

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 Mudjono, 2013).

Agar pembelajaran menjadi kegiatan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif. 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 model pembelajaran yang sesuai dengan materi (Trianto, 2018).

Menurut Trianto, (2013) “model *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai satu konsep topik dalam suasana yang menyenangkan”.

Media Pendidikan dengan bentuk kartu berpasangan ini akan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga memudahkan siswa menerima pembelajaran 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 ketrampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri (Riyanti & Abdullah, 2018).

Tata Hidang adalah sekumpulan bahan kajian dan pelajaran yang mempelajari tentang cara pelayanan (penyajian) makanan dan minuman yang tercantum dalam Kompetensi Layanan Makanan dan Minuman (*Provide Food and Beverage Service*) yang terdiri dari beberapa Sub Kompetensi yaitu menyiapkan hidangan atau area restoran untuk pelayanan, menyiapkan dan mengatur meja, menyambut tamu, mengambil dan memproses menu, menyajikan dan membersihkan makanan dan minuman, dan menutup area restoran atau ruang makan (Afiyani, 2012).

Salah satu materi yang mencakup kedalam mata pelajaran Tata Hidang yakni materi Penataan Meja (*Table Set Up*). *Table Set Up* atau Penataan Meja merupakan suatu rangkaian kegiatan menata meja makan pada restoran dengan menggunakan peralatan yang telah siap pakai yang terdiri dari peralatan *chinaware* (*B&B plate, tea cup, saucer*), *silverware* (*sendok, garpu dan pisau*), *glassware* (*gelas*), *linen* (*moulton, table cloth, dan napkin*), serta *table accessories* (*ashtray, salt and pepper shaker, vase, sugar bowl dan table number*), didalam materi ini siswa dituntut agar dapat memiliki ketrampilan yang baik dalam menata meja sebagai bekal mereka dalam dunia industri.

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) yang beralamat di Jalan Bilal No.52 Pulo Brayon Darat I, Medan. SMK Pariwisata Imelda Medan bukan hanya berpusat pada pembelajaran kejuruan atau praktek, tetapi juga pembelajaran materi umum lainnya. Semua jenis program

studi di SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki tujuan yang sama yaitu agar terciptanya lulusan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, serta memiliki keterampilan dalam bidang tertentu yang selanjutnya dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda terhadap bapak Supriadi selaku guru mata pelajaran Tata Hidang pada tanggal 21 April 2022 diperoleh bahwa nilai siswa pada Tahun Ajaran 2020-2021 yang tergolong kedalam kategori cukup, yaitu sebanyak 18 siswa yang memiliki nilai hanya sebatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu pada rentan nilai 75, kemudian siswa yang memperoleh nilai kategori baik dengan rentan nilai 80 yaitu 8 siswa sedangkan siswa yang memperoleh rentan nilai 85 – 90 yaitu 3 orang siswa. Berdasarkan data tersebut penulis memiliki asumsi bahwa hasil praktek siswa rata-rata masih tergolong kedalam kategori kurang maksimal dikarenakan kebanyakan siswa memiliki nilai hanya sebatas cukup yaitu hanya sebatas pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Hal-hal yang menjadi faktor kurang memuasnya atau kurang maksimalnya hasil belajar ataupun hasil praktek siswa dapat dilihat dari dua faktor yaitu faktor pertama dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya minat, fisiologi dan motivasi kemudian faktor kedua dari luar siswa seperti media belajar, sarana dan prasarana, sumber belajar, metode atau model pembelajaran (Dimyanti dan Mudjiono, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Tata Hidang yakni Bapak Supriadi, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru. Menurut Roestiyah, (2018) pembelajaran

model konvensional lebih menekankan pada pelajaran tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk merefleksi materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikannya kepada situasi nyata. Pada pembelajaran model konvensional siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada siswa, sehingga pada pembelajaran model konvensional suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa lebih pasif dan kurang serius dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan diam ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Selain hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran terdapat beberapa kendala atau kesulitan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Tata Hidang khususnya pada materi Penataan Meja (Table Set Up), terdapat beberapa siswa masih kurang memahami beberapa hal pada bagian penataan meja seperti kurang paham mengenai jenis-jenis penataan meja, kesulitan dalam membedakan antara jenis penataan meja (seperti *Basic Table Set Up/Basic Cover*, *Standart Table Set Up*, dan *Formal Set Up/Elaborate Table Setting*), kemudian terdapat juga beberapa siswa yang kurang paham dalam penataan dan peletakan alat-alat yang digunakan dalam penataan meja.

Berdasarkan hasil observasi diatas maka salah satu usaha untuk mengatasi kurang maksimalnya hasil praktek siswa diperlukan variasi model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan siswa. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam

kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali siswa memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang, maka untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* atau tipe pembelajaran yang menggunakan kartu berpasangan. Model pembelajaran *make a match* dapat memberikan ruang gerak bagi siswa untuk berinteraksi dengan sesama siswa dalam kelas. Dengan adanya interaksi antar siswa dapat mengurangi rasa bosan pada siswa ketika belajar didalam kelas dan siswa dapat tertarik untuk mempelajari dan memahami dasar-dasar penataan meja secara baik dan mendalam.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis memiliki asumsi bahwa dengan adanya pengenalan model pembelajaran baru dalam sebuah pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta dapat dengan mudah untuk memahami materi-materi yang disampaikan, jika adanya pemahaman yang baik pada siswa terhadap suatu materi maka akan memberikan dampak baik juga terhadap pengetahuan, pemahaman serta ketrampilan yang mereka miliki sehingga dapat meningkatkan nilai hasil praktek siswa yang berawal dengan nilai hanya sebatas kategori cukup dapat meningkat menjadi nilai dengan kategori tinggi.

Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Praktek Tata Hidang di SMK Pariwisata Imelda Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a) Kurang maksimalnya hasil praktek Tata Hidang
- b) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu secara konvensional
- c) Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru
- d) Kesulitan siswa dalam materi Penataan meja (*Table Set Up*)
- e) Pengaruh model pembelajaran tipe *make a match* terhadap hasil praktek Penataan meja (*Table Set Up*)

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran tipe *make a match* untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI Boga 1 dan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol yaitu XI Boga 2
- b) Mata pelajaran Tata Hidang dibatasi pada materi Penataan Meja serta hasil praktek penataan meja elaborate cover
- c) Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) yang menggunakan model pembelajaran *make a match*
- b) Bagaimana hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) yang menggunakan model pembelajaran konvensional
- c) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) di SMK Pariwisata Imelda Medan

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah :

- a) Untuk mengetahui hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*
- b) Untuk mengetahui hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional
- c) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil praktek Penataan Meja (*Table Set Up*) di SMK Pariwisata Imelda Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain : dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi oleh guru dan sekolah, sebagai bahan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta ketrampilan siswa pada mata pelajaran Tata Hidang, kemudian menjadi sumber referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.