

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Erdiansyah (2016) yang dikutip dalam Wahyuningsih (2020) pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Berdasarkan sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja (Wahyuningsih, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran, seseorang akan mendapatkan hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang dapat dilihat perbedaannya antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Aspek kognitif ini terdiri dari enam tingkatan yang secara hierarkis berurutan dari yang paling rendah (pengetahuan) hingga yang paling tinggi (evaluasi). Keenam tingkatan tersebut seperti yang dikutip oleh Widiyana et al. (2020) antara lain: pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Suardi (2018) dalam Belajar dan Pembelajaran menyebutkan bahwa pengetahuan (*knowledge*) diperoleh melalui pembelajaran yang bermula dari

kebijaksanaan hakiki (*wisdom*) yang merupakan ranah spiritual, berlanjut pada pemahaman (*understanding*), yang bisa kita peroleh melalui memaknakan penginderaan kita dari karya Sang Pencipta. Menurut Notoatmojo (2010), seperti yang dikutip oleh Yulyana et al. (2023) pengetahuan merupakan dominan yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Patricia & Susanti (2018), terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang lebih spesifik dilakukan oleh Tarikaningrum (2016) dengan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 23,1% terhadap hasil belajar dengan kategori sedang.

Penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran” (Ridwan et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran harus selalu berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memberikan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media video, yang dinilai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang bersifat elektronik dan memuat wawasan dan pengetahuan mengenai konten pembelajaran yang akan disampaikan. Namun dalam penggunaannya, media pembelajaran berbasis video ini tetap harus memperhatikan sarana dan prasarana pendukungnya agar pemanfaatannya maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian Febriana & Yulianti (2021) dengan judul Penerapan Video Tutorial *Restaurant Mise En Place* untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa, terdapat peningkatan nilai rata-rata 55,9 pada *pre-test*, menjadi 85,9 pada *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan video tutorial *Restaurant Mise En Place* dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Penelitian lain dengan judul Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Tentang Perawatan Organ Reproduksi Pada Remaja Putri Di SMP Al-Irsyad Al-Islamiyah Malang (Mahri et al., 2022) menunjukkan tingkat pengetahuan terhadap perubahan yang sebelumnya pada *pre-test* kategori baik meningkat dari 23% menjadi 73%, kategori cukup 47% menjadi 27%, dan kategori kurang 30% menjadi 0%. Berdasarkan hasil uji hipotesis terdapat pengaruh signifikan terhadap

pengetahuan tentang perawatan organ reproduksi pada remaja putri di SMP Al-Irsyad Al-Islamiyah Malang dengan *P-value* 0,000.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan dan dapat memberikan peningkatan terhadap pengetahuan siswa. Terlepas dari hubungan penggunaan media pembelajaran dengan pengetahuan siswa, tidak semua media dapat digunakan di setiap pembelajaran. Terdapat beberapa pertimbangan atau kriteria yang dapat digunakan untuk memilih media yang tepat agar dapat memenuhi kebutuhan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan antara lain tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi, karakteristik siswa, gaya belajar siswa (auditif, visual, kinestetik), lingkungan, dan ketersediaan fasilitas pendukung (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Salah satu penelitian pengembangan terkait media pembelajaran dalam bentuk video dan mengangkat materi gastronomi molekuler dilakukan oleh seorang mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, Nur Hayati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Molecular Gastronomy* Teknik *Spherification* Untuk Siswa SMK”. Media yang telah dikembangkan memperoleh nilai 3,33 pada uji perseorangan dengan klasifikasi penilaian baik, 4,01 pada uji kelompok kecil dengan klasifikasi penilaian sangat baik, dan 4,41 pada uji kelompok besar dengan klasifikasi penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, kualitas media video *molecular gastronomy* teknik *spherification* sangat baik dan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi *molecular gastronomy* teknik *spherification*.

Molecular gastronomy sendiri adalah disiplin keilmuan saintifik yang fokus pada perubahan fisika dan kimiawi yang terjadi selama proses pemasakan (Fadly, 2022). Teknik ini menuntut kreativitas yang tinggi bagi para penekunnya karena banyak hal yang dapat dilakukan dan dieksplorasi dari masakan menggunakan teknik *molecular gastronomy*. *Molecular gastronomy* sendiri pertama kali diperkenalkan di Indonesia oleh seorang *chef* yang bernama Andrian Ishak di Jakarta Culinary Festival pada tahun 2012 (Sari, 2019). Sebagai disiplin ilmu yang termasuk baru dikenal di Indonesia, masih sedikit sumber yang dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk lebih mendalami materi *molecular gastronomy*.

Menurut Krisnadi (2020), perkembangan *molecular gastronomy* di Indonesia terkhusus di Jakarta masih sangatlah kurang, dikarenakan kurangnya tenaga kerja yang kompeten di bidang *molecular gastronomy*, kurangnya ilmu pengetahuan yang ada karena bidang *molecular gastronomy* masih sangat awam di masyarakat, penggunaan bahan kimia yang menimbulkan ketakutan untuk mengonsumsi hidangan hasil pengolahan *molecular gastronomy*, serta mahalnya peralatan dan bahan yang digunakan untuk proses pengolahan *molecular gastronomy*. Krisnadi (2020) juga menyebutkan dalam ranah pendidikan masih banyak sekolah atau perkuliahan yang belum menyediakan ilmu mengenai *molecular gastronomy* sehingga mengakibatkan sulitnya mendapatkan tenaga kerja yang ahli dan kompeten di bidang *molecular gastronomy*.

SMKN 60 Jakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian Tata Boga. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua jurusan dan guru PKM di SMKN 60 Jakarta dapat diketahui bahwa materi gastronomi molekuler dipelajari di kelas 12 pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan. Sumber belajar yang disediakan hanyalah buku cetak yang berjudul Pengolahan dan Penyajian Makanan (C3) Kelas 12 yang ditulis oleh Juni Weningdyah Rukmi dan Endang Linarning. Disampaikan juga oleh Ketua Jurusan Tata Boga SMKN 60 Jakarta bahwa materi yang terdapat di buku tersebut masih sangat kurang untuk lebih mendalami *molecular gastronomy*. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan sumber belajar dari internet dan dalam bentuk *power point*. Selain itu, materi gastronomi molekuler tidak ada sesi praktikum karena keterbatasan alat sehingga cukup sulit bagi siswa untuk mendalami materi ini.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk materi gastronomi molekuler, diperlukan penelitian lanjutan dari pengembangan media video pembelajaran gastronomi molekuler untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media tersebut terhadap pengetahuan siswa. Penelitian ini akan dilakukan kepada siswa kelas 12 di SMK Negeri 60 Jakarta jurusan Tata Boga dengan judul “Peningkatan Pengetahuan Tentang Materi *Molecular Gastronomy* Teknik *Spherification* Melalui Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 60 Jakarta”. Dengan didukung fasilitas SMKN 60 Jakarta yang

memadai untuk penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk penggunaan media video pembelajaran *molecular gastronomy*, dan untuk jangka panjang dapat membantu membentuk bibit-bibit ahli dalam bidang gastronomi molekuler.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui bagaimana pengaruh penggunaan media video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification* terhadap motivasi dan minat belajar siswa.
2. Belum diketahui apakah media video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification* memiliki pengaruh terhadap pengetahuan siswa.
3. Belum diketahui apakah penggunaan media video *molecular gastronomy* teknik *spherification* efektif digunakan dalam pembelajaran
4. Belum diketahui apakah media video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas XII SMKN 60 Jakarta.

1.3. Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi beberapa masalah seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah, maka masalah dibatasi pada peningkatan pengetahuan tentang materi *molecular gastronomy* teknik *spherification* melalui media video pembelajaran pada siswa kelas XII SMK Negeri 60 Jakarta.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi, rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah media video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification* dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas XII SMKN 60 Jakarta?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan pengetahuan pada siswa kelas XII SMKN 60 Jakarta setelah diberikan media berupa video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Bagi tenaga pengajar:
 - a. Menambah wawasan bagi tenaga pengajar dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi *molecular gastronomy* teknik *spherification*.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan untuk penggunaan media video pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa.
2. Bagi peserta didik:

Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik terkait pengaruh penggunaan media video pembelajaran *molecular gastronomy* teknik *spherification* terhadap pengetahuan.
3. Bagi peneliti lain:

Sebagai referensi bagi penelitian lain yang memiliki relevansi dengan penelitian pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap pengetahuan peserta didik.

