

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Sudjana, 2017).

Proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, bidang keterampilan dan bidang nilai dan sikap. Hasil belajar menunjukkan perubahan sesuai dengan pemahaman masing-masing peserta didik. Siswa berperan aktif sebagai subjek sekaligus objek-objek pada kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2017).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Purwanto, 2015). Keberhasilan guru dalam mengajar disekolah, dari berbagai tingkatan sekolah yang paling jelas terlihat tercapainya dengan cepat tujuan pembelajaran yaitu pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana pada siswa yang lulusan SMK mampu memiliki kompetensi yang sesuai dengan standart yang telah ditentukan. Salah satu SMK yang dimaksud adalah SMK Swasta Arina Sidikalang dimana SMK ini banyak menawarkan berbagai

jurusan keahlian bagi siswa-siswi untuk berkarir dengan kemampuan dan ilmu yang dimilikinya. Keahlian yang terdapat pada SMK ini salah satunya adalah jurusan tata boga, sesuai dengan standart kompetensi untuk masing-masing bidang keahlian ini diharapkan lulusan akan dapat memasuki pasar kerja baik bidang sebagai teknisi maupun bidang wirausaha.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang mana bertujuan untuk pengetahuan dasar bagi siswa untuk mengenali dan mengetahui jenis-jenis bahan makanan yang biasa digunakan. Proses pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK Swasta Arina Sidikalang merupakan pembelajaran yang berupa teori dengan waktu yang cukup namun materi pembelajaran yang disampaikan tidak spesifik dan tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran kurang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran belum bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat memahami dan menerima materi pembelajaran dengan baik. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar dari siswa sehingga dapat juga meningkatkan hasil belajarnya (Aspia, 2016). Penyampaian materi pelajaran dengan teori dan tanpa menggunakan media tidak cukup untuk memberikan pemahaman kepada siswa, karena siswa kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran, akan meyebabkan kondisi belajar didalam kelas kurang aktif. Oleh sebab itu, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran tentang Pengetahuan Bahan Makanan kepada siswa secara efektif. Penerapan media

pembelajaran yang “bervariasi”, kemungkinan akan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran (Arsyad, 2017).

Dalam hal ini, penulis menggunakan media pembelajaran yang berguna sebagai acuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *Swish Max*. Media pembelajaran *Swish Max* adalah animasi flash yang dapat dipakai untuk menambahkan gambar, animasi, suara dan hal-hal interaktif ke dalam Web. Media pembelajaran dengan aplikasi *Swish Max* bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan *Swish Max*, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan siswa akan lebih bermakna. Keunggulan dari *Swish Max* sebagai media presentasi dalam pembelajaran yaitu : mampu membuat animasi gambar secara halus dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat mempercepat stimulus yang diberikan guru kepada siswa, dapat menyajikan berbagai macam jenis media baik audio, visual, maupun audio-visual seperti gambar, suara, teks, film, memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif (Syarif, 2015).

Dengan adanya media pembelajaran *Swish Max*, diharapkan dapat membantu para guru dalam menyajikan teori pengetahuan bahan makanan bumbu dan rempah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih antusias dan proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat perhatian siswa lebih meningkat dan siswa lebih mudah memahami materi saat belajar pengetahuan bahan makanan. Selain itu, penulis juga ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan

siswa di SMK Swasta Arina Sidikalang untuk dapat mencoba media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul :
“Pengaruh Media Pembelajaran *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Swasta Arina Sidikalang”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa yang menyebabkan proses pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan belum efektif dan kurang bervariasi?
2. Apakah alokasi waktu pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan cukup?
3. Media apakah yang digunakan guru dalam pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?
4. Bagaimana hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang?
5. Bagaimana penguasaan materi bumbu dan rempah dengan tidak menggunakan media?
6. Bagaimana penguasaan materi bumbu dan rempah dengan menggunakan media *Swish Max*?
7. Apakah media pembelajaran *Swish Max* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan siswa SMK Swasta Arina Sidikalang?

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Swish Max*.
2. Hasil belajar Pengetahuan Bahan Makanan dibatasi pada materi Bumbu dan Rempah.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Swasta Arina Sidikalang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max*.
2. Hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Swish Max*.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sumber informasi atau referensi bagi pembaca untuk mengembangkan dan memperkaya pengetahuan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil belajar pengetahuan bahan makanan. Berguna bagi siswa untuk membekali diri sebagai sumber belajar interaktif sehingga dapat mengembangkan dirinya. Diharapkan juga dapat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

