

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu komponen yang tidak bisa lepas dari proses pembelajaran. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses menghubungkan peserta didik dengan pendidik dengan menggunakan media dan sumber belajar dalam suatu ekosistem pembelajaran. Melalui pembelajaran serta keterlibatan pembelajaran dalam perkembangan teknologi diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep materi ajar secara efektif. Sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, di dalam pembelajaran diperlukan perencanaan yang sesuai akan kebutuhan peserta didik saat ini.

Salah satu perencanaan yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi seperti komputer dalam dunia pendidikan tidak hanya digunakan untuk mengelola urusan administrasi, melainkan sebagai sarana pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan seluruh alat yang digunakan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran (Batubara,

2020). Sehingga dalam menyalurkan informasi pembelajaran melalui media menjadi penentu efektif dan tidaknya isi yang disampaikan dan tentu kualitas media memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Mengingat hal tersebut, perancangan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik harus diperhatikan agar media pembelajaran mampu membangun motivasi belajar dan membantu membentuk pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang baik dan menarik dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana melalui media pembelajaran tersebut siswa secara tidak langsung termotivasi untuk belajar karena timbulnya rangsangan kegiatan belajar dan mendapatkan pengalaman belajar yang mengesankan. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

Guru dalam penyampaian materi tentu membutuhkan peran media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat produktif memerlukan media yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengilustrasikan kegiatan yang tercantum dalam materi ajar seperti materi pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*. Mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* adalah mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas XI jurusan Tata Boga di SMK Pariwisata Mengwitani. Mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* mempelajari pengolahan dan penyajian makanan, khususnya mengolah dan menyajikan berbagai produk kue. Produk *Pastry* dan *Bakery* yang diajarkan berfokus pada dunia kuliner pariwisata lebih tepatnya perhotelan yang berada pada departemen *food and beverage product* yang bertugas membuat aneka kue untuk keperluan *desert, breakfast, coffee break*,

lunch dan *dinner*. Sehingga pada mata pelajaran tersebut terdapat pembelajaran teori dan pembelajaran praktikum. Pembelajaran teori harus dipaparkan dengan baik yakni sesuai dengan kebutuhan siswa agar menghasilkan hasil praktikum yang lebih maksimal. Salah satu materi pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* yaitu *puff pastry*. Pada materi *puff pastry* siswa diajarkan bagaimana metode pembuatan adonan *puff pastry*, teknik pelipatan adonan *puff pastry*, cara penyimpanan kue *puff pastry*, prosedur atau langkah-langkah pembuatan *puff pastry* dan kriteria produk yang baik dan layak untuk dihidangkan kemudian melakukan praktikum. Sebelum melakukan praktikum tentunya siswa harus hafal dan paham susunan kegiatan untuk membuat produk *puff pastry* mulai dari mempersiapkan bahan pembuatan *puff pastry*, takaran dari bahannya, menentukan alat-alat yang akan digunakan hingga teknik penyimpanannya agar memiliki tingkat kematangan yang sesuai dan tahan lama sehingga disini diperlukan peranan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan yang telah dipaparkan kepada siswa. Materi *puff pastry* tersebut memerlukan dasar pemahaman yang kuat terutama pada teknik dan metode pembuatannya. Sehingga dalam pemaparan teoritis diperlukan media yang dapat menggambarkan secara konsep dan prosedural pada sub-sub materi *puff pastry*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru yang mengampu mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* kelas XI yaitu Bapak Ida Bagus Adiantara di SMK Pariwisata Mengwitani terdapat permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Beberapa permasalahan tersebut yaitu mengenai kondisi siswa dalam proses belajar mengajar dimana siswa sulit memahami dan menggambarkan materi pembelajaran yang melibatkan

pemahaman dan ketrampilan pembuatan produk makanan pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* terutama pada materi *puff pastry*. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dinyatakan bahwa 81 % peserta didik menyatakan metode pembuatan dan pelipatan *puff pastry* sulit dibayangkan dan 79% menyatakan pada pembelajaran praktik pembuatan *puff pastry* sulit dipahami langkah-langkahnya. Hal ini disebabkan karena materi ajar bersifat abstrak. Pada materi tersebut, terdapat teknik pembuatan adonan, pelipatan adonan dan langkah-langkah pembuatan adonan yang menjadi indikator pencapaian pembelajaran. Dalam buku *professional baking 8th edition* oleh Gisslen (2015) yang menyebutkan bahwa *puff pastry* merupakan produk roti yang memiliki proses pembuatan yang lumayan sulit terutama pada cara pelipatan adonan yang memerlukan perhatian khusus. Selain itu, dalam ragam pengetahuan, materi tersebut termasuk ke dalam ragam konsep, prinsip dan prosedural. Dalam buku pedoman penetapan strategi metode dan media pembelajaran oleh LPPPM Undiksha (2020), materi yang termasuk ke dalam ragam pengetahuan tersebut akan lebih baik disajikan dengan video, animasi atau bahkan dengan simulasi. Oleh karena itu, materi tersebut membutuhkan visualisasi untuk bisa memberikan gambaran nyata kepada peserta didik. Sehingga dalam hal ini pengemasan konten pembelajaran penting untuk ditingkatkan agar materi yang bersifat abstrak ini dapat lebih mudah dipahami.

Permasalahan selanjutnya yaitu mengenai pemanfaatan konten pembelajaran. Konten pembelajaran yang digunakan siswa diwadahi oleh media pembelajaran berupa *e-learning* melajah.id. Hal yang diidentifikasi oleh peneliti terletak pada pengemasan materi ajar dalam konten pembelajaran tersebut. Materi ajar yang dipaparkan kepada peserta didik kurang bervariasi karena hanya

mengkombinasikan teks dan gambar. Konten pembelajaran dikemas dalam format *pdf* dan presentasi *power point*. Pemanfaatan konten pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan kurangnya rangsangan kegiatan belajar dan berdampak pada penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, ranah psikologis siswa perlu menjadi pusat perhatian seperti halnya gairah siswa dalam belajar dan hal ini memberikan pengaruh penting terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan selanjutnya yaitu berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang artinya pembelajaran bersifat satu arah dan berpusat kepada guru. Dalam pelaksanaannya peserta didik menggunakan modul berupa buku pegangan yaitu buku paket yang diberikan dari sekolah kemudian guru menerangkan materi yang ada pada buku tersebut secara ringkas melalui *slide* presentasi kemudian diakhir sesi pertemuan guru melontarkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa. Hal ini kurang efektif karena berdasarkan wawancara oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut, siswa tidak konsentrasi, cepat merasa bosan dan pada akhirnya mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan siswa menyerap materi ajar tidak maksimal. Hal tersebut berdampak pada saat melakukan praktikum pembuatan Produk *Pastry* dan *Bakery*.

Permasalahan lain yang ditemukan oleh peneliti yaitu pembelajaran dalam kondisi pandemi *covid-19* saat ini menyebabkan sistem pembelajaran yang ditetapkan selalu berubah-ubah mulai dari menggunakan sistem *full* daring, semi daring dan luring. Saat melaksanakan pembelajaran daring yang diterapkan di

SMK tentu berdampak pada mata pelajaran produktif seperti Produk *Pastry* dan *Bakery*. Pembelajaran praktikum menjadi terhambat dan terancam tidak bisa berjalan. Oleh karena itu, guru kesulitan dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang benar-benar efektif yang dapat menggantikan pembelajaran praktikum. Sehingga sumber belajar harus efektif, sistematis dan memuat kegiatan pembelajaran yang mendukung siswa belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tentu sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan adanya koneksi internet pembelajaran teori yang dilakukan secara daring mampu diakses oleh peserta didik kapan dan dimana saja tidak terbatas jarak dan waktu. Maka dari itu untuk mengatasi kesenjangan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* dengan model *discovery learning*. Konten pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran digital yang dapat menampilkan teks, suara, gambar, animasi dan video yang di dalamnya terdapat stimulus dan respons peserta didik saat menjalankannya hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kehadiran konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang sebelumnya diajarkan dengan metode ceramah dan monoton sekarang dapat divariasikan dengan berbagai elemen multimedia. Multimedia dalam konten interaktif dapat dikombinasikan dengan seluruh jenis multimedia seperti teks, gambar, grafik, video, animasi dan simulasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran dimana pengguna secara aktif berinteraksi materi pembelajaran

(Surjono, 2017). Pengembangan konten pembelajaran yang interaktif ini bertujuan untuk menghubungkan peserta didik terhadap pembelajaran melalui teknologi sehingga seolah-olah ada hubungan timbal balik antara materi dengan peserta didik dimana peserta didik sebagai pemegang kendali. Hal ini secara tidak langsung diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengakses materi ajar. Dengan memanfaatkan konten pembelajaran digital yang interaktif dapat memediasi interaksi peserta didik terhadap materi sehingga konten pembelajaran interaktif dapat menyempurnakan kualitas pembelajaran menjadi lebih kompleks dan efektif. Elemen multimedia yang terkandung dalam konten pembelajaran tersebut membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak secara riil sesuai dengan kondisi di lapangan dan dapat memberi ilustrasi yang tepat kepada peserta didik.

Sejalan dengan itu, pembelajaran di masa pandemi dapat terbantu dengan kehadiran konten pembelajaran interaktif. Dalam Karnanta & Hamda (2021) konten pada pembelajaran daring terutama yang terjadi pada masa pandemi dapat berupa video dan animasi interaktif sehingga terciptanya kondisi serealistik mungkin dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut peneliti mengembangkan konten pembelajaran interaktif yang dapat memberikan simulasi dan memberikan tayangan kepada peserta didik mengenai kegiatan atau langkah-langkah praktikum. Peserta didik dapat melakukan simulasi pada sub-sub materi yang memerlukan aksi dan peserta didik dapat menonton tayangan kegiatan praktikum dalam bentuk video yang dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia yang bervariasi dan menarik.

Selain itu terkait dengan model pembelajaran dari gagasan yang diajukan, dengan menggunakan model *discovery learning* siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan siswa dapat memiliki motivasi tinggi karena masing-masing siswa memiliki kesempatan untuk bereksperimen terhadap sesuatu atau membangun pengetahuannya secara mandiri. *Discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mampu memperoleh suatu pengetahuan. Proses mental tersebut diantaranya mencakup kegiatan mengamati, mencerna, mengerti, mengelompokkan, membuat hipotesis, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan lainnya (Roestiyah, 2012). Model *discovery learning* dapat mengantarkan siswa belajar secara mandiri dan membentuk pengetahuannya melalui apa yang ingin mereka analisis. Dengan model belajar seperti itu, sistem pembelajaran akan lebih berpusat kepada peserta didik sesuai dengan pendidikan abad-21. Pada model pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengarahkan, membimbing dan memfasilitasi siswa tentang apa yang harus mereka ketahui untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan konten pembelajaran interaktif ini didukung dengan beberapa aplikasi multimedia salah satunya adalah *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* merupakan *software* yang dimanfaatkan sebagai sarana presentasi yang memiliki fitur lebih kompleks. Maka dari itu, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk membuat aksi interaktif dari konten pembelajaran karena pengembang dapat mengolah pernyataan kondisional, variabel dan mendukung bahasa pemrograman *JavaScript* selain itu aplikasi ini dapat membuat *game* sederhana dan tes evaluasi. Hasil produk yang dirancang menggunakan *software* tersebut mendukung format *SCORM* (*Sharable Content Object Reference Model*). Format

tersebut merupakan format yang disediakan untuk pengelolaan sistem pembelajaran (*LMS*). Produk dengan format tersebut dapat ditanamkan pada media pembelajaran seperti *e-learning* sekolah SMK Pariwisata Mengwitani.

Terdapat penelitian dari jurnal internasional yang membahas tentang pengaruh pembelajaran *discovery learning* dengan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan ketrampilan berpikir kritis peserta didik. Jurnal tersebut berjudul “*The Influence of the Learning Discovery Learning Model Multi-interactive Media Assistance Against Improved Learner’s Critical Thinking Skills*” oleh Yosefa, *et al.* (2021) yang mengangkat permasalahan tentang penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dengan isi kurikulum revisi 2013. Suasana pembelajaran yang monoton dan peserta didik cenderung sering mengalami kesulitan karena kurang mengasah kemampuan berpikirnya pada materi vektor sehingga perlu adanya perubahan gaya belajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu peneliti bereksperimen menerapkan model *discovery learning* dan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran vektor. Hasil uji dari penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi vektor dengan kategori tinggi.

Penelitian lain dari jurnal nasional tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan software *adobe captivate*. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe captivate* pada materi gerak harmonik sederhana” oleh Putri, *et al.* (2019). Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang penggunaan media dalam pembelajaran fisika yang kurang maksimal kemudian

banyak siswa menggunakan handphone untuk bermain *game*. Oleh karena itu untuk menarik perhatian serta minat siswa dalam pembelajaran, maka dapat memanfaatkan media interaktif yang dikombinasikan dengan animasi dan juga video dengan bantuan software *adobe captivate* pada materi gerak harmonis sederhana. Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *adobe captivate* pada materi gerak harmonis sederhana ini yaitu metode penelitian dengan model pengembangan (*Research and Development*). Hasil uji penelitian tersebut berdasarkan uji validitas materi, validitas bahasa dan uji ahli menyatakan produk layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu untuk dikembangkan konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *adobe captivate* pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* khususnya materi *puff pastry* agar berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Judul penelitian ini yaitu **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani”**. Dengan dikembangkannya konten pembelajaran interaktif berbasis model belajar *discovery learning* ini diharapkan menjadi solusi dari kesenjangan yang telah dipaparkan sehingga dapat membantu guru dan peserta didik menciptakan kegiatan belajar mengajar yang baik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan pokok yang dibahas yaitu.

1. Bagaimana implementasi konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu.

1. Untuk mendeskripsikan hasil implementasi konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani.
2. Untuk mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* Kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dikembangkan menggunakan silabus dan modul dari pusat Direktorat SMK serta buku dan jurnal terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif.

2. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya berfokus pada 2 kompetensi dasar yaitu pada materi *puff pastry* kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani.
3. Produk dari penelitian ini dapat diakses melalui *learning management system* (LMS) atau *e-learning* SMK Pariwisata Mengwitani.
4. Produk penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan konten interaktif dengan menggunakan elemen multimedia seperti teks/bacaan, audio, video, gambar, dan animasi.
5. Produk penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi *adobe captivate* dalam merancang simulasi interaktif, quiz dan evaluasi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan kompetensi siswa, mewujudkan tujuan pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai

acuan dalam membuat konten pembelajaran yang menarik bagi siswa serta memberikan informasi terkait pentingnya kualitas media untuk mengarahkan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ingin diperoleh.

b. Manfaat Bagi Guru

Adanya penelitian mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani ini diharapkan dapat membantu guru saat kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif memberikan penyampaian materi oleh guru menjadi lebih kompleks dan efektif. Selain itu, dengan media tersebut guru dapat memberikan evaluasi dan permainan yang dapat memediasi interaksi peserta didik dengan materi.

c. Manfaat Bagi Peserta didik

Penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu menambah sumber belajar peserta didik sehingga dengan adanya konten tersebut dapat mengubah persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* khususnya materi *puff pastry* yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep materi dengan lebih mudah sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu dan ketrampilan yang didapat selama perkuliahan serta menambah wawasan dan pengalaman terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* kelas XI di SMK Pariwisata Mengwitani.

