

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah dilaksanakan karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi misalnya: (1) pemahaman siswa dalam menguasai pokok bahasan yang diberikan, (2) guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengajar seperti pendekatan atau model-model pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian siswa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatannya dalam kegiatan belajar mengajar dan tentunya dapat meningkatkan pemahamannya sendiri terhadap pokok bahasan. Oleh karena itu pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara yaitu untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan pintar (Sembiring, 2014:1).

Sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu sekolah yang berada pada tingkat pendidikan menengah atas. Pendidikan menengah atas diselenggarakan untuk melanjutkan dan meneruskan pendidikan dasar serta menyiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja.

Kegiatan belajar mengajar disekolah merupakan kegiatan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Dalam usaha mencapai tujuan pendidikan, dibutuhkan seorang guru yang berkualitas sehingga proses pendidikan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Peranan seorang guru sangatlah penting terhadap hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik. Kegiatan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan mengajar guru, karena dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan penting dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan adalah suatu ilmu yang mempelajari sifat-sifat fisik dan kimia dari komponen-komponen yang tersusun di dalam bahan makanan, termasuk nilai gizi dari bahan makanan. Tujuan dari mata pelajaran ini yaitu siswa dapat memahami sifat dan karakteristik bahan makanan, cara penanganan, serta cara pemilihan bahan makanan yang meliputi makanan pokok, bahan hewani, sayuran, buah-buahan dan bumbu. Mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah. Bumbu dan rempah adalah bahan-bahan yang berasal dari tanaman yang dimanfaatkan untuk tujuan meningkatkan cita rasa makanan (Indrati & Murdijati, 2014:62). Bumbu dan Rempah merupakan salah satu pembelajaran yang harus diikuti oleh siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Berdasarkan hasil observasi pada 19 April 2018 maka diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan tergolong rendah. Berdasarkan hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa kelas X pada T.A 2015/2016, Jasa Boga<sub>A</sub> 30 siswa terdapat 37% (11

orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 63% (19 orang) dikategorikan tidak tuntas dan X Jasa Boga<sub>B</sub> 31 siswa terdapat 42% (13 orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 58% (18 orang) dikategorikan tidak tuntas.

Pada T.A 2016/2017, Jasa Boga<sub>A</sub> 33 siswa terdapat 37% (12 orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 63% (21 orang) dikategorikan tidak tuntas dan X Jasa Boga<sub>B</sub> 32 siswa terdapat 40% (13 orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 60% (19 orang) dikategorikan tidak tuntas.

Pada T.A 2017/2018, Jasa Boga<sub>A</sub> 31 siswa terdapat 36% (11 orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 64% (20 orang) dikategorikan tidak tuntas dan X Jasa Boga<sub>B</sub> 31 siswa terdapat 39% (12 orang) dikategorikan tuntas, sedangkan 61% (19 orang) dikategorikan tidak tuntas.

Bagi siswa yang nilainya belum tuntas akan diadakan ujian remedial untuk memperbaiki nilai siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal inilah yang akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dimana hasil belajar peserta didik tidak memenuhi batas KKM yaitu 75. Rendahnya hasil belajar yang dialami siswa, sehingga masih banyak yang belum mencapai KKM disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu (1) faktor internal atau faktor dari dalam diri siswa, (2) faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa (Slameto,2010:54).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi Pengetahuan Bahan Makanan pada 19 April 2018, model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Model pembelajaran konvensional merupakan proses

pembelajaran sepenuhnya berpusat kepada guru (*teacher centered approach*). Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi (mencari tujuan atau menemukan sesuatu). Pengalaman siswa terbatas, hanya sekedar mendengarkan (Sanjaya, 2008: 270). Sehingga kurangnya aktivitas siswa dalam belajar mengajar dikelas dan menyebabkan siswa kurang aktif dan hanya terfokus pada guru saja yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak optimal.

Materi yang bersifat teoritis ini membuat siswa sulit memahami pelajaran yang diberikan oleh guru karena siswa hanya terbiasa mendengar, dan mencatat kemudian menghafal tanpa motivasi untuk memahaminya akan mengalami kebosanan serta cenderung pasif. Masalah lain yang ditemukan dalam pelajaran Pengetahuan Bumbu dan Rempah adalah kemauan belajar siswa masih kurang serta siswa sering tidak fokus saat kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan materi yang disampaikan tidak dapat dicerna oleh peserta didik, maka dari itu hasil belajar juga tidak memuaskan. Siswa masih baru belajar dan mengenal Pengetahuan Bahan Makanan, sehingga masih perlu variasi model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Model pembelajaran yang dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012:133). Salah satu cara dalam mengembangkan bahan ajaran pada siswa dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Dalam upaya untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa dapat berperan aktif, maka guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan serta menilai bahan materi serta memilih model pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan demikian salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pengetahuan Bumbu dan Rempah yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini proses interaksi siswa terlibat, saling tukar informasi, dan memecahkan masalah, siswa berperan aktif dan tidak pasif dalam interaksi tersebut. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, proses pembelajaran ini menuntut keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Sedangkan proses pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah yakni dengan model konvensional guru menerangkan dan siswa mendengarkan, mencatat, tidak terlihat adanya kerja sama antara guru dengan peserta didik. Kegiatan belajar dengan menggunakan model ini hanya terfokus kepada guru.

Tujuan penting lain dari model pembelajaran kooperatif ini adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi (Rusman, 2012:210). Pada pelaksanaannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, memungkinkan guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik minat peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah ini maka penulis merencanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Penulis mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa Kelas X di SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan di sekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Proses pembelajaran Pengetahuan Bumbu dan Rempah didalam kelas masih bersifat berpusat pada guru.
3. Siswa cenderung pasif ketika proses belajar mengajar pada materi Pengetahuan Bumbu dan Rempah.
4. Siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Siswa masih baru belajar dan mengenal Pengetahuan Bahan Makanan, sehingga masih perlu variasi model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
6. Hasil belajar Pengetahuan Bumbu dan rempah masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, penulis melakukan pembatasan masalah pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X<sub>A</sub> dan X<sub>B</sub> Jasa Boga SMK Pariwisata Imelda Medan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi

pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan T.A 2018/2019?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dari uraian pembatasan masalah di atas, dapat dituliskan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan dengan materi pokok Pengetahuan Bumbu dan Rempah pada siswa kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan T.A 2018/2019.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain:

#### 1) Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat menambah wawasan dan memberikan informasi khususnya dalam meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Sebagai wahana dalam latihan menerapkan teori-teori yang diperoleh selama menjalankan studi, dapat menambah wawasan keilmuan, wahana untuk melatih keterampilan menulis karya ilmiah dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Medan

### b. Bagi Sekolah

1. Memberikan bahan masukan yang baik bagi sekolah sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

### c. Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### d. Bagi Siswa

1. Menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Memperjelas pemahaman siswa tentang pengetahuan bumbu dan rempah, indikatornya yaitu: a) Pengertian bumbu dan rempah, b) Fungsi bumbu dan rempah, c) Klasifikasi bumbu dan rempah, d) Cara memilih, menyimpan bumbu dan rempah e) Macam-macam

Bumbu Dasar

e. Bagi Penelitian Lanjutan

1. Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

f. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan sumber ilmiah bagi penelitian sejenis.

