

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, karena berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya aktivitas belajar. Pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan kemampuan baru berupa ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Namun sebenarnya pembelajaran itu tidak terbatas pada kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas dengan guru sebagai sumber belajarnya tetapi juga dapat berlangsung di luar kelas dengan sumber belajar yang lain.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan bagi peserta didik yang ingin mendapatkan keahlian dalam suatu bidang tertentu. SMK dibangun atau didirikan untuk menciptakan agar siap kerja sesuai dengan kemampuan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang bergerak di bidang pariwisata yang memiliki beberapa program keahlian, salah satunya adalah program keahlian tata boga. Program keahlian tata boga memiliki berbagai macam mata pelajaran produktif salah satunya adalah tata hidangan.

Pada mata pelajaran tata hidangan mempelajari tentang rancangan menu, peralatan makan dan minum di restoran, penataan meja di restoran, pelayanan makan dan minum di restoran serta penataan meja *buffe* (prasmanan). Materi-

materi tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa program keahlian tata boga. Penggunaan metode pembelajaran tanpa diiringi dengan media pembelajaran yang tepat dapat menghambat pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Sedangkan apabila metode yang digunakan diiringi dengan media yang tepat, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif sehingga kompetensi tercapai. Media saat ini berperan penting khususnya di dunia pendidikan.

Media merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu dalam melakukan kegiatan terutama didalam pendidikan. Media yang menggunakan indera penglihatan dengan didukung oleh keterangan-keterangan tenaga pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Media yang digunakan berupa media pembelajaran audio visual, agar materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan, dan kemauan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan aktif dan interaktif, salah satu media audio visual yaitu *windows movie maker*.

Menurut Pramono, 2015 mengatakan: “*Windows Movie Maker* adalah sebuah program mengedit video yang sederhana, didesain untuk pemilik komputer dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan”. *Windows movie maker* ini bisa melakukan pengeditan video sederhana dan memainkannya melalui pemutar video yang ada di komputer. Kemudian kita juga bisa memindahkannya ke perangkat komputer manapun dan dijadikan koleksi video. Keistimewaan *Windows Movie Maker* ini mampu bekerja dengan baik pada video kamera. Media

movie maker merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk audio visual yang terdiri dari rangkaian gambar dan video yang disusun menjadi sebuah video utuh. Pembuatan *movie maker* dapat dilakukan dengan tidak menggunakan jaringan internet sehingga tidak tergantung dengan layanan internet, pengguna hanya perlu memiliki media *movie maker* tersebut, media *movie maker* ini lebih menarik dan tidak monoton sehingga diduga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 8 Medan pada tanggal 10 April 2018 dengan guru mata pelajaran Tata Hidang, bahwa di SMK tersebut memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, salah satunya dengan tersedianya LCD Proyektor, akan tetapi sarana dan prasarana yang memadai ini tidak didukung dengan penggunaan media yang efektif, serta penggunaan media *powerpoint* yang sangat tidak efektif. Bahwa proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah dan media *powerpoint* dan pada penggunaan media *powerpoint* masih merasa kesulitan, hal ini dikarenakan guru tidak cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, ditambah keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat media pembelajaran interaktif pada media *powerpoint*. Peneliti ingin menawarkan media *movie maker*, caranya hanya mengambil video dari internet lalu guru mengedit lalu dibuat video yang layak, karena keefektifan dalam penggunaannya dan tidak menuntut kemampuan tertentu dari guru. Pengamatan kedua dilakukan pada siswa tata boga yang menerima pembelajaran tata hidang, hasil pengamatan ini yaitu bahwa siswa harus mengulang pembelajaran tiga sampai empat kali, agar mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan nilai yang sesuai dengan

KKM yaitu nilai 75. Dari hasil observasi tersebut peneliti merasa perlu adanya perubahan cara penyampaian materi tata hidang agar lebih interaktif dan efektif yaitu dengan menggunakan media *movie maker* agar proses belajar mengajar tidak terlalu monoton dan agar mengurangi pengulangan penyampaian materi kepada siswa. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan”.

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang yang ditemukan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah :

1. Penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 8 Medan masih menggunakan media *powerpoint*.
2. Penggunaan media *powerpoint* untuk mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 8 Medan tidak efektif dan interaktif.
3. Guru menyampaikan materi tata hidang masih menggunakan buku pegangan yang hanya menampilkan gambar saja pada buku.
4. Materi yang memuat banyak gambar yang mirip dan penyampaian yang tidak efektif membuat murid mudah lupa.
5. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tata hidang masih cukup.
6. Diperlukan media yang dapat memberikan pengaruh untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar siswa yang dapat menghantarkan materi dengan mengandung unsur gerak.

7. Tidak adanya penggunaan *movie maker* oleh guru di SMK Negeri 8 Medan.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *movie maker*.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah tata hidang mengenai peralatan makan dan minum, alat hidang serta lenan.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan media *movie maker* pada pelajaran tata hidang?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan media powerpoint pada pelajaran tata hidang?
3. Bagaimana Pengaruh Media *Movie maker* Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar tata hidang siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan yang menggunakan *movie maker*.

2. Untuk mengetahui hasil belajar tata hidang siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan tidak menggunakan *movie maker*.
3. Pengaruh media *movie maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru
 - a. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam mengadakan variasi media.
 - b. Sebagai bahan masukkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
 - c. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada mata pembelajaran lain.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap peralatan makan minum, alat hidang serta lenan dengan memanfaatkan *movie maker*.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas XI SMK N 8 Medan
3. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan.
 - b. Sebagai bahan masukkan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.