

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dalam suatu proses pembelajaran yang menuntut peserta didik agar dapat memahami, menilai dan mengimplementasikan ilmu yang didapat dari kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Sebagaimana termuat dalam No 20 Tahun 2003. Peranan guru sangat besar pengaruhnya dalam mengelola kelas dan mengelola proses pembelajaran di sekolah, seorang guru harus terampil dalam menentukan dan menggunakan metode atau strategi pembelajaran, serta penggunaan konten pembelajaran yang tepat bagi peserta didik untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. salah satu cara dalam memaksimalkan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah membawa pengaruh terhadap proses pendidikan, di mana pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu dan mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran (Siregar & Marpaung, 2020). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan sebuah bentuk kegiatan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika proses pembelajaran bpusat pada satu titik yaitu pendidik atau guru,

teknologi informasi dan komunikasi akan berperan sebagai pendukung penyajian materi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran tergantung dengan kebutuhan peserta didik, sebagai pendidik atau guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung, pendidik harus pandai dalam melakukan pemilihan media pembelajaran agar dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Rohman & Susilo, 2019). Dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat memaparkan materi dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik, salah satunya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK Negeri 5 Negara merupakan salah satu SMK yang terletak di Desa Pekutatan, Kecamatan Pekutatan, Kabupaten Jember. SMK Negeri 5 Negara merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki dua peminatan yaitu, Akomodasi Perhotelan dan Tata Boga. Penelitian ini dilakukan di peminatan Tata Boga, dengan mengambil Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan. Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan dan wajib yang ada di SMK Negeri 5 Negara. Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan salah satu mata pelajaran keahlian yang dimana didalamnya mempelajari tentang berbagai macam jenis dan pengolahan makanan, penggunaan alat dan penyajian sesuai dengan jenis makanan dan asal daerah bahan makanan. Materi yang terdapat dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan adalah Materi hidangan telur dan Materi hidangan penutup.

Berdasarkan hasil observasi yang berupa wawancara secara langsung yang penulis laksanakan di SMK Negeri 5 Negara dengan Ibu Ermawati, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di kelas XI. Terdapat permasalahan yang ditemukan, pada kegiatan pembelajaran saat ini menggunakan metode diskusi dan Tanya jawab, di mana dalam kegiatan pembelajaran guru akan mengirimkan materi lewat

*googleclassroom* dan kemudian siswa diminta untuk membaca dan mengadakan diskusi melalui *whatsapp group*. Materi pembelajaran yang dibagikan ke siswa berbentuk modul teks berupa PDF berupa yang berisi beberapa ilustrasi gambar yang bersumber dari buku ajar atau buku paket, video tutorial *youtube* yang dicari sendiri oleh peserta didik dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga masih dikatakan belum optimal karena peserta didik memerlukan materi yang jelas dan interaktif. Pada proses diskusi dan tanya jawab yang dilakukan pada *whatsapp group* terkait materi pembelajaran peserta didik cenderung malas untuk membuka dan membaca file materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik tidak mempelajari materi yang dibagikan sehingga sebagian besar peserta didiknya tidak melakukan diskusi dan menyebabkan kurangnya interaksi antar guru dan peserta didik. Diperukannya media pembelajaran untuk membantu guru pengampu dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas yang dimana proses pembelajaran dilakukan secara *online* sehingga penyampaian materi dengan menggunakan modul teks dapat membuat peserta didik kesulitan memahami dan mengingat seluruh materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menambah kendala peserta didik dalam memahami materi praktikum yang dimana biasanya dapat dipraktikkan secara langsung di laboratorium sekolah, permasalahan tersebut menyebabkan guru memerlukan suatu inovasi yang lebih kreatif dan bersifat interaktif dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan, observasi awal juga dilakukan dengan peserta didik peminatan Tata Boga SMK Negeri 5 Negara lewat pengiriman angket. Berdasarkan hasil observasi kepada peserta didik menyatakan bahwa sebanyak 29% peserta didik mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Persentase sebanyak 87,1% menyatakan peserta didik ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi. Sebanyak 83,9% peserta

didik merasa senang jika terdapat gambar dan video yang dapat menjelaskan isi materi pembelajaran. Sebanyak 80,% peserta didik mengatakan setuju, jika konten interaktif dapat berinteraksi langsung saat kegiatan pembelajaran. Dengan persentase perolehan sebesar 87,1% peserta didik menyatakan pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan dengan menggunakan penyajian materi yang bersifat interaktif akan lebih menarik. Peserta didik menyatakan penggunaan konten interaktif pada pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik hingga mendapatkan persentase sebesar 83,9% . proses pembelajaran yang monoton dan tidak adanya penggunaan variasi pada konten pembelajaran tersebut menyebabkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik menjadi kurang. Guru sebagai pemberi atau penyebar informasi pembelajaran harusnya dapat menggunakan variasi pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas terkait dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik, maka peneliti mengusulkan solusi dengan cara membuat konten pembelajaran interaktif sebagai sarana pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan agar mempermudah guru dalam memaparkan materi secara detail kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dengan baik. Adanya konten pembelajaran interaktif ini juga guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif guru dapat memiliki media pembelajaran yang bervariasi dan keterbaharuan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif merupakan informasi yang tersedia dalam media pembelajaran yang dimana pengguna dapat melakukan kegiatan

input (masukan) dan sistem / program dapat melaksanakan kegiatan berupa output (keluaran) yang saling berhubungan. Konten interaktif merupakan perpaduan teks, gambar, audio video, yang di kemas menjadi satu yang di gunakan untuk penyampaian atau perantara pesan (Kurniati et al., 2020). Informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Konten interaktif dapat menjadi suatu wadah yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, karena dapat memberikan gambaran visual yang menarik dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Wati, (2021) menyatakan, bahwa dengan media pembelajaran interaktif peserta didik tidak hanya mendengarkan saja, tetapi peserta didik juga ikut mengamati dan berinteraksi dengan konten pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam media atau konten interaktif terdapat unsur multimedia seperti gambar, audio, video dan animasi di dalam media yang mampu membangkitkan pemahaman peserta didik. Dalam pembuatan konten interaktif ini, penulis menggabungkan unsur teks, gambar, audio dan animasi menjadi satu. Pengembangan konten interaktif ini dapat membantu peserta didik agar meningkatkan motivasi dan pemahaman materi hidangan telur dan hidangan penutup. Selain itu di dalam konten interaktif ini pada setiap pertemuan terdapat menu latihan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan. Selain menggunakan konten pembelajaran yang cocok diterapkan kepada peserta didik, juga diperlukan model atau strategi pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Model *Blended learning*, *Blended learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer. kelebihan pembelajaran dengan penerapan *blended learning* ini yaitu, pembelajaran lebih efektif dan efisien, tidak terbatas ruang dan waktu, siswa dapat mengakses materi secara online, guru dan siswa dapat berdiskusi di luar jam tatap muka (Yunita et al., 2021). Model *blended learning* adalah model yang menggunakan dua

pendekatan sekaligus, dalam proses pembelajarannya metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka maya melalui video *conference*. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain (Aritonang et al., 2021). Model pembelajaran *blended learning* ini juga sangat cocok digunakan dalam sekolah atau mata pelajaran yang didalamnya melaksanakan praktikum. Penelitian yang dilakukan oleh Nande & Irman, (2021) dari hasil penelitian yang di lakukan dapat kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran yang menggunakan model *blended learning* mengalami peningkatan pada hasil belajar kognitif, Afektif, dan Ranah Psikomotor. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yunita et al., (2021) mendapatkan hasil bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* dengan metode praktikum mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan dan solusi diatas, maka perlu adanya pengembangan konten interaktif pada mata pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan. Dengan adanya konten interaktif ini agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Hidangan Telur dan Hidangan Penutup. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam penelitian yang berjudul “ Pengembangan Konten Interaktif Dengan Model *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Di SMK Negeri 5 Negara”. Adanya konten interaktif ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan konten interaktif dengan model blended learning pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 5 Negara.
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten interaktif dengan model blended learning pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 5 Negara.

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Dapat menghasilkan produk Konten Interktif dan dapat mengimplementasikanya dengan model blended learning pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian Makanan di SMK Negeri 5 Negara.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten interaktif dengan model Blended Learning pada mata pelajaran Pengelolaan dan Penyajian di SMK Negeri 5 Negara.

## 1.4 BATASAN MASALAH PENELITAIAN

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi penelitian agar penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah. Adapun Batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Konten pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan RPP dan silabus Mata Pelajaran.
2. Sumber referensi yang digunakan dalam konten interaktif pada mata pelajaran pengelolaan dan penyajian makanan berasal dari buku paket, artikel, referensi online yang telah disediakan oleh sekolah dan berdasarkan pencarian secara mandiri
3. Jumlah kompetensi dasar yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah 3.7,4.7 dan 3.12, 4.12 selama 4 kali Pertemuan.

### 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif dengan model blended learning pada mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan di SMK Negeri 5 Negara” dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian yang dilakukan ini adalah dapat dijadikan landasan teoritis terhadap pemecahan suatu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan pengembangan media interaktif yang mampu mendukung guru dalam proses pembelajaran secara *daring* maupun *luring*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru dalam penerapan teknologi dalam dunia Pendidikan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian berikutnya terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Mahasiswa

1. dapat memperkenalkan pembelajaran interaktif dalam bentuk konten pembelajaran interaktif



2. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan dan pembuatan suatu produk Pendidikan khususnya konten interaktif.

b. Bagi Siswa

1. siswa akan lebih cepat memahami materi pembelajaran dengan menggunakan konten yang dapat berinteraksi dengan mereka.
2. penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
3. siswa dapat menggunakan produk untuk kegiatan pembelajaran secara mandiri, individu atau kelompok.

c. Bagi Guru

1. penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar
2. penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dan pengalaman baru dalam penggunaan konten pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat disampaikan secara baik.

