

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh peserta didik. Pembelajaran tersebut diharapkan mampu mencetak tamatan menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang siap latih, siap kerja, siap mandiri, siap mengembangkan diri secara berkelanjutan dan unggul dalam bidang keahliannya, berwawasan iptek dan berlandaskan iman dan taqwa.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya dirubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan peserta didik.

Pengembangan kurikulum 2013 menuntut kompetensi di masa depan untuk dapat memiliki kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan

kritis, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja serta memiliki kecerdasan sesuai dengan minat/ bakatnya. Hal tersebut bisa didapatkan melalui pembelajaran di sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapatkan keahlian dalam suatu bidang tertentu. SMK dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya.

SMK Negeri 3 Klaten adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kabupaten Klaten. Tepatnya terletak di Jl. Merbabu No.11, Gayamprit, Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57423. SMK Negeri 3 Klaten memiliki visi mewujudkan lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas, berkarakter profesional, dan berwawasan lingkungan. SMK Negeri 3 Klaten merupakan sekolah yang menjadi rujukan atau sekolah percontohan bagi sekolah lain, sehingga membutuhkan sarana pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas peserta didik. SMK Negeri 3 Klaten memiliki enam program keahlian yaitu Program Keahlian Akomodasi Perhotelan (Akomodasi Perhotelan dan Usaha Perjalanan Wisata), Program Keahlian Tata Boga (Jasa Boga dan Patiseri), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Program Keahlian Busana Butik, Program Keahlian Kecantikan (Kulit dan Rambut).

Tata Boga adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di bidang pengolahan, penyajian dan pelayanan makanan dan minuman. Program keahlian Tata Boga menyiapkan peserta didik

untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan atau instansi pariwisata, hotel, restoran, catering dan rumah sakit, serta menyiapkan peserta didik untuk menjadi enterpreneur di bidang usaha penyedia makanan. Tata hidang merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik SMK Program Keahlian Tata Boga kelas XI. Berdasarkan silabus Tata Hidang kelas XI, ada beberapa materi yang harus dipelajari yaitu Minuman Panas, Minuman Dingin, Perencanaan dan Penataan Meja (*Table Set Up*), Pelayanan Makan dan Minum dengan Teknik Buffet, dan Layanan Makan dan Minum di Kamar (*Room Service*).

Kompetensi pada Mata Pelajaran Tata Hidang mempelajari tentang sopan santun dalam pelayanan, pengenalan alat yang digunakan dalam restoran dan peralatan lainnya, cara memasang moultou, taplak meja, macam lipatan serbet atau napkin, dan cara menata peralatan makan di atas meja sesuai dengan tipe pelayanan dan menu yang dihidangkan. Selain mempelajari penataan meja, dalam Mata Pelajaran Tata Hidang juga mempelajari tentang bagaimana melayani tamu atau pelanggan. Untuk menunjang proses pembelajaran, SMK Negeri 3 Klaten menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, laptop, dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan wifi yang bisa diakses oleh peserta didik

Pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran harus didukung dengan kerja keras, semangat dan kerja sama dari semua pihak yang ada di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan daam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan melihat ketercapaian nilai batas minimal keberhasilan belajar peserta didik. Di SMK Negeri 3 Klaten, peserta didik dapat dikatakan tuntas belajar

apabila telah mencapai skor minimal dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan nilai evaluasi, dari 110 peserta didik program keahlian Jasa Boga, 68% telah tuntas belajar, artinya hal tersebut belum memenuhi target standar kelulusan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas, peran guru sangat mendominasi. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan bantuan *Power Point*. Peserta didik berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami. Kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon peserta didik yang bermacam-macam. Beberapa peserta didik nampak antusias mengikuti pembelajaran, sedang yang lain nampak kurang antusias. Penggunaan metode ceramah tidak sepenuhnya salah. Hal ini dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2013: 97) bahwa metode ceramah memiliki kelebihan, antara lain: (1) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas; (2) Dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar; (3) Mudah mempersiapkan dan melaksanakan; (4) Guru mudah menerangkan pelajaran. Akan tetapi metode ceramah juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); (2) Gaya belajar visual kurang diuntungkan sedangkan gaya belajar auditif/mendengar lebih menerimanya; (3) Memicu kebosanan apabila digunakan terlalu sering dan lama; (4) Menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 15) menyatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”.

Penggunaan Teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT) semakin marak dalam dunia pendidikan. Beberapa sekolah telah merencanakan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik. Proses belajar mengajar sudah banyak menggunakan media laptop/komputer, LCD proyektor, audio video dan didukung dengan internet serta berbagai media digital yang mendukung pembelajaran sehingga peserta didik tidak harus membeli buku pelajaran (Arifin & Setiyawan, 2012: 41-42).

Perkembangan ICT mengubah paradigma *teacher centre* menjadi *student centre*. Munir (dalam Arifin & Setiyawan, 2012: 42) berpendapat bahwa ICT menghilangkan batas jarak, ruang dan waktu dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat mengakses proses pembelajaran di manapun. Selain itu, peserta didik dapat belajar kepada ahli, pakar/narasumber di bidang yang diminatinya dengan mudah.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK/ICT) dalam pembelajaran saat ini terus berkembang. Bahan belajar merupakan elemen penting dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Untuk itu, kemampuan seorang guru dalam mengembangkan bahan belajar menjadi sangat penting. Visualisasi merupakan salah satu cara yang bisa digunakan agar guru lebih mudah memberikan pengajaran kepada peserta didik.

Arifin & Setiyawan (2012: 42-45), menjelaskan media ICT mendukung kegiatan-kegiatan pendidikan seperti penyebaran informasi lebih luas, konsultasi dengan tutor lebih mudah, akses pembelajaran *online*/ perpustakaan digital lebih fleksibel. Selain itu, peran media ICT dalam kegiatan belajar-mengajar antara lain: (1) penyampaian materi lebih menarik dan menyenangkan, (2) membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, (3) peserta didik dapat belajar secara mandiri, (4) membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan seorang guru pada proses pembelajaran harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya adalah kesesuaian materi, keefektifan, dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu akan berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran praktik. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Dari permasalahan yang dipaparkan, perlu adanya pengembangan media visualisasi yang dirancang menjadi media pembelajaran video interaktif.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar selama ini belum mampu menarik perhatian dan minat peserta didik, masih ada peserta didik yang terkadang tidak memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Media bantu yang digunakan guru selama proses pembelajaran hanya sebatas buku paket atau *power point* masih kurang untuk menarik perhatian peserta didik agar selalu aktif dalam setiap proses

pembelajaran, sehingga kurang adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Untuk pembelajaran produktif itu sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak, sehingga proses atau tata cara menata meja (*table set up*) di restoran dapat diperhatikan dengan baik. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik tersebut adalah video.

Video memiliki kelebihan dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang. Video merupakan media yang cocok untuk media pembelajaran karena dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, semua peserta didik dapat belajar dari video baik yang pandai maupun yang kurang pandai. Dengan adanya media pembelajaran video, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan menguasai materi menata meja (*table set up*) karena video dapat mengembangkan imajinasi, pikiran dan pendapat peserta didik sehingga terjadi interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik.

Kelemahan dari pembelajaran yang sudah diterapkan selama ini di SMK Negeri 3 Klaten adalah peserta didik mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa banyak berperan di dalam proses pembelajaran. Harapannya dengan penggunaan media video *table set up* pada mata pelajaran Tata Hidang dapat memberikan pengaruh yang berarti dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Penataan Meja untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang Kelas XI SMK Negeri 3 Klaten”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dari uraian tersebut di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 3 Klaten masih terbatas pada papan tulis, buku paket, dan *powerpoint*.
2. Penggunaan media pembelajaran yang ada masih kurang maksimal pemanfaatannya dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik, dikarenakan peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Kurangnya minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran dengan pembelajaran konvensional, peserta didik mudah jenuh di dalam kelas dengan hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru.
4. Diperlukan media yang dapat memberikan pengaruh untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar peserta didik yang dapat menghantarkan materi dengan mengandung unsur gerak.
5. Penggunaan video penataan meja masih belum digunakan saat proses pembelajaran Tata Hidang Kelas XI SMK Negeri 3 Klaten.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dibatasi pada kurangnya pencapaian kompetensi mata pelajaran tata hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten

dan penggunaan video penataan meja yang masih belum digunakan saat proses pembelajaran pembelajaran Tata Hidang Kelas XI SMK Negeri 3 Klaten.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sebelum penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*)?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sesudah penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*)?
3. Bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sebelum penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*)?
4. Bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sesudah penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*)?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan video penataan meja terhadap pencapaian kompetensi mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sebelum penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*).
2. Tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sesudah penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*).
3. Tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sebelum penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*).
4. Tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas kontrol dalam mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten sesudah penggunaan media pembelajaran video menata meja (*table set up*).
5. Pengaruh penggunaan video penataan meja terhadap pencapaian kompetensi mata pelajaran Tata Hidang kelas XI SMK Negeri 3 Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan, yaitu memperkuat teori bahwa melalui penggunaan video penataan meja dapat meningkatkan kompetensi mata pelajaran Tata Hidang.

b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kompetensi mata pelajaran Tata Hidang peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik memiliki sumber belajar yang luas untuk meningkatkan pengetahuan menata meja (*table set up*) selain dari buku paket yang ada di sekolah.
- 2) Peserta didik lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan materi mata pelajaran Tata Hidang dengan adanya media pembelajaran video menata meja (*table set up*).
- 3) Membantu peningkatan pemahaman peserta didik tentang materi mata pelajaran Tata Hidang khususnya menata meja (*table set up*).

b. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif berupa video yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah dan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang telah disediakan sekolah.