

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, yang berkepribadian mantap dan mandiri dalam memberikan sumbangan kepada pembangunan Bangsa dan Negara Indonesia, sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang fungsi dan tujuan Pendidikan nasional BAB II Pasal 3 (2003:5) sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Oleh karena itu melalui pendidikan diharapkan potensi individu yang ada dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Usaha pendidikan harus diarahkan kepada pengembangan diri anak dalam segala segi kehidupan pribadinya, baik segi fisik, mental, moral, spiritual, sosial maupun intelektualnya sehingga mereka mampu mengambil bagian yang aktif dalam kehidupan sehari-hari menjadi anggota masyarakat.

Pendidikan Menengah menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah:

Pendidikan menengah diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan hubungan sosial, budaya dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi.

Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memasuki lapangan kerja. Orientasi semacam ini membawa konsekuensi bahwa pendidikan kejuruan harus selalu dekat dengan dunia kerja.

Kurikulum Nasional Sekolah Menengah Kejuruan disusun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan dan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Kurikulum Nasional merupakan indikator kualitas yang harus dicapai Pendidikan Menengah Kejuruan. Standar Nasional Pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala. Substansi pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan disajikan dalam bentuk berbagai kompetensi yang dinilai penting dan perlu bagi peserta didik, meliputi kompetensi untuk menjadi manusia Indonesia yang cerdas dan kompetensi kerja.

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan yang dikemukakan Sahaludin (2002:30) adalah: “Memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja, meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu dan mendorong motivasi untuk terus bekerja”. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan diproyeksikan kepada

peningkatan kualitas peserta didik dengan memadukan teori dan praktek di lapangan, agar output yang dihasilkan siap untuk diterjunkan dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Selaras dengan tujuan yang ingin dicapai pada pelaksanaan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan, sebagaimana tercantum dalam kurikulum SMK (2004:7) adalah:

- a. Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya.
- b. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

Pencapaian tujuan SMK di atas, dirumuskan secara lebih operasional pada program keahlian dalam bentuk profil kompetensi tamatan. Profil kompetensi tamatan yang dicapai Sekolah Menengah Kejuruan pada dasarnya merupakan standar minimal yang perlu dicapai. Profil kompetensi tamatan Sekolah Menengah Kejuruan adalah menghasilkan peserta didik yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dapat mengatasi masalah, memahami budaya, disiplin, jujur, demokratis, bertanggung jawab, kompeten sesuai dengan standar Kompetensi Nasional dan Kompetensi Kerja. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Cimahi terbagi tiga Bidang Studi Keahlian, yaitu Seni, Kerajinan dan Pariwisata. Bidang Studi Keahlian Pariwisata dibagi menjadi tiga Program Keahlian, yaitu Program Keahlian Tata Boga, Program Keahlian Tata Busana dan Program Keahlian Akomodasi Perhotelan.

Peserta didik pada Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi dibekali dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dapat menunjang kemampuan peserta didik sebagai calon tenaga profesional, terampil dan mandiri. Peserta didik wajib mencapai berbagai kompetensi yang disesuaikan dengan program keahliannya, salah satunya adalah kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas. Kompetensi ini merupakan kemampuan dasar berupa teori maksimum 30% dan praktek minimum 70% yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan khususnya dalam pelaksanaan menyiapkan dan memasak unggas. Dalam SKKNI (2007: 26) Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas meliputi cara pemilihan unggas, cara membersihkan unggas, cara memotong unggas dan proses penanganan unggas. Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas harus dicapai, pencapaian kompetensi ini perlu disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai dengan teori dan praktek yang akan dilaksanakan.

Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan teori dari mata pelajaran tersebut. Pembuatan media pembelajaran sangat berguna untuk memudahkan sebuah proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan salah satu bagian teknologi yang berkembang dengan pesat dan aplikasinya sangat luas dewasa ini. Aplikasi teknologi informasi yang nyata misalnya dengan hadirnya multimedia dalam

bidang pendidikan yang menghasilkan terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran. Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media yang berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video yang merupakan perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media yang ditekankan pada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Menurut Meyer (2007:199):

Guru bukan berfungsi sebagai penyalur informasi, melainkan sebagai fasilitator bagi para muridnya, sedangkan multimedia berfungsi sebagai alat bantu untuk menambah wawasan peserta didik, dan untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Pengamatan yang dilakukan penulis sebagai praktikan Program Latihan Profesi di SMK Negeri 3 Cimahi, diduga media pembelajaran yang digunakan kurang memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik. Kenyataannya media yang dipergunakan guru dalam pembelajaran teori menyiapkan dan memasak unggas terbatas pada media papan tulis, sedangkan cara pemilihan unggas, cara membersihkan unggas, cara memotong unggas dan proses penanganan unggas tidak dapat tergambarkan melalui media papan tulis, sehingga materi tersebut sulit untuk dipahami peserta didik. Hal ini diperkuat oleh dokumentasi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran teori menyiapkan dan memasak unggas dengan media papan tulis pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Daftar nilai Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas
pada aspek kognitif Semester I SMKN. 3 Cimahi tahun ajaran 2007-2008.

Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
9,00-10,00	A (Lulus sangat baik)	2	5,13%
8,00-8,99	B (Lulus baik)	9	23,08%
7,00-7,99	C (Lulus cukup)	13	33,33%
<7,00	D (belum lulus)	15	38,46%
Jumlah		29	100%

(Sumber: Guru mata diklat)

Tabel diatas menunjukkan bahwa 38,46% peserta didik memperoleh nilai dibawah 7. Kondisi tersebut perlu ditindak lanjuti, sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas penulis menguji coba dengan menggunakan multimedia power point yang dapat menampilkan gambar, penjelasan yang menarik dan mudah dimengerti. Multimedia pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi sehingga meningkatkan hasil belajar, agar peserta didik dapat senantiasa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga sebagai bekal untuk masa yang akan datang.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti tentang penggunaan multimedia pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi.

B. RUMUSAN MASALAH

Masalah penelitian dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, yaitu ingin mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Menyiapkan dan Memasak Unggas dengan menggunakan multimedia. (Pada Peserta didik Kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi).

Masalah di atas selanjutnya dirumuskan menjadi judul sebagai berikut:
“Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Menyiapkan dan Memasak Unggas Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar“. (Pada Peserta didik Kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi).

Pembatasan masalah mengenai “Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Menyiapkan dan Memasak Unggas Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar“. (Pada Peserta didik Kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi), meliputi:

1. Hasil belajar peserta didik yang diukur, ditunjukkan dalam bentuk nilai pada aspek kognitif pada Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas sebagai wujud dari pencapaian hasil belajar.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia komputer berbasis *soft ware power point* dan media konvensional berupa papan tulis.
3. Pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas berupa pelajaran teori yang meliputi cara pemilihan unggas, cara membersihkan unggas, cara memotong unggas dan proses penanganan unggas.

Definisi operasional dalam penelitian ini diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman antara pembaca dengan penulis mengenai beberapa istilah dalam judul penelitian, yaitu Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Menyiapkan dan Memasak Unggas Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar.

1. Penggunaan Multimedia

a. Penggunaan

Penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:766) adalah “Penggunaan secara sederhana diartikan sebagai proses, perbuatan cara pemakaian sesuatu”.

b. Multimedia

Multimedia menurut Jack Febrian (2002:287) adalah “Istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik bentuk kata-kata, gambar video, musik, angka atau tulisan yang dirancang secara sistematis dan menarik serta *full collour* dan juga bersifat interaktif”.

Pengertian penggunaan multimedia mengacu pada pengertian penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, serta pengertian multimedia menurut Jack Febrian, sehingga pengertian penggunaan multimedia dalam penelitian ini adalah suatu proses pemakaian berbagai media audio visual seperti gambar, animasi, *background* musik, video, suara pemandu, dan teks yang dirancang secara sistematis dan menarik serta *full collour* dan juga bersifat interaktif, dalam bentuk program *power point*.

2. Pembelajaran Menyiapkan dan Memasak Unggas

a. Pembelajaran menurut Komaruddin (2002:179) adalah “Suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau pemahaman atau keterampilan (termasuk penguasaan kognitif, afektif dan psikomotor) melalui studi, pengajaran atau pengalaman”.

b. Menyiapkan dan Memasak Unggas

Menyiapkan dan Memasak Unggas menurut kurikulum SMK Edisi tahun 2004 adalah: “Pembelajaran berupa teori dan praktek tentang cara penanganan unggas, cara membersihkan unggas, cara memotong unggas dan cara memasak unggas”.

Pengertian pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas mengacu pada pendapat Komaruddin dan menyiapkan dan memasak unggas menurut kurikulum SMK, sehingga pengertian pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan tentang cara penanganan unggas, cara membersihkan unggas, cara memotong unggas dan cara memasak unggas.

3. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

a. Upaya

Upaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:1111) adalah “Ikhtiar untuk mencapai suatu maksud memecahkan persoalan, mencari jalan keluar”.

b. Peningkatan

Peningkatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:768) adalah “Proses, perbuatan, atau cara yang dilakukan dengan usaha dan kegiatan”

c. Hasil belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2001:3) adalah “Perubahan tingkah laku, mencakup ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*”.

Pengertian upaya peningkatan hasil belajar ini mengacu pada pengertian upaya dan peningkatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, serta pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana, sehingga pengertian upaya peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini adalah cara untuk mencapai sesuatu dengan usaha dan kegiatan untuk melakukan perubahan tingkah laku yang mencakup ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* terutama pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Tujuan yang hendak dicapai secara umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas. (Pada Peserta didik Kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi).

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan multimedia yang ditunjukkan dalam bentuk nilai pada aspek kognitif pada Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas.
2. Hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan media papan tulis yang ditunjukkan dalam bentuk nilai pada aspek kognitif pada Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas.
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia dengan yang menggunakan media papan tulis pada Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi:

1. Peserta didik SMK Negeri 3 Cimahi untuk mempermudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi terutama pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas.
2. SMK Negeri 3 Cimahi, terutama bagi guru dapat termotivasi dalam menggunakan multimedia sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas.
3. Bagi penulis dapat memberikan pengalaman dalam penelitian, khususnya penelitian pada penggunaan multimedia pada pembelajaran menyiapkan dan memasak unggas dalam upaya peningkatan hasil belajar.

E. ASUMSI

Suharsimi Arikunto (1996:17) mengemukakan tentang anggapan dasar, yaitu: “Sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang akan dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian”. Asumsi untuk penelitian ini adalah:

1. Multimedia dapat membantu peserta didik dalam proses belajar yang lebih optimal dalam suasana kelas yang lebih kondusif, dan asumsi ini mengacu pada pendapat (Arsyad 2007: 24), adalah:

Multimedia menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

2. Kompetensi Menyiapkan dan Memasak Unggas merupakan salah satu kompetensi yang dituntut dunia kerja yang harus dicapai oleh peserta didik sebagai bekal untuk memasuki lapangan kerja dalam mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian bidang boga. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan Kurikulum SMK Edisi (2004: 4) adalah:

SMK bertujuan menyiapkan peserta didik dalam mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

3. Hasil belajar menyiapkan dan memasak unggas merupakan gambaran kemampuan dan penguasaan teori dan praktek menyiapkan dan memasak unggas. Asumsi ini mengacu pada pendapat Moch Surya (1997:75) bahwa Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil belajar pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

F. HIPOTESIS

Suharsimi Arikunto (2002:64) mengemukakan bahwa “Hipotesis merupakan suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai teruji melalui data yang terkumpul”. Perumusan hipotesis penelitian ini berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan multimedia lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan media papan tulis”.

G. LOKASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Penentuan lokasi penelitian diperlukan sebagai wilayah untuk memperoleh dan mengumpulkan data penelitian. **Populasi** yang akan dijadikan penelitian adalah pembelajaran Menyiapkan dan Memasak Unggas di kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Cimahi yang diikuti peserta didik sebanyak 60 orang. **Sampel** yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total dimana kompok dibagi menjadi dua kelas, yaitu sampel pertama sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 orang yang menggunakan multimedia dan kelas kontrol sebanyak 30 orang yang menggunakan media papan tulis.