pokok bahasan yang akan diajarkan pada penelitian ini adalah pokok bahasan Potongan Sayuran
3. Hasil praktek potongan sayuran dibatasi pada jenis potongan *macedoine*, *Jardinière*, *Julienne*, dan *turning*
4. Sayuran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sayuran wortel

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti serta memberi arah dan pedoman bagi peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar menggunakan model pembelajaran konvensional
2. Untuk hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil praktek siswa SMK Negeri 3 Siantar

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini secara umum dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi, melatih keterampilan siswa, mengembangkan sikap kritis dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

2. Bagi guru, penelitian dapat memberikan gambaran serta bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam perbaikan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah terutama pada mata pelajaran boga dasar
4. Bagi peneliti, merupakan suatu pengalaman ilmiah yang sangat berharga bagi peneliti dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan informasi khususnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.