

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mencapai sasaran suatu negara, kemampuan manusia menjadi faktor paling krusial. Oleh sebab itu, pendidikan dimaksudkan untuk mendorong pencapaian kemampuan manusia yang profesional, punya wibawa, dan terdidik secara berbudaya. Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991:232) diartikan sebagai proses pengubahan sikap atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Poerbakawatja dan Harahab dalam Muhibin Syah yang dikutip dari Dewi, (2016), menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya.

Pendefinisian di atas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang dilakukan dengan kesadaran dan tujuan mengubah kualitas perilaku manusia, baik dalam bentuk pribadi atau kelompok, dengan upaya memberikan pengajaran dan pelatihan bagi perkembangan manusia. Pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dengan baik dan kemampuan pelatihan yang terampil mampu membentuk tenaga kerja yang mumpuni dan terampil di bidang-bidang masing-masing.

Pencapaian tenaga kerja yang berkualitas, dibutuhkan pendidikan yang memenuhi standar dalam membentuk tenaga kerja berkualitas tinggi. Pendidikan Pariwisata merupakan jurusan yang dimana akan menciptakan tenaga pendidik dengan kualitas tinggi dalam bidangnya. Bidang tersebut meliputi Usaha Perjalanan Wisata, Perhotelan, dan Gastronomi. Yang nantinya akan menjadi tenaga pendidik yang sangat dibutuhkan Sekolah Menengah Kejuaran (SMK) pada bidang-bidang tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang terampil, kompeten, produktif, dan mampu bersaing di dunia kerja. Dengan pendidikan SMK, diharapkan dapat memenuhi

permintaan tenaga kerja di pasar kerja yang sesuai. SMK Pariwisata Telkom Bandung yang berlokasi di Jl. Palasari No.1, Lingkar Barat, Lengkong, Kota Bandung, mempunyai tujuan untuk mempersiapkan lulusan siap terjun ke dunia kerja, maka SMK Pariwisata Telkom Bandung harus mempersiapkan lulusannya untuk memiliki kemampuan, keterampilan, dan sikap sebagai juru yang profesional sesuai kompetensi dalam bidang industri usaha dan jasa. Pada program keahlian Kuliner, mata pelajaran Dasar Kuliner merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa.

Kegiatan belajar pada mata pelajaran Dasar Kuliner memuat pembelajaran teori dan praktek, dengan harapan siswa dapat menguasai, memahami, dan mengeksplorasi materi secara baik serta mencakup kesadaran tentang pentingnya bidang studi tersebut. Diharapkan kompetensi dari mata pelajaran ini dapat membantu siswa dalam mata pelajaran lebih lanjut mulai dari kesadaran tentang pentingnya mata pelajaran Dasar Kuliner guna menunjang studi di tingkat lanjut.

Mata pelajaran Dasar Kuliner adalah bagian dari disiplin ilmu kebogaan yang meliputi beberapa komponen yang terkait satu sama lain. Komponen-komponen tersebut meliputi pengetahuan tentang peralatan dan bahan makanan, klasifikasi peralatan pengolahan, berbagai macam Teknik pengolahan makanan, penanganan pengolahan makanan, tujuan dari pengolahan makanan, dan banyak lagi. Semua pengetahuan ini diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dalam memahami dasar-dasar kebogaan, khususnya dalam hal teknik pengolahan makanan. Oleh karena itu, mata pelajaran Dasar Kuliner sangat penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa.

Mata pelajaran Dasar Kuliner fokus pada karakteristik penting seperti pengenalan bahan makanan dan alat pengolahan makanan, serta berbagai macam Teknik pengolahan makanan. Hal ini karena Dasar Kuliner merupakan materi dasar dalam mengolah makanan dan sangat penting bagi siswa untuk dipelajari secara mendalam. Proses belajar siswa mempengaruhi keterserapan materi Dasar Kuliner yang telah diberikan oleh guru, maka dari itu peranan guru disini

sangatlah penting untuk meningkatkan Hasil belajar siswa, peran guru sangat krusial dalam memilih perangkat pembelajaran yang sesuai.

Beberapa perangkat pembelajaran yang umum digunakan oleh guru meliputi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program semester (Promes), Kurikulum, media pembelajaran, dan berbagai perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang sesuai, guru harus bervariasi dan berinovasi dalam memilih media pembelajaran guna memastikan pemahaman dan pengertian siswa terhadap materi yang disampaikan.

Namun, kenyataannya masih banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif, yang pada akhirnya menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang optimal dan efektif dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar.

Apabila rasa jenuh dan malas yang terus menerus dirasakan oleh siswa dibiarkan berlangsung, hal ini akan mengakibatkan kehilangan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta menurunnya upaya siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Kondisi ini dikhawatirkan akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Pernyataan ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Kpolovie dan kawan-kawan dalam Ricardo, (2017) bahwa minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini menciptakan dorongan bagi siswa untuk melakukan perubahan dan mengembangkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi dan minat belajar yang positif akan memiliki dampak yang positif pada hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki motivasi dan minat yang cukup, maka hasil belajar siswa juga akan terpengaruh secara negatif.

Pemilihan media untuk proses pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Faktor-faktor tersebut meliputi aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang tersedia dalam platform tersebut (Damayanti, 2020) Media memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa untuk mendapat pengalaman belajar, hal ini dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media tersebut.

Penggunaan media yang sesuai akan meningkatkan pengalaman belajar dan dengan demikian meningkatkan hasil pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan teori “*Conee Experience*” yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menjadi dasar utama dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016)

Media pembelajaran meliputi berbagai perangkat fisik yang dirancang secara sistematis agar dapat menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi. Tujuannya adalah untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Contoh perangkat fisik yang termasuk dalam media pembelajaran adalah papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT, dan objek-objek nyata. Tidak hanya itu, terdapat juga media pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini seperti computer, DVD, CD-Room, internet, video interaktif, dan aplikasi permainan pembelajaran seperti kahoot, quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall, dan sejenisnya (Yaumi, 2018).

Hasil Belajar adalah faktor penting dalam kesuksesan seseorang siswa dalam mencapai tujuannya. Jika seseorang siswa memiliki minat yang kuat pada suatu hal ia akan melakukan tindakan dengan kesenangan dan antusiasme yang tinggi. Siswa akan terus berusaha dan tidak mudah menyerah untuk meraih apa yang diinginkan. Minat siswa belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami setiap mata pelajaran dengan lebih mendalam.

Melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Dasar Kuliner, siswa akan memperoleh pengalaman yang menarik dan bermanfaat. Siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan salah satunya adalah faktor, seperti materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, Berdasarkan pengamatan awal pada proses pembelajaran Dasar Kuliner yang penulis lakukan ketika masa P3K

Galih Bagus Setyapambudi, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DASAR KULINER PADA SISWA KELAS X SMK PARIWISATA TELKOM BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Program Penguatan Profesional Kependidikan) salam tiga bulan di SMK Pariwisata Telkom Bandung, terdapat beberapa masalah yang penulis temui seperti ketidaktahuan siswa terhadap ketertarikan mereka pada mata pelajaran Dasar Kuliner, siswa kurang memperhatikan dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru dikarenakan media pembelajaran yang monoton

Selama proses pembelajaran, siswa sering mengalami beberapa masalah. Salah satu masalah umum adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, serta penyampaian materi pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa juga belum memiliki cukup pengetahuan tentang dasar-dasar kebogaan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi pra penelitian yang mana peneliti melakukan wawancara perbincangan terhadap salah satu guru mata pelajaran kuliner menyebutkan bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan yang didasari dari nilai uts siswa yang kurang baik, serta pada saat proses pembelajaran siswa kurang antusias yang pada akhirnya berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Upaya yang perlu dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka melibatkan penggunaan alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran yang sesuai dan efektif. Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Tetapi, dalam pemilihan media pembelajaran, guru perlu cermat agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kondisi saat itu, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu contoh perkembangan media pembelajaran adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam aktivitas pembelajaran. Meskipun aplikasi Quizizz sudah ada, sayangnya penggunaannya masih tergolong jarang. Quizizz, sebagai media pembelajaran, dapat sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, menciptakan kondisi

belajar yang lebih baik di kelas, dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka. Aplikasi Quizizz memiliki beberapa fitur yang mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga bisa dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena dapat menciptakan suasana belajar yang segar dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

Quizizz adalah sebuah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi daring yang menyediakan berbagai fitur, seperti kuis, survei, game, dan diskusi. Aplikasi Quizizz ini memungkinkan materi pembelajaran dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan berbagai tema, tingkat pendidikan, mata pelajaran, dan aspek lainnya, serta memberi kesempatan kepada guru untuk membuat isi materi pembelajaran sesuai kebutuhan. Tidak hanya menyajikan fitur-fitur tersebut, aplikasi Quizizz juga mendukung penggunaan materi pembelajaran tambahan seperti video, gambar, foto, dan musik. Quizizz sendiri digambarkan sebagai web tool yang memfasilitasi pembuatan kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik mereka, termasuk smartphone dan laptop. Penggunaan aplikasi Quizizz diharapkan akan meningkatkan kelancaran proses pembelajaran.

Hasil belajar pelajaran Dasar Kuliner dapat meningkat akibat media pembelajaran yang diberikan tenaga pendidik menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengembangkan pengetahuan mereka dalam bidang boga dan belajar dengan senang hati. Hal ini membantu siswa untuk memahami Dasar Kuliner dengan lebih baik serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika seorang siswa merasa senang atau tertarik pada suatu mata pelajaran, maka ia akan belajar dengan tekun tanpa merasakan keterterpaksaan. Berdasarkan pembahasan di atas, kita belum mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Kuliner dengan menggunakan media quizizz. Oleh karena itu, perlu diteliti lebih lanjut mengenai apakah media pembelajaran berupa quizizz dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis memilih judul penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Kuliner Pada Siswa Kelas X SMK Pariwisata Telkom Bandung.” Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa sehingga siswa akan mampu menguasai materi secara lebih mudah dan hal ini diharapkan akan berdampak positif terhadap Hasil belajar siswa.

1.2. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan Quizizz
2. Pengukuran hasil belajar di dasari pada indikator pada ranah kognitif.
3. Materi pembelajaran yang diujikan adalah Metode Pengolahan Makanan pada mata pelajaran Dasar Kuliner

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Quiziz terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar kuliner?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi Dasar Kuliner?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Siswa melalui media pembelajaran quizizz pada materi dasar kuliner ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yang ada, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar kuliner.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi dasar kuliner.
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran quizizz.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat berdasarkan tujuannya yang telah disebutkan sebelumnya. Manfaat penelitian ini diharapkan meliputi :

1. penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi media pembelajaran yang menarik kepada pendidik untuk materi Dasar Kuliner.
2. penelitian diharapkan mampu meningkatkan Hasil Belajar peserta
3. Peneliti dapat memperoleh pemahaman dan pengalaman yang lebih luas dan relevan yang dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian di masa depan.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi memiliki peran penting sebagai pedoman untuk memastikan penulisan skripsi ini lebih terstruktur. Oleh karena itu, skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab dengan struktur organisasi sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, , dan struktur organisasi skripsi.

BAB 2 Kajian Pustaka

Bab Kajian Pustaka menjelaskan hakikat belajar dan media pembelajaran, pengertian, manfaat, jenis-jenis, media pembelajaran, serta media *Quizizz* dan materi metode pengolahan makanan pada mata pelajaran dasar kuliner, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis penelitian

BAB 3 Metodologi Penelitian

Bab Metodologi Penelitian membahas karakteristik tempat penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur pengumpulan data, Teknik analisis data dan Teknik pengumpulan data.

BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab Hasil Penelitian dan Pembahasan menjelaskan hasil analisis data dan temuan penelitian

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Bab Kesimpulan, dan saran memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta saran bagi para pembaca dan pengguna.