

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran keamanan pangan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dan penting dikuasai oleh siswa yang mengambil Jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) di SMK Negeri 4 Garut. Salah satu kompetensi dasar yang dicakup dalam mata pelajaran ini adalah sanitasi industri dimana materi tersebut merupakan materi dasar sebagai prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya seperti CPPB (cara pengolahan pangan yang baik) dan GMP (*good manufacturing practices*). Pada observasi awal siswa terlihat kurang tertarik pada mata pelajaran ini. Hal ini dapat dilihat ketika selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang hanya sibuk sendiri di kelas, mengobrol dengan temannya, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga didapatkan hasil masih rendahnya prestasi siswa pada mata pelajaran ini.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh pada minat dan daya tangkap siswa. Hal ini juga ditemukan pada saat observasi dimana masih digunakannya metode ceramah yang terkesan kaku, monoton, dan membosankan sehingga siswa pada akhirnya merasa bosan dan jenuh yang mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ini.

Melihat kondisi tersebut, menjadi teringat sebuah ungkapan yang patut menjadi renungan bagi para guru yang diungkapkan oleh Gunawan (2003) bahwa sesungguhnya tidak ada mata pelajaran yang membosankan yang ada adalah guru yang membosankan, suasana belajar yang membosankan. Hal itu terjadi karena proses belajar yang monoton dan terjadi berulang-ulang, yang mengakibatkan potensi yang dimiliki oleh seorang siswa malah tidak keluar dan menjadi percuma. Oleh karena itu, sudah sepantasnyalah para guru untuk segera menanggalkan metode lama, yakni yang masih bersifat *teacher-centred* menjadi *student-centred* yang lebih menghibur dan menyenangkan.

Dengan metode *student centered learning* yang penerapan pembelajarannya berdasarkan pada penguasaan tingkat materi, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*) yang pada akhirnya meningkatkan mutu kualitas siswa. Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa digunakan sistem belajar yang fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa agar guru tidak berperan sebagai sentral dalam kegiatan belajar mengajar tetapi hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

Fun learning diperlukan untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menghibur, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menyenangkan di sini adalah suasana belajar mengajar yang membuat siswa senang dan memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Selain itu suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap kondusif diharapkan mampu membuat siswa belajar karena secara tidak langsung siswa akan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar terdiri atas komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen yang dimaksud, yaitu antara lain: 1) Peserta didik, 2) Tenaga pendidik, 3) Materi pelajaran, 4) Media atau peralatan pembelajaran, 5) Strategi dan metode pembelajaran, 6) Evaluasi atau hasil penilaian, 7) Lingkungan pembelajaran, dan 8) Pengelolaan kelas (Iskandar, 2009). Apabila semua komponen tersebut dapat bekerja sama secara maksimal, maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar dan diharapkan hasil belajar siswa baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

Untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien komponen metode pengajaran merupakan hal sangat penting sehingga diperlukan metode yang sesuai dalam penyampaian materi ajar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *fun learning*. Pada pembelajaran *fun learning* ini, guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Pembelajaran tersebut dapat dikatakan tidak ada beban dan menyenangkan apabila siswa maupun gurunya mengalami situasi yang rileks, tidak kaku, bebas dari tekanan dan yang terpenting adalah menimbulkan minat belajar. Namun sebaliknya proses pembelajaran tersebut dikatakan tidak menyenangkan jika guru terlebih siswanya menjadi jenuh, kaku, malas, tidak bersemangat, dan membosankan, sehingga tidak menarik bagi siswa untuk mempelajarinya dengan baik dan akibatnya siswa dan gurunya merasa terbebani.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan metode *Student Centered Learning* yang berbasis *Fun learning* ini diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk belajar dalam suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan-tujuan pembelajaran pada mata pelajaran keamanan pangan khususnya, pada kompetensi dasar sanitasi industri.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran keamanan pangan. Hal ini dapat dilihat dari 35 orang siswa hanya 10 orang yang mencapai KKM atau hanya 29 % yang lulus.
2. Minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung dimana masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penyampaian materi oleh guru.
3. Model pembelajaran konvensional dengan metode-metode yang berpusat pada guru (*teacher centered*) akibatnya kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kondisi siswa yang terlihat kurang aktif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini antara lain :

1. Materi penelitian yang digunakan adalah kompetensi dasar sanitasi industri di kelas X. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut maka materi yang disampaikan antara lain 1). pengertian dan prinsip sanitasi industri dalam pengolahan hasil pertanian dan perikanan, 2). Bahan untuk sanitasi industri pengolahan hasil pertanian dan perikanan, dan 3). Jenis-jenis bahan sanitasi kimia
2. Penilaian pada siswa dilakukan dengan dua aspek yakni penilaian kognitif (tes di awal dan setiap akhir siklus) dan penilaian afektif (penilaian sikap setiap siklus/pertemuan).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ; apakah penerapan metode pembelajaran *Fun Learning* dengan menggunakan bantuan 3 model pembelajaran yakni *examples non examples*, *crossword puzzle*, dan *team games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kompetensi dasar sanitasi industri di kelas X Jurusan APHP SMK Negeri 4 Garut ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ; untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran keamanan pangan, khususnya pada kompetensi dasar sanitasi industri.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat teoritis

Manfaat dilakukannya penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang positif untuk memperbaiki ataupun mengembangkan kualitas pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pengaruh penerapan metode pembelajaran *fun learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran keamanan pangan khususnya pada kompetensi dasar sanitasi industri kelas X di SMK 4 Garut.

B. Manfaat praktis

1. Bagi guru diharapkan dapat secara bertahap merubah metode pembelajaran konvensional dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya pada mata pelajaran keamanan pangan.

2. Bagi siswa diharapkan lebih dapat menarik minat belajar, sehingga bisa meningkatkan prestasi belajarnya.

3. Bagi sekolah diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat ditindaklanjuti dan diinformasikan kepada staf pengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang ada dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan. Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Berisikan tentang kajian-kajian umum berdasarkan literatur yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Berisi dengan desain penelitian, tempat, subjek dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas instrumen, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan. Berisi tentang hasil-hasil yang ditemukan selama penelitian, kemudian dibahas sesuai secara sistematis.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi berupa saran-saran yang diberikan oleh peneliti.

Daftar Pustaka, berisi tentang referensi dari berbagai ahli yang digunakan untuk mendukung dalam penyusunan karya ilmiah ini