

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah kejuruan di bawah Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan. Pembelajaran di SMK berorientasi pada pembentukan kecakapan hidup, yaitu melatih peserta didik untuk menguasai keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja (termasuk dunia bisnis dan industri), memberikan pendidikan tentang kewirausahaan, serta membentuk kecakapan hidup (*life skill*). Era revolusi industri 4.0 berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan. Salah satunya dengan perkembangan teknologi dan perubahan metode pembelajaran dengan menambah kompetensi pendidik yang mendukung eksplorasi dan penciptaan melalui pembelajaran mandiri. Menurut Eko Risdianto (2018: 3) kebijakan pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dengan melaksanakan langkah-langkah strategis berdasarkan peta jalan *Making Indonesia 4.0* yaitu menyelaraskan kurikulum pendidikan nasional dengan kebutuhan industri di masa datang.

Untuk menjawab tuntutan kompetensi di era revolusi industri 4.0, pembelajaran abad 21 dapat menjadi pilihan untuk diimplementasikan dalam inovasi pembelajaran di SMK. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Dalam kecakapan pengetahuan tersebut dapat dikembangkan melalui model pembelajaran yang berbasis aktivitas dengan

karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dilakukan dengan menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter.

Dalam rangka mewujudkan pembelajaran abad 21, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan Kurikulum 2013. Beberapa indikator kompetensi dalam pembelajaran abad 21 yang diterapkan melalui kurikulum 2013 dan harus dikuasai oleh peserta didik yaitu dengan menerapkan karakteristik 4C, yaitu: *Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation*. *Critical Thinking and Problem solving* merupakan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Communication* merupakan keterampilan komunikasi secara lisan maupun tulisan untuk menyampaikan dan menerima pesan dengan baik. *Collaboration* merupakan keterampilan bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompok. *Creativity and Innovation* merupakan keterampilan dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi-solusi, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi (Chai dan Chain, 2014: 10).

Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain pada standar isi diperkaya dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional, sedangkan pada standar penilaian yang mengukur berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill /HOTS*). Untuk mencapai hasil tersebut diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, antara lain investigasi, *inquiry, discovery learning, problem based learning, problem solving* dan *mind mapping*.

Salah satu metode pembelajaran yang sejalan dengan revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan adalah metode *problem based learning*. Metode pembelajaran

problem based learning merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog (Ridwan Abdullah Sani, 2017: 127). Pembelajaran ini menuntut siswa aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Dengan menerapkan pembelajaran *problem based learning* ini siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran di kelas tidak pasif. Keunggulan metode *problem based learning* antara lain dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis, mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar dan memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata. Namun kelemahan metode ini antara lain waktu yang dibutuhkan untuk penerapan metode pembelajaran ini cukup lama dan manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa enggan untuk mencoba (Aris Shoimin, 2014: 132).

Penelitian Rosita Rahmi Furoida (2013) melaporkan bahwa dengan menerapkan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja (K3) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,3%. Leonardus Baskoro Pandu Y (2015) juga menyimpulkan bahwa penerapan metode *problem based learning* pada mata pelajaran diklat komputer (KK6) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sebesar 11,11%. Sementara itu Charles Yulianto Nainggolan (2017) melaporkan bahwa penerapan metode *problem based learning* pada mata pelajaran K3 dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil uji kecenderungan cukup sebesar

63%. Nensy Rerung, dkk (2017) melaporkan bahwa penerapan metode *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotor sebesar 84%. Siti Nurhasanah dan A. Sobandi (2016) melaporkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar sebesar 21,77%. Pada penelitian ini hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh minat belajar tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain.

Menurut Slameto (2010:54), faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu: faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor intern salah satu diantaranya adalah minat. Minat berpengaruh terhadap suatu aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada suatu gerak yang mendorong baginya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Jika seseorang memiliki minat untuk mempelajari sesuatu, maka orang tersebut akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan akan mengerahkan pikiran, tenaga dan waktu untuk mempelajarinya tanpa ada yang menyuruh dan paksaan dari orang lain. Sebaliknya, bila siswa tidak mempunyai minat belajar, maka menyebabkan siswa kurang tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas maupun di rumah, baik itu dalam bentuk mencatat, menanggapi, atau mendengar apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa akan merasa sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Hal ini yang menjadi penyebab dari kurangnya minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran.

SMK Negeri 2 Godean merupakan salah satu sekolah rintisan yang sudah menggunakan kurikulum 2013. Sekolah ini memiliki 3 program studi yaitu keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Rias Kecantikan. Program Tata Boga di sekolah ini menjadi salah satu jurusan yang memiliki banyak peminat.

Mata pelajaran Keamanan Pangan merupakan mata pelajaran wajib ditempuh oleh siswa terutama pada siswa yang mengambil konsentrasi Tata Boga. Keamanan pangan adalah salah satu mata pelajaran kelas X Boga yang bertujuan untuk mengajarkan cara memperlakukan pangan secara baik dan benar, mulai dari membeli bahan makanan sampai dengan makanan itu disajikan. Salah satu kompetensi mata pelajaran Keamanan Pangan adalah materi KD 3.10 pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dan KD 3.11 kesehatan kerja. Kedua kompetensi tersebut perlu dikuasai oleh siswa dengan baik karena dapat menambah tingkat pemahaman siswa pada pelajaran Keamanan Pangan dan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya K3 serta mengurangi angka kecelakaan kerja pada saat pelajaran praktik di dapur.

Berdasarkan studi pendahuluan pada saat Praktik Lapangan Terbimbing di SMK Negeri 2 Godean pada tanggal 17 September - 02 November 2018, penyampaian materi Keamanan Pangan masih menggunakan ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan bosan saat mendengarkan guru saat menyampaikan pelajaran. Pada proses pembelajaran ini siswa cenderung tidak menerima materi karena membosankan dan mengantuk. Proses belajar mengajar yang terjadi di SMK Negeri 2 Godean masih kurang kondusif karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam hal tanya jawab. Materi pelajaran belum dipahami siswa, namun siswa

cenderung diam pada saat tidak mengerti materi pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya nilai hasil pelajaran keamanan pangan. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang nilai ketuntasannya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada hasil ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

Dari hasil pengamatan sewaktu melaksanakan observasi di SMK N 2 Godean, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan Pangan masih kurang optimal. Hampir seluruh siswa belum tuntas KKM saat melaksanakan ujian akhir sekolah, yaitu nilai kurang dari 80. Pada kelas X Boga 3 siswa yang belum tuntas KKM sejumlah 90,63% dan pada kelas X Boga 4 siswa yang belum tuntas KKM sejumlah 93,75%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keamanan Pangan masih tergolong rendah. Rendahnya nilai mata pelajaran keamanan pangan dapat disebabkan pada proses dan metode pembelajaran yang sangat membosankan, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan diberikan tugas pada saat siswa belum memahami materi tersebut. Akibatnya terjadinya proses pembelajaran yang kurang optimal dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, maka guru harus sering mengajukan pertanyaan untuk merespon siswa aktif sehingga terjadi reaksi umpan balik pada guru dan siswa. Selain itu juga guru harus bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar seperti memberikan penghargaan pada siswa yang bertanya dan menjawab pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka dapat diketahui bahwa minat belajar merupakan kecenderungan (keinginan dan kesukaan) terhadap mata pelajaran. Semakin besar minat seseorang terhadap mata pelajaran, maka perhatiannya akan lebih mudah tercurah pada hal tersebut. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang penerapan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Tata Boga di SMK Negeri 2 Godean dengan materi pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dan kesehatan kerja. Hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk memaksimalkan minat hasil belajar *communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and innovation* (4C) yang selaras dengan era revolusi industri 4.0.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah seperti berikut :

1. Era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan mempengaruhi perkembangan teknologi dan metode pembelajaran di sekolah.
2. Tuntutan kompetensi di era revolusi industri 4.0 membutuhkan inovasi metode pembelajaran dengan karakteristik *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem solving, Creativity and Innovation* (4C).
3. Metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga minat belajar siswa kurang dan pasif dalam pembelajaran di kelas.
4. Hasil belajar siswa masih tergolong cukup rendah dari KKM yaitu masih sekitar 93,75% atau sebanyak 30 dari 32 siswa.

5. Metode *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan minat siswa untuk belajar serta dapat memecahkan masalah dalam situasi nyata.
6. Mata pelajaran Keamanan Pangan khususnya pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dan kesehatan kerja merupakan materi dasar yang harus dikuasai siswa untuk meningkatkan kesadaran pentingnya K3 dan mengurangi banyaknya angka kecelakaan kerja di dapur.
7. Perlunya penelitian tentang penerapan metode *problem based learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran Keamanan pangan pada siswa SMK

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada cara penerapan metode *Problem Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar keamanan pangan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Godean.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Boga di SMK N 2 Godean?
2. Bagaimana perubahan minat belajar siswa dengan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Boga di SMK N 2 Godean?

3. Bagaimana perubahan hasil belajar siswa dengan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Boga di SMK N 2 Godean?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penerapan metode *problem based learning* pada mata pelajaran keamanan pangan kelas X Boga di SMK Negeri 2 Godean.
2. Perubahan minat belajar siswa dengan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Boga di SMK N 2 Godean.
3. Perubahan hasil belajar siswa dengan metode *problem based learning* pada mata pelajaran Keamanan Pangan kelas X Boga di SMK N 2 Godean.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian penerapan metode *problem based learning* terhadap minat dan hasil belajar Keamanan Pangan siswa kelas X Boga di SMK Negeri 2 Godean dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
 - a. Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pemahaman peningkatan minat dan hasil belajar
 - b. Menambah pengalaman sebagai bekal menjadi pendidik dengan menerapkan metode *problem based learning* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
 - c. Sebagai sumber inspirasi dalam mengembangkan penelitian baru.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber wawasan belajar saat mengajar dan informasi mengenai minat belajar siswa terhadap pelajaran keamanan pangan.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

3. Bagi siswa

- a. Menambah tingkat pemahaman siswa pada pelajaran Keamanan Pangan
- b. Dapat memberikan metode pembelajaran yang menarik dan lebih kondusif sehingga pembelajaran di kelas tidak pasif.