

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu melahirkan calon – calon penerus masa depan bangsa yang kompeten, cerdas, dan kreatif. Pendidikan juga mengupayakan kualitas hidup setiap individu untuk mengikuti pesatnya laju perkembangan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan itu, pemerintah menetapkan kebijakan yakni Undang – Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, lembaga yang menangani pendidikan mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan SDM yang bermutu sesuai tujuan pendidikan nasional (Elsan, 2014).

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam jenis pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan siswa dengan sebaik – baiknya agar dapat mengisi dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang. Begitu pula dengan SMK Negeri 1 Kisaran, diharapkan dapat mendidik dan membina siswa sehingga menghasilkan lulusan dan tenaga kerja yang terampil, profesional, dan siap kerja (Hamalik, 2010).

Salah satu mata pelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan adalah Kue Indonesia. Kue Indonesia merupakan mata pelajaran yang membahas tentang pengenalan bahan, alat, serta teknik pengolahan Kue Indonesia.

Kue Indonesia sendiri memiliki kesulitan – kesulitan tersendiri, seperti kue basah pada umumnya bertekstur lembut, empuk, dan relatif basah. Kue jenis ini pada umumnya memiliki ketahanan yang lebih singkat karena menggunakan banyak air. Kesulitan pada pengolahan kue basah juga disebabkan kadar air yang berbeda – beda setiap jenis kue. Kue kering memiliki tekstur keras dan renyah karena memiliki kadar air yang sedikit. Kue kering termasuk dengan kue yang memiliki daya tahan lebih lama. Kesulitan yang terjadi pada proses pengolahan adalah tingkat kematangan yang berbeda – beda. Karena kurang mengerti tentang tingkat kematangan dapat menghasilkan hasil pengolahan yang tidak diinginkan. (Ulie, 2015).

Menurut Indah (2017), dalam pengolahan kue Indonesia pada umumnya kesalahan pengolahan dapat terjadi sejak awal proses pengolahan. Kesalahan – kesalahan yang sering terjadi antara lain: (1) tidak membaca resep dengan baik, yang mengakibatkan hasil yang terjadi menjadi kurang memuaskan; (2) pengukuran bahan tidak menggunakan alat ukur, seperti dalam pembuatan kue basah, terutama pada kadar air yang digunakan harus sesuai dengan resep, begitu juga yang terjadi pada kue kering yang memiliki ukuran setiap bahan yang sesuai dengan resep; (3) alat yang digunakan tidak dalam keadaan bersih, seperti masih menempelnya sisa air karena setelah dicuci tidak langsung dikeringkan, atau masih tersisa kotoran

pada sudut wadah yang akan digunakan; (4) tidak mengetahui jenis oven yang digunakan, sering terjadi saat membuat kue kering. Setiap oven memiliki cara kerja yang yang berbeda, ada yang mengalirkan api lebih cepat ada yang sedikit lama, untuk itu harus lebih mengetahui oven yang digunakan; (5) tidak menggunakan cetakan yang sesuai, hal ini sering terjadi pada kue basah maupun kue kering. Seperti ukuran cetakan yang harus sesuai, ataupun jenis cetakan yang digunakan; (6) tidak mengetahui tingkat kematangan kue, dapat terjadi pada kue basah maupun kue kering. Tidak mengetahui karakteristik kue yang telah selesai baik itu melalui proses pembakaran, mengukus, ataupun menggoreng.

Mata pelajaran kue Indonesia ini termasuk ke dalam mata pelajaran produktif/kejuruan yang mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN). Dengan demikian, maka pencapaian ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandarkan (Harnani, 2013).

Salah satu komponen yang menentukan hasil dari suatu proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar 2011).

Menurut Annie (2013), pada pembelajaran kue Indonesia tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dan mengakibatkan hasil yang diterima menjadi kurang memuaskan. Hal tersebut terbukti dengan hasil

belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran pada tahun ajaran 2016/2017 sebesar 38,3% (37 orang, 16 orang dengan nilai A dan 21 orang dengan nilai B) yang dinyatakan tuntas, dan selebihnya sebesar 61,5% (59 orang) dinyatakan tidak tuntas (Sumber: SMK Negeri 1 Kisaran). Oleh karena itu siswa harus mulai mengembangkan imajinasi agar dapat memahami konsep yang mendasar dalam kue Indonesia.

Hal ini dikarenakan beberapa faktor, seperti: (1) Siswa tidak mendapatkan teori dasar tentang Kue Indonesia, (2) Pada pembelajaran Kue Indonesia di SMK Negeri 1 Kisaran, suasana pembelajaran di kelas terkesan membosankan dan tidak menarik. Proses pembelajaran cenderung dilakukan dengan cara lisan dan menggunakan media papan tulis. Peserta didik hanya dapat mencatat setiap materi pembelajaran yang didengar secara lisan tanpa tenaga pendidik melakukan demonstrasi atau menunjukkan kepada peserta didik apa dan bagaimana kue Indonesia itu sendiri.

Semangat belajar siswa yang kurang dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya variasi dalam mengajar, serta istilah – istilah ilmiah yang belum dipahami dimungkinkan menjadi penyebabnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami materi tersebut. Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh para siswa dan

memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain – lain. Salah satu media yang tidak sulit digunakan dan mudah didapat adalah media *movie maker*.

Media *movie maker* merupakan media program *video editing* yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa video pendek, audio, serta teks menjadi film yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Tampilan bahan ajar yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta dalam proses pembelajaran (Zaky, 2011). Bahkan media *movie maker* telah tersedia pada perangkat komputer tanpa harus mengunduh *software* tertentu terlebih dahulu.

Berdasarkan pamparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap “PENGARUH MEDIA *MOVIE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR KUE INDONESIA DI SMK NEGERI 1 KISARAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengetahuan siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran terhadap pengetahuan Kue Indonesia

2. Sebesar 61,5% dari jumlah keseluruhan siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran dalam mata pelajaran Kue Indonesia memiliki nilai dibawah KKM
3. Siswa belum memiliki modul pelajaran Kue Indonesia
4. Seberapa besar pengaruh media *movie maker* terhadap pengetahuan mengolah Kue Indonesia pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran

C. Pembatasan Masalah

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

1. Media *movie maker* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan media *movie maker* berbasis *audiovisual*
2. Hasil belajar Kue Indonesia pada mata pelajaran Kue Indonesia dibatasi pada materi tepung yaitu Tepung Beras
3. Objek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Kue Indonesia menggunakan media *power point*?
2. Bagaimana hasil belajar Kue Indonesia menggunakan media *movie maker*?
3. Bagaimana pengaruh media *movie maker* terhadap hasil belajar Kue Indonesia di SMK Negeri 1 Kisaran?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Kue Indonesia menggunakan media *power point* pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Kue Indonesia menggunakan media *movie maker* pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran
3. Untuk mengetahui pengaruh medi *movie maker* terhadap hasil belajar Kue Indonesia pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

1. Bagi siswa, melalui penggunaan media *movie maker* siswa lebih dapat meningkatkan pengetahuan tentang Kue Indonesia pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kisaran
2. Sebagai bahan masukan bagi guru – guru di sekolah dan pihak sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan informasi mengenai “Kue Indonesia” melalui media *movie maker*
3. Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk peelitian selanjutnya