

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah dengan spesifikasi program keahlian dengan tujuan memberikan bekal keterampilan kejuruan yang dapat dijadikan sebagai bekal hidup setelah anak didik menyelesaikan masa belajarnya. SMK sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan lulusan sebagaimana yang diharapkan oleh dunia kerja. Tenaga kerja yang dibutuhkan adalah manusia yang bersumber daya dan memiliki kompetensi sesuai dengan pekerjaanya, memiliki daya adaptasi dan daya saing yang tinggi. Atas dasar itu, pembuatan kurikulum dalam penyempurnaan pendidikan menengah kejuruan harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dunia kerja.

SMK Negeri 6 Yogyakarta memiliki Visi, yaitu menjadi SMK penghasil tamatan yang beriman, bertaqwa, berbasis budaya, berwawasan lingkungan, dan unggul di ASEAN. Dan memiliki MISI yaitu Menerapkan budaya berakhhlak mulia Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang PRODUKTIF (Profesional, Dedikasi Tinggi, Unggul, Kreatif dan Inovatif, Menciptakan suasana kerja yang BERIMAN (Bersih, Empati, Rukun, Indah, Menyenangkan, Aman, Nyaman).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam jenis pendidikan formal, yang bertujuan menyiapkan siswa dengan sebaiknya agar dapat mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang. Begitupun dengan SMK Negeri 6

Yogyakarta, diharapkan dapat mendidik dan membina siswa sehingga menghasilkan lulusan atau tenaga kerja yang terampil, profesional dan siap kerja. SMK Negeri 6 Yogyakarta merupakan SMK yang mempunyai tujuh (7) jurusan yaitu usaha perjalanan wisata, akomodasi perhotelan, jasa boga, patiseri, kecantikan kulit, kecantikan rambut, dan tata busana.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah menempuh pengalaman belajar. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Azar Arsyad 20017:25), mengajar mengandung dua unsur penting, yaitu metode mengajar dan media

pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat. Proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan.

Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas atau mudah dipahami oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan.

Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan formal senantiasa bertambah dari tahun ke tahun. Pendidikan dituntut selalu mengalami kemajuan dari berbagai segi. Salah satu segi penting dalam hal ini adalah proses belajar mengajar. Didalam proses belajar mengajar ini terdapat berbagai macam kegiatan diantaranya adalah cara menyampaikan pelajaran dan dalam penyampaian pembelajarannya tidak lepas dari pemilihan bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pembelajaran yang demokratis. Menurut Nurul Zuriah dan Sunaryo (dalam Mijil, W. 2013:2) bahwa pembelajaran demokratis adalah upaya menjadikan sekolah sebagai pusat kehidupan demokratis melalui proses pembelajaran yang demokratis.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru hendaknya menggunakan media dan metode yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Anak sebagai subyek pembelajaran memiliki kekuatan psikopisik, jika

memperoleh sentuhan tepat akan mendorong anak berkembang dalam kapasitas mengagumkan. Oleh karena itu, pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat merubah gaya mengajar bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira (Hamalik, 1986: 13-14).

Pemilihan media yang tepat dan efektif sangat penting dalam pembelajaran karena diharapkan materi yang disampaikan mudah dipahami. Pemilihan dan pembuatan media pembelajaran yang diangkat pada skripsi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menaik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah untuk diingat siswa. Menurut Sadiman,dkk (2011 : 28) media grafis adalah media fisual proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi kepenerima pesan (dari guru kepada siswa). Saluran yang dipakai melalui indar penglihatan, pesan yang disampaikan ditangkap kedalam simbol-simbol komunikasi fisual. Media grafis yang dimaksud dalam penelitian adalah media pembelajaran Komik. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Kelebihan media pembelajaran komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi

yang divisualisasikan membuat pembaca atau siswa akan terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca maupun siswa untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi penulis untuk melakukan pembuatan pada media komik untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta, media yang digunakan kurang menarik, yaitu hanya menggunakan media elektronik seperti proyektor sebagai media presentasi dari guru maupun kelompok belajar. Proses belajar ilmu gizi penggunaan media grafis pada pembelajaran dilihat sangat kurang, hasil wawancara siswa juga menunjukkan pada proses pelaksanaan pembelajaran siswa merasa bosan dengan media yang digunakan dan menginginkan media pembelajaran yang baru berupa *gambar, vidio dan food modeling*. Diketahui pada materi dasar yaitu zat gizi sumber zat tenaga dari hasil analisis nilai ulangan topik pertama dari 32 siswa hanya ada 3 siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, nilai rata-rata hanya 57,35 tidak memenuhi nilai KKM, yang seharusnya pada topik pertama siswa dituntut untuk bisa mendeskripsikan zat gizi sumber zat tenaga/energi (karbohidrat, lemak, dan protein) yang diperlukan tubuh.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Ilmu Gizi pada Kompetensi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di SMK Negeri 6 Yogyakarta”. Pemilihan judul penelitian tersebut juga didasari atas hasil dari observasi

yang menunjukan bahwa pada pembelajaran Ilmu Gizi materi zat gizi sumber zat tenaga, media pembelajaran grafis yang digunakan sangat kurang dan perlu adanya pembuatan media pembelajaran yang baru dan menarik. Harapan dari penggunaan media gambar komik adalah untuk dapat meningkatkan minat dan nilai mata pelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara masalah yang diuraikan di atas, teridentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Gizi di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Identifikasi Masalah diantaranya sebagai berikut

1. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya buku panduan dan LCD/Proyektor
2. Penggunaan media grafis dalam pembelajaran ilmu gizi kurang khususnya gambar komik
3. Nilai ujian pada topik 1 tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Siswa Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran ilmu gizi, karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berpedoman pada masalah-masalah yang sudah terindentifikasi maka dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi siswa kelas X 1 Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta, yaitu kurangnya penggunaan media grafis pada pembelajaran Ilmu Gizi dan kurang menampilkan

media visual dalam proses pembelajaran. pembatasan masalah pada “Pembuatan Media Berbentuk Komik Pada Pembelajaran Ilmu Gizi Pada materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di SMK Negeri 6 Yogyakarta”. Penelitian ini hanya meneliti dalam pembelajaran Ilmu Gizi pada materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga dan media yang akan dikembangkan tidak dapat dipergunakan untuk mata pelajaran lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arahan dalam rangka penelitian. Adapun rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian yang berjudul “Pembuatan Media Komik Pada Pembelajaran Ilmu Gizi pada Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga” adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembuatan Media Komik pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta?
- b. Bagaimana kelayakan media komik pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

- a. Pembuatan media komik untuk mata pembelajaran ilmu gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta
- b. Mengetahui kelayakan media komik pada pembelajaran Ilmu Gizi materi zat gizi sumber zat tenaga di Kelas X Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Lembaga/Sekolah
 - 1. Menambah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Gizi.
 - 2. Sebagai bahan pemikiran bagi guru untuk mengetahui peranan media pembelajaran Komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Mahasiswa
 - 1. Memberi pengetahuan dan wawasan kepada mahasiswa sebagai calon guru, sehingga mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat.
 - 2. Dapat mengembangkan kemampuan dalam mengajar
 - 3. Dapat melihat kenyataan di lapangan
- c. Bagi Siswa
 - 1. Hasil penelitian pembuatan media Komik ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Ilmu Gizi.
 - 2. Hasil penelitian pembuatan media Komik ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang lebih *interaktif* untuk siswa.

G. Spesifikasi Produk

Pembuatan media komik dibuat dengan karakter tokoh yang menarik, terdapat 4 tokoh karakter komik, setiap karakter pada komik mempunyai gambaran atau warna berhubungan tentang materi yang akan disampaikan, situasi dan kondisi pada komik menggambarkan situasi dan kondisi di sebuah laboratorium, media komik dicetak berwarna

dengan kertas *Art Paper* (AP) berukuran A5 (14,5 cmx 20 cm), dan dibuat seperti buku komik pada umumnya dan pembuatan media pembelajaran berbentuk komik dapat digunakan secara mandiri, di dalam kelas maupun di luar kelas.