

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Hakekatnya pendidikan adalah suatu proses pendewasaan seseorang dengan cara cara membentuk pola pikir kedewasaan dan memberikan ketrampilan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat manusia. Peserta sebagai subjek belajar memiliki kemampuan dan kepribadian istimewa yang menjadi faktor keberhasilan dalam proses pendidikan, sedangkan fungsi guru adalah sebagai penghantar peserta didik memperoleh cita-cita yang diimpikan.

Pendidikan yang mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan masalah pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan ssemestinya menyentuh kemampuan nurani maupun kemampuan kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan bersosial terhadap masyarakat serta memasuki dunia kerja. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu berinteraksi dengan guru pada saat proses pembelajaran, maka dari itu peran guru dalam hal ini sangat penting karena diharapkan siswa dapat menerapkan apa yang siswa pelajari di sekolah untuk menghadapi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Pendidikan berhubungan erat dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi. Pendidikan merupakan sebuah sarana yang

efektif dalam mendukung perkembangan serta meningkatkan sumber daya manusia menuju kearah yang positif. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai peranan penting dalam proses adaptasi siswa menjadi generasi yang tidak tertinggal dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal yang dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pengenalan teknologi baru terhadap siswa harus dilakukan dalam proses belajar mengajar di SMK agar peserta didik siap dalam menghadapi tantangan dunia di era teknologi, karena kualitas proses belajar mengajar akan berpengaruh pada hasil kualitas belajar peserta didik. Salah satu faktor yang dapat mendukung kualitas dari hasil belajar peserta didik yaitu dengan adanya ketersediaan media pembelajaran.

Dalam pendidikan kejuruan seperti sekolah menengah kejuruan (SMK), selain menekankan pada kompetensi akademik dan kompetensi umum, diajarkan juga kompetensi kejuruan sebagai bekal menuju dunia kerja. Kompetensi keahlian yang diajarkan kepada peserta didik disesuaikan dengan program keahlian yang ditempuh. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang mempunyai tantangan dan tuntutan yang lebih besar dari pendidikan dasar serta tujuan dengan kondisi lingkungannya yang lebih lengkap. Disinilah untuk pertama kalinya siswa dituntut untuk dapat menumbuhkan kepribadian diri, sebagai warga negara dan masyarakat yang berbudi pekerti luhur, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa memiliki pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dan

untuk bekal hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

Mata pelajaran masakan Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dapat membentuk siswa menjadi pekerja yang terampil yang dibutuhkan dalam dunia industri. Sekolah menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena pelajaran produktif melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik bersangkutan dengan guru bidang studi, tersedianya sarana dan prasarana serta kebutuhan lingkungan.

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) merupakan mata pelajaran yang terdiri dari pembelajaran teori dan praktik. Siswa diberi pembelajaran teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman sebelum praktik. Pada proses pembelajaran selama ini dilakukan, guru menerapkan metode *konvensional* (ceramah) yang kurang mengikutsertakan partisipasi siswa. Terutama pada pelajaran teori, siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, hal ini membuat siswa cepat bosan dan lebih memilih untuk beraktifitas sendiri dengan seperti main hp, keluar kelas dan cerita sendiri. Padahal pembelajaran teori inilah yang menjadi dasar bekal siswa dalam melaksanakan pelajaran praktik. Apabila dalam tahap ini siswa tidak dapat memahami materi, maka akan berakibat buruk pada pelaksanaan praktik.

Metode pembelajaran *konvensional* (ceramah) yang diterapkan guru dalam proses belajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada text

book, modul atau power point dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses memasak dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teori yang dipelajari merupakan persiapan mengikuti mata pelajaran berikutnya (praktek). Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata pelajaran praktek merupakan bekal mewujudkan keahlian yang dimilikinya.

Di SMK N 3 Klaten juga belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Di sekolah tersebut rata-rata nilai siswa yaitu 73 yang belum mencapai nilai batas KKM sehingga perlu adanya media pembelajaran lainya yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (guru), yaitu salah satunya dengan komik. Karena didalam komik terdapat media bergambar dengan teks (narasi) yang dapat mempermudah siswa untuk belajar. Adapun beberapa kelebihan dari media pembelajaran komik yaitu Komik menambah pembendaharaan kosa kata pembacanya, mempermudah anak didik untuk memahami atau menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca pada anak didik, Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal kebaikan atau pelajaran yang lain. Namun juga masih terdapat beberapa kelemahan dari komik yaitu Anak yang sulit membaca tidak punya usaha untuk membaca tulisan karena dari gambar-gambarnya saja sudah

dapat dipahami alur ceritanya, komik dapat membuat anak terpacu sehingga anak-anak tidak melakukan ataupun malas untuk melakukan kegiatan jenis lainnya, Tokoh yang tampil klise (stereotip), membuat malas membaca buku yang didalamnya tidak terdapat gambar, Banyak aksi yang meninjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang prevented.

Jelas dikatakan di atas bahwa kesiapan perangkat pembelajaran, baik pembelajaran adaptif maupun produktif harus benar-benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah memantu, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut, guru menggunakan metodologi pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kaitan lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya untuk meningkatkan nilai standar kompetensi pada mata pelajaran pengolahan makanan indonesia di SMK N 3 klaten.

Di dalam proses pembelajaran agar lebih efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik dan menuntut siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada kompetensi membuat mie ini diperlukan pembelajaran yang

menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses pengolahan suatu makanan.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata pelajaran pengolahan makanan Indonesia merupakan pembelajaran produktif(praktik) sehingga membutuhkan media yang dapat menunjang agar siswa dapat memahami materi yang akan dipraktikkan, salah satunya dengan media komik karena siswa tidak jenuh dengan cara belajar yang hanya dengan power point saja. Di dalam komik juga terdapat tahapan proses pembuatan mie yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Media komik adalah komik atau cerita bergambar dijelaskan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah (Ensiklopedia Indonesia 1834). Dalam pengertian lain, Scott McCloud (2001: 7) menyebutkan komik sebagai gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Sementara M.S Gumelar (2004: 6) mengutarakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik 33 cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) siswa kelas XI di SMK N 3 KLATEN. Selain itu, penggunaan media komik pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) membuat mie pelangi di SMK dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan standart kompetensi pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) di SMK N 3 KLATEN.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian serta konsentrasi peserta didik pada saat proses pembelajarn berlangsung sehingga peserta didik kurang menguasai pada materi yang diberikan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul, power point dan jobsheet sehingga peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kurang aktifnya peserta didik ini dikarenakan modul dan jobsheet yang diberikan tidak dapat membuat siswa memahami apa yang akan dipraktikan. Maka dibutuhkan media pembelajarn yang dapat menunjang pembelajaran salah satunya dengan komik.
3. Belum adanya media pembelajaran di SMK N 3 KLATEN yang dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik dalam membuat mie. Media

pembelajaran berupa komik dapat diaplikasikan untuk teori maupun praktik dalam pembuatan mie indonesia, namun media komik untuk pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) belum banyak dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media komik. Setelah didapatkan konsep media maka permasalahan hanya dibatasi pada pembuatan dan kelayakan media komik pembelajaran untuk kompetensi membuat mie, dan karena keterbatasan biaya dan waktu, penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan mie pelangi dengan bahan pewarna alami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) pada siswa kelas XI SMK N 3 Klaten?
2. Bagaimana kelayakan media komik pada kompetensi membuat mie pelangi untuk meningkatkan nilai KKM siswa di SMK N 3 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat pengembangan media komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) pada siswa kelas XI SMK n 3 Klaten.
2. Mengetahui kelayakan media komik pada kompetensi membuat mie pelangi untuk meningkatkan KKM siswa di SMK N 3 Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi penulis:
 - a. Dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah ke dalam satu karya atau penelitian relevan.
2. Bagi guru boga:
 - a. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran praktik Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI) secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas yaitu media komik praktik Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia (P2MI).
 - b. Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar dan kebutuhan siswa yang beragam.
 - c. Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran komik.
3. Bagi siswa:
 - a. Siswa memiliki sumber belajar yang luas untuk meningkatkan pengetahuan praktik pengolahan akanan indonesia selain dari buku paket yang tersedia di sekolah.