

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melalui pendidikan, keberadaan sifat, dan hakikat manusia, senantiasa menarik untuk dipelajari dan digali dari berbagai macam sudut pandang disiplin Ilmu. Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan banyak aspek yang melingkupinya menjadi kajian ilmu yang tidak mudah mengering, terus menerus menjadi sumber kajian terhadap keberadaan dan sifat hakikat manusia akan memberikan pengertian dan kesadaran tentang hakikat manusia dan melaluinya menjadi pegangan hidup manusia (Triwiyanto, T. 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sinar Husni 1 BM merupakan salah satu SMK di Kota Medan yang terdiri dari beberapa jurusan salah satunya adalah jurusan Tata Boga. Sebagai lembaga formal, SMK Sinar Husni 1 BM melaksanakan pembelajaran yang terdiri dari teori dan praktek. Salah satu pelajaran yang termasuk kedalam kegiatan belajar yakni pengolahan makanan kontinental.

Mengolah makanan kontinental ialah mengolah makanan dengan bahan, teknik, penyajian dan menu yang berasal dari negara kontinental yaitu daratan Eropa dan Amerika. Pengolahan makanan kontinental merupakan ilmu yang menerapkan keterampilan yang dimiliki siswa dalam mengolah berbagai hidangan kontinental dimulai dari *appetizer* sampai *dessert*. Bidang studi ini penting dipelajari karena mengolah makanan kontinental merupakan salah satu kompetensi keahlian yang harus dimiliki siswa program keahlian tata boga.

Bidang studi tersebut lebih mengarah pada keterampilan mengolah makanan asing, sehingga siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang handal. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa mendapat pembelajaran berupa teori dan praktik mengolah makanan kontinental.

Salah satu kompetensi dalam mengolah makanan kontinental adalah *sauce*. *Sauce* adalah komponen penting dalam penyajian makanan utama (*main course*) makanan kontinental. Pada makanan kontinental sebuah *sauce* digunakan sebagai bahan penambah cita rasa yang umumnya dihidangkan bersama menu *appetizer*, *maincourse* dan juga *dessert* (Ratih, 2022). Materi *sauce* merupakan materi yang memiliki kompetensi mulai dari konsep dasar teori hingga penerapan melalui praktik.

Untuk mendukung pembelajaran teori tersebut, dibutuhkan sumber yang dapat mendukung hasil belajar yang baik. Adanya kemudahan teknologi telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Smartphone*, *notebook*, *tablet* dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian besar aktivitas dapat dilakukan dengan mudah melalui sentuhan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi, bahwa hasil praktik siswa pada mata pelajaran mengolah makanan kontinental sebanyak 36 % siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, dan hanya 64 % siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, dengan nilai ketuntasan 75, terutama dalam

pelajaran praktek. Hal ini dipengaruhi banyak faktor seperti siswa yang sulit berkonsentrasi menerima pembelajaran, kurangnya motivasi, mengantuk di kelas, serta siswa tak lepasnya dari penggunaan gadgetnya di sekolah, seperti saat jam istirahat serta saat proses belajar di kelas dalam pengawasan ataupun diluar pengawasan guru. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget siswa saat disekolah cenderung aktif.

Intensitas gadget merupakan sebuah parameter yang mengukur sesering apa seseorang mengandalkan perangkat tersebut dalam aktifitas sehari-hari mereka. Penggunaan gadget bagi pelajar pada saat ini tidak bisa dipisahkan. Banyak sekali aplikasi serta situs yang dapat diakses dengan mudah untuk belajar melalui penggunaan gadget. Misalnya mengunduh buku pelajaran, menonton video pembelajaran, berbagi bahan pembelajaran, mencari sumber untuk tugas pembelajaran dan banyak fungsi lainnya. Disisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan menjadikan penggunaanya kecanduan. Hal ini banyak ditemukan saat ini, dimana pengguna gadget tidak bisa lepas dari berbagai aplikasi serta sosial media didalamnya. Kecanduan menggunakan gadget juga dialami pelajar di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi (Saniyyah et al., 2021).

Pelajar yang keasikan menggunakan gadget seringkali menjadikan mereka lupa terhadap tugas dan tanggung jawab mereka akan pelajar yang menuntut ilmu. Pada kondisi ini, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi minat, konsentrasi, prestasi dan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran praktik. Misalnya

tidak dikuasainya cara kerja alat-alat praktik yang akan digunakan, langkah kerja yang dilakukan selama praktek tidak dikuasai, bahkan tidak mampu menampilkan hasil praktik yang semestinya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran teori yang kurang efektif dalam penerapannya akan berakibat fatal pada pelaksanaan pembelajaran praktik siswa, sehingga perlu adanya tindakan dalam perbaikan proses pembelajaran teori yang nantinya berpengaruh pada hasil belajar (praktik) siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lapangan dengan judul **"Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Praktik Mengolah Makanan Kontinental Siswa SMK Sinar Husni 1 BM Labuhan Deli"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Jadi, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi mengolah makanan kontinental.
2. Kurangnya kontrol penggunaan gadget pada siswa.
3. Penggunaan gadget yang tidak pada tempatnya memengaruhi kegiatan pembelajaran dan kemampuan pemahaman siswa dalam belajar.
4. Kurangnya motivasi, minat dalam belajar dan siswa kesulitan berkonsentrasi dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Intensitas penggunaan gadget dibatasi pada durasi, frekuensi, penghayatan dan perhatian penggunaan gadget.
2. Hasil praktik mengolah makanan kontinental dibatasi pada pembuatan *béchamel sauce*.
3. Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI SMK Sinar Husni 1 BM.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget pada siswa?
2. Bagaimana hasil praktik siswa dalam mengolah makanan kontinental?
3. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hasil praktik siswa dalam mengolah makanan kontinental?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Intensitas siswa dalam penggunaan gadget.
2. Hasil praktik siswa dalam mengolah makanan kontinental.
3. hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hasil praktik siswa dalam mengolah makanan kontinental.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai evaluasi diri untuk bisa lebih baik lagi dalam mengikuti pelajaran agar mencapai hasil yang memuaskan. Sebagai bahan masukan dan evaluasi pembenahan dalam proses pembelajaran dan pentingnya sebuah gadget dalam menambah wawasan dalam belajar pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Serta sebagai bahan kajian referensi bagi peneliti lainnya.

