

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari pendidikan menengah tingkat atas di Indonesia. Pendidikan kejuruan dalam SMK adalah bagian dari sistem pendidikan yang bertanggung-jawab untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian sesuai dengan kejuruan jenis tertentu. Pendidikan SMK bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar teman sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam”. Pasal tersebut jelas menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru (pendidik) dan siswa (peserta didik). Dalam pembelajaran tersebut terdapat upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar, yang

menunjukkan usaha siswa mempelajari materi ajar sebagai akibat perlakuan guru (Rusman, 2012) .

Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2000) mengungkapkan bahwa salah satu kelemahan sistem pendidikan nasional yang dikembangkan di Indonesia adalah kurangnya perhatian pada hasil belajar (Mulyasa, 2004). Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi ajar. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen komponen pembelajaran. Secara keseluruhan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi, guru, siswa, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Slameto, 2010).

Media pembelajaran memiliki peran yang penting untuk dapat menunjang proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu mengisi kekurangan guru untuk dapat menjelaskan berbagai informasi yang ingin diberikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Menurut (Arsyad, 2011) “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi : 1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2. Fungsi media dalam rangka mencapai

tujuan pendidikan, 3. Seluk beluk proses mengajar, 4. Hubungan anatara metode mengajar dan media pengajaran, 5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, 9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.”

Banyak pengguna komputer sudah sangat akrab dan sering menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk presentasi. Sekarang banyak yang sudah beralih menggunakan *Prezi*, sebuah *zooming presentation*, presentasi dengan *Prezi* tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lain. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video dari *Youtube.com*, data, dan lain-lain serta cukup digeser-geser saja maka jadilah presentasi kita seperti melihat tampilan lukisan grafiti di dinding yang lebar. Jadi untuk presentasi dengan *Prezi* tak perlu banyak *slide*. Cukup menggunakan satu *slide* atau kanvas saja. Istimewanya *Prezi* adalah presentasi dapat disunting secara daring dengan rekan-rekan penulis dimanapun mereka berada. Menurut Cekerav dan Andelic, dkk (2011) menyatakan bahwa “*Each tetest was evaluated individually, and the percentage of adopted knowledge was evaluated for each student. Average values were calculated for each group, in order to determine the differences, positive effect of application of multimedia can be seen in the fact that the level of adopted knowledge in the group that used multimedia presentasion during the lecture was 71,00%, while the group of student who listened to the traditional style lecture had 66,67%*”.

Pernyataan diatas menunjukan metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan dampak yang lebih positif dengan nilai daya ingat

sebesar 71,00% dibandingkan menggunakan metode tradisional yang hanya mendengarkan sebesar 66,67%.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Swasta Panca Budi-2 Medan dalam pembelajaran muatan lokal (Tata Boga) diperoleh data bahwa siswa kelas XI Bisnis Manajemen (BM) pada tahun ajaran 2014/2015 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran muatan lokal rata-rata sebesar 75. Akan tetapi, siswa memperoleh nilai rata-rata ≤ 75 . Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan dalam proses belajar muatan lokal Tata Boga masih terkesan berpusat pada guru (teacher centered) dan media tunggal atau lebih tepatnya pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya media tiruan atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas. Dan tidak bisa disalahkan apabila siswa menganggap belajar muatan lokal Tata Boga terkesan membosankan, monoton, kurang menyenangkan, dan kurang variatif. Akibatnya minat belajar siswa menjadi rendah terhadap pemahaman konsep muatan lokal yang bersifat praktek. Siswa memiliki minat belajar yang tidak sama, menurut Supardi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung tekun, dan semangat dalam belajar. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah umumnya akan malas dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan cenderung menghindar dan tidak memperhatikan proses pembelajaran. Oleh karena itu sebuah keharusan bagi

setiap guru agar mampu menyiapkan dan membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Salah satunya dengan menggunakan media *Prezi Desktop*.

Berdasarkan karakteristik media *prezi desktop*, media tersebut dapat menarik minat belajar siswa dengan transformasinya yang khas dan dengan mudah dapat mengeksplorasi objek tampilan yang bisa diperbesar dan diperkecil. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran muatan lokal Tata Boga dengan lebih baik. Peneliti ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan siswa di SMK Panca Budi Medan, untuk dapat mencoba media yang belum diterapkan sebelumnya. Sehingga membuat penulis tertarik untuk menggunakan media *prezi desktop* sebagai media dalam pembelajaran dengan menyusun dan melakukan penelitian yang berjudul “ **Perbedaan Penggunaan Media *Prezi Desktop* dengan Media Tiruan (Model) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Muatan Lokal (Tata Boga) Siswa Kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar penggunaan media prezzi desktop pada mata pelajaran muatan lokal (tata hidang) siswa kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan.
2. Bagaimana hasil belajar penggunaan media tiruan (model) pada mata pelajaran muatan lokal (tata hidang) siswa kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan.
3. Adakah keunggulan dan kelemahan dari media prezzi desktop dan media tiruan (model).
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas XI SMK Panca Budi yang menggunakan media prezzi desktop dengan menggunakan media tiruan (model).

C. Pembatasan Masalah

Banyak masalah-masalah yang terkait dengan penelitian ini. Agar penelitian dan pembahasan masalah lebih terarah dan terfokus sesuai tujuan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Materi muatan lokal yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*)
2. Penggunaan media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal lebih difokuskan pada media *prezzi* desktop dan media tiruan (model).

3. Hasil belajar peserta didik lebih difokuskan pada aspek kognitif peserta didik di dalam mengikuti materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*).
4. Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas XI SMK Panca Budi Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang terdapat di lapangan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan media *prezi desktop* pada materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*) mata pelajaran muatan lokal kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan media tiruan (model) pada materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*) mata pelajaran muatan lokal kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media *Prezi Desktop* dengan menggunakan media tiruan (model) pada materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*) mata pelajaran muatan lokal kelas XI SMK Panca Budi Medan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, yaitu untuk mengetahui :

1. Hasil belajar dengan menggunakan media *prezi desktop* pada materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*) mata pelajaran muatan lokal kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan.
2. Hasil belajar dengan menggunakan media tiruan (model) pada materi pengetahuan tata hidang untuk menata meja hidangan (*Table Manners*) mata pelajaran muatan lokal kelas XI SMK Panca Budi-2 Medan.
3. Perbedaan hasil belajar yang menggunakan media *Prezi Desktop* dengan media Tiruan (Model) terhadap siswa kelas XI pada materi (*Table Manners*) mata pelajaran Muatan Lokal (Tata Boga) SMK Panca Budi Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Mendapat pengalaman dan menambah wawasan melalui sebuah penelitian dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk pemilihan media pembelajaran muatan lokal tata boga.
3. Media *prezi desktop* dapat meningkatkan minat dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
4. Menyajikan penjelasan mengenai (*Table Manners*) dengan kemasan yang unik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *prezi desktop* dalam pembelajaran muatan lokal.