BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Sedangkan menurut Hamalik (2018) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang (peserta didik) yang dapat diamati dan diukur mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan atau perubahan yang lebih baik dari sebelumnya. Penyebab utama kesulitan belajar adalah faktor internal yaitu diantaranya, pemahaman, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar siswa, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh ada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa (Sudjana, 2020).

Dalam pembelajaran salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah pengetahuan. Pengetahuan adalah kemampuan yang dimiliki untuk mengetahui/ memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, guru dituntut mampu menggunakan teknologi yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Salah satu teknologi yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan media audio visual. Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan dan informasi

pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses, cara dan tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi seorang guru dan siswa untuk memperoleh hasil belajar (Munir, 2019)

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar seorang siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran, setelah melakukan pembelajaran siswa akan memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan materi yang dipelajari. Peningkatan kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor salah satunya adalah guru harus melihat dan mencocokkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih termotivasi dan lebih giat mengikuti proses belajar mengajar (Hamdani, 2021).

Media pembelajaran *Camtasia Studio 8* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, terutama untuk pendidikan jenjang SMK. Agar siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, oleh karena itu guru memerlukan media pembelajaran yang dapat memotifasi siswa agar lebih aktif dan kreatif sehingga dapat mengembangkan kompetensi dan kemampuan belajar yang dimilikinya.

Media *Camtasia Studio* saat ini sudah mulai banyak dikembangkan dan digunakan di sekolah. Media ini tergolong audio-visual yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk melihat, mendengarkan dan mengetahui materi yang disajikan. *Camtasia Studio* adalah software yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor, oleh karena itu software ini biasanya digunakan untuk membuat video persentasi dan video tutorial. Materi

yang disajikan dalam bentuk *visual* dan *audio* yang berisi suara penuntun yang mudah dipahami dan dimengerti serta dikemas dalam autorun sehingga dengan video pembelajaran siswa dapat belajar mandiri dan sangat menunjang dalam pendalaman materi (Anliya, 2019)

SMK Sandhy Putra 2 adalah salah satu sekolah bidang kejuruan yang memiliki beberapa program keahlian dan kompetensi keahlian salah satunya Tata Boga. Dalam kompetensi Tata Boga, terdapat mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan. Adapun dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental terdapat materi yaitu: Hidangan Daging (*Beef, Veal, Lamb and Mutton*) dan Hidangan Unggas (*Chicken, Goose, Turkey, Duck*). Peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pembelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham agar materi yang diajarkan (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Sandhy Putra 2 Medan (23 Mei 2022) diperoleh data nilai siswa pada Tahun Ajaran 2019/2020 dan Tahun Ajaran 2020/2021, yaitu siswa yang memperoleh nilai A+ sebanyak 3 siswa (3,1%), nilai A sebanyak 21 siswa (20,4%), nilai A- sebanyak 40 siswa (39%), nilai B+ sebanyak 32 siswa (31,6%) dan nilai B sebanyak 2 siswa (2%) dengan ketentuan KKM yang ditetapkan yaitu 80. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai yang diharapkan yaitu, sangat kompeten (A+) yang diduga disebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru dalam pembelajaran hanya menggunakan power point

(PPT). Oleh sebab itu diperlukan media yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran seperti *Camtasia Studio 8*. Bila dilihat dari fasilitas-fasilitas seperti, Wifi, Smart Tv sudah tersedia, namun belum digunakan secara maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental tidak lepas dari komponen pendukung proses pembelajaran dikelas yaitu, siswa, guru dan media pembelajaran. Berperannya ketiga komponen tersebut dengan baik sangat memungkinkan tercapainya hasil praktik yang efektif dan memperoleh nilai yang diharapkan. Pemahaman siswa belum optimal, karena selama pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan belum ada media yang mendukung pembelajaran secara jelas sehingga menimbulkan verbalisme, artinya, siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Oleh sebab itu, guru sangat perlu menggunakan *Camtasia Studio 8* yang dapat membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang konkrit, sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan dengan lebih maksimal.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul, “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Pengolahan Makanan Kontinental Siswa SMK Sandhy Putra 2 Medan**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi siswa dan guru dalam proses pembelajarn

2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan
4. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru
5. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar.
6. Hasil belajar Pengolahan dan Penyajian Makanan belum optimal
7. Guru belum menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* saat mengajar pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Camtasia Studio 8* dan media *power point*
2. Hasil belajar Pengolahan dan Penyajian Makanan dibatasi pada materi Hidangan Daging (*Beef, Veal, Lamb and Mutton,*) dan Hidangan Unggas (*Chicken, Goose, Turkey, Duck,*)
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Sandhy Putra 2 Medan tahun ajaran 2022/2023 semester 2.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menggunakan Media *Camtasia Studio 8*?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menggunakan Media *Power Point*?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Camtasia Studio 8*. terhadap Hasil Belajar Pengolahan dan Penyajian Makanan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menggunakan media Pembelajaran *Camtasia Studio 8*.
2. Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menggunakan media *Power Point*.
3. Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar Pengolahan dan Penyajian Makanan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan kualitas belajar. Mampu menambah pengetahuan serta menjadikan inspirasi mengenai penggunaan media *Camtasia Studio 8* dalam pembelajaran dan dapat dijadikan untuk bahan pertimbangan bagi guru saat menentukan media pembelajaran.