

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan supaya siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Kompetensi akan tercapai dengan maksimal ketika semua komponen terpenuhi sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal dari dalam diri siswa, maupun faktor eksternal yang berasal dari luar siswa. Sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau suatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan berbuat. Minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa yang tidak berminat terhadap suatu pelajaran tidak mempunyai perhatian terhadap apa yang diajarkan

guru, siswa menjadi acuh, tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan ribut sendiri.

Selain faktor minat, motivasi juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Motivasi merupakan suatu perubahan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai siswa ini merupakan pendorong atau penyemangat bagi siswa untuk lebih giat belajar. Dengan motivasi ini, siswa menjadi tekun dalam proses belajar mengajar, dan dengan motivasi pula kualitas hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik. Siswa yang mempunyai motivasi kuat dan jelas akan tekun dalam proses belajar mengajar dan akan berhasil dalam belajarnya.

Selanjutnya, salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar adalah terletak pada guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru mempengaruhi belajar siswa. Cara menyajikan bahan pelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik untuk belajar, sedangkan metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 1 Sewon, metode yang sering digunakan saat pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental adalah metode konvensional dengan ceramah. Metode pembelajaran dengan ceramah cenderung monoton, guru menyampaikan materi secara ceramah dan mengharapkan peserta didik mendengarkan, mencatat, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Metode ini kurang sesuai untuk mata pelajaran praktik seperti Pengolahan Makanan Kontinental. Selain itu, penggunaan metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Peserta didik menjadi bosan,

mengantuk, pasif terhadap pelajaran tetapi justru asyik sendiri dan hanya mencatat saja. Peserta didik membutuhkan sebuah metode baru yang dapat meningkatkan minat dan motivasinya untuk belajar sehingga dia akan berhasil dalam belajarnya.

Penggunaan media juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Penggunaan media di SMK N 1 Sewon masih terbatas seperti penggunaan modul, chart, dan papan tulis untuk mencatat. Sarana seperti laboratorium komputer dan akses internet terdapat juga di SMK N 1 Sewon tetapi kurang dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

Dengan memanfaatkan akses internet yang tersedia di sekolah, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pelajaran dari internet, serta mencari informasi dan referensi terkait pelajaran. Internet juga menawarkan berbagai permainan (*game*) yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan juga sebagai media belajar. Tidak seperti *game* biasanya, *game* yang dimaksud disini merupakan permainan elektronik yang dimainkan dalam sebuah jaringan baik LAN (*Limited Access Network*) maupun internet. Permainan ini biasa disebut dengan *game online*.

Menurut Rahmatsyam Lakoro (2008:17) citra *game online* di masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Sifat dasar *game* adalah menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*). *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi

gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya.

Di lain sisi *game online* juga sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh *game online* yang berjudul *Sara's Cooking Class*. *Sara's Cooking Class* merupakan permainan memasak, lebih tepatnya kursus memasak. *Sara's Cooking Class* menawarkan beraneka hidangan, mulai dari menu kontinental, *pastry*, dan *bakery*. Dengan menggunakan *game Sara's Cooking Class* ini diharapkan dapat memberikan variasi media mengajar guru yang edukatif dan interaktif untuk siswa program keahlian tata boga sehingga dapat menambah minat dan motivasinya dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Ketika minat dan motivasi belajar siswa bertambah, maka prestasi belajar juga akan meningkat.

Dengan beberapa pertimbangan di atas, maka akan diadakan penelitian tentang pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Menurut hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon, *game Sara's Cooking Class* ini dianggap cukup sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental. *Game* ini menyajikan menu-menu masakan kontinental yang bisa dimainkan sebagai media belajar siswa. Sebagai contoh menu *Chicken Soup*, *Mushroom Soup*, *Spaghetti Bolognaise*, dan lain-lain.

Selama ini materi teori Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon cenderung disampaikan dengan metode ceramah, sedang untuk praktiknya menggunakan metode tutorial dan demonstrasi. Siswa diharapkan mendengarkan

dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru serta membuat catatan. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik serta kurang memperhatikan penjelasan guru, dan bahkan ada yang tidak mencatat. Siswa ribut sendiri dan ketika ditanya tidak bisa menjawab. Media yang digunakan adalah modul, guru kurang menggunakan media lain yang menarik seperti media permainan elektronik. Permainan elektronik, dalam hal ini misalnya *Sara's Cooking Class*, yang menampilkan animasi gambar yang mengajarkan cara membuat suatu masakan. Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi dasar pemikiran dan pertimbangan tentang penggunaan media yang menarik berupa media permainan (*game*).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Metode dan media yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Metode pembelajaran dengan ceramah menyebabkan kejenuhan pada siswa, sehingga siswa kurang berminat terhadap pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

3. Siswa cenderung pasif dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Diperlukan cara baru untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.
4. Media pembelajaran yang digunakan di SMK N 1 Sewon, khususnya pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental masih terbatas, belum bervariasi.
5. Perkembangan teknologi informasi yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Siswa dan guru kurang memanfaatkan internet yang disediakan sekolah sebagai variasi dalam mempelajari materi Pengolahan Makanan Kontinental.
6. Anggapan masyarakat bahwa *game online* banyak membawa dampak buruk bagi anak.
7. *Game online Sara's Cooking Class* yang sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental belum dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini tidak akan membahas semua permasalahan di atas. Masalah akan dibatasi pada proses pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental yang kurang bervariasi, serta adanya *game online Sara's Cooking Class* yang sesuai dengan materi Pengolahan Makanan Kontinental. Agar metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental bisa lebih bervariasi, maka akan

dicoba menggunakan *game online Sara's Cooking Class*. Selanjutnya akan dilihat dan diteliti bagaimana pengaruh *game Sara's Cooking Class* tersebut terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah minat belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Apakah *game online Sara's Cooking Class* berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental?

E. Tujuan Penelitian

Dengan melihat rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui minat belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon terhadap mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental sebelum dan sesudah pembelajaran dengan *game online Sara's Cooking Class* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Mengetahui pengaruh *game online Sara's Cooking Class* terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah dan guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar keterampilan tata boga.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan informasi mengenai *game online* yang edukatif dan interaktif, sehingga mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Sebagai calon tenaga pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ketika sudah berkecimpung di sekolah, serta menambah pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran di kelas.