

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini literasi digital sangatlah diperhitungkan dikarenakan teknologi sudah menjadi kebutuhan mendasar dalam kehidupan masyarakat. Literasi digital dapat menumbuhkan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif pada masyarakat. Literasi digital merupakan kemampuan untuk mencari, mempelajari dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk (Silvana, 2018). Teknologi sudah masuk dalam berbagai sisi kehidupan masyarakat, termasuk pula pada bidang pendidikan. Teknologi sangatlah membantu dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah baik pembelajaran secara daring maupun luring. Minat pendidik serta peserta didik dalam menggunakan teknologi juga semakin meningkat ditunjukkan dari tingginya angka penggunaan internet dikalangan pelajar termasuk pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah serta perguruan tinggi. Berdasarkan survei yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistika pada Maret 2020 menunjukkan penggunaan internet pada jenjang SD/ sederajat sebesar 35,97% serta pada jenjang SMP/ sederajat sebesar 73,40%, SM/ sederajat sebesar 91,01% serta perguruan tinggi sebesar 95,30% (Agustina et al., 2020). Meskipun penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah meningkat pesat, penggunaannya juga harus lebih diperhatikan. Literasi digital di sekolah

harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Peserta didik perlu meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi untuk tujuan pembelajaran,

Metode pengajaran *Technology Enhanced Learning* (TEL) dan *Technology Enhanced Teaching* (TET) sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan. *Technology Enhanced Learning* (TEL) dan *Technology Enhanced Teaching* (TET) merupakan sebuah pendekatan, desain, implementasi serta evaluasi dengan penerapan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran. Penggunaan aplikasi, perangkat lunak dan *e-learning* merupakan teknologi yang sangat membantu dalam pendidikan. Köhler et al. (2019) memaparkan skenario mengenai *Technology Enhanced Learning* (TEL) dan *Technology Enhanced Teaching* (TET) dalam pembelajaran konvensional dapat mengarah pada transfer pengetahuan yang berlangsung secara online, dalam hal ini diharapkan digitalisasi akan mengarah pada bentuk-bentuk baru pembelajaran. Pendidik diharapkan untuk dapat mengkombinasikan keterampilan digital dengan rangkaian kegiatan pendidikan konvensional. Pendidik perlu meningkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam penggunaan teknologi dalam proses pengajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang sejajar dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk terjun langsung ke dunia kerja. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMK saat ini menggunakan kurikulum 2013. Model

pembelajaran yang disarankan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis masalah dan *discovery learning* (Erniasih et al., 2018). Umumnya pada jenjang SMK peserta didik lebih banyak melaksanakan praktikum terkait teori-teori yang diajarkan sebelumnya. SMK Pariwisata Mengwitani merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kabupaten Badung. SMK Pariwisata Mengwitani memiliki 2 jurusan diantaranya tata boga dan perhotelan. Dalam pembelajarannya, pada jurusan tata boga mempelajari mata pelajaran tata hidang sebagai salah satu mata pelajaran wajib untuk mata pelajaran kejuruannya.

Mata pelajaran tata hidang terdiri dari beberapa materi diantaranya menu, perencanaan menu, perabot di restoran, peralatan makan dan minum serta alat hidang, lenan di restoran, lipatan serbet, jumlah dan persyaratan petugas pelayanan makan dan minum, penataan meja, layanan makan dan minum, pembuatan minuman panas, minuman dingin, panggilan telepon, *taking order*, layanan makan dan minum di kamar tamu, administrasi layanan makan dan minum. Peserta didik yang mempelajari mata pelajaran tata hidang adalah peserta didik yang duduk ditingkatan kelas 11 serta mata pelajaran ini diajarkan sebelum peserta didik kelas 11 terjun ke industri dalam rangka program praktek kerja lapangan. Mata pelajaran tata hidang ini mencakup beberapa materi dan praktek yang harus dikuasai peserta didik untuk bekal praktek kerja lapangan serta ketika terjun ke industri secara langsung nantinya. Mata pelajaran tata hidang juga merupakan salah satu mata pelajaran penting untuk penunjang karir peserta didik kedepannya khususnya yang ingin terjun dalam bidang *service* di dunia pariwisata.

Berdasarkan dari observasi langsung serta wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru pengampu mata pelajaran tata hidang di SMK Pariwisata Mengwitani yaitu Bapak I Wayan Mulus dan Bapak Nyoman Darmawan, diperoleh beberapa informasi diantaranya dalam kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring guru masih menggunakan media pembelajaran berupa modul dan buku paket saja sehingga terkesan kurang menarik. Guru juga jarang mengemas materi pelajaran dalam bentuk *power point* maupun video tutorial. Diamati dari proses pembelajaran di kelas guru kurang menguasai penggunaan teknologi dalam proses pengajaran. Proses pembelajaran juga terkesan *teacher centered learning* sehingga mengakibatkan kurangnya interaktivitas peserta didik dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Dari hasil penyebaran angket yang telah dilaksanakan menunjukkan indeks persentase 72% peserta didik setuju bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi ketika memaparkan pembelajaran. Dari hasil angket juga didapatkan indeks persentase 83 % mengenai peserta didik merasa kesulitan jika mata pelajaran tata hidang hanya disampaikan dengan teori atau tulisan saja, sehingga perlu adanya visualisasi dari materi yang dipaparkan baik itu dalam bentuk gambar maupun video tutorial.

Melihat dari permasalahan yang ada, dipandang bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan lebih menarik bagi peserta didik dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki 3 hal pokok yang harus diperhatikan yaitu multimedia, pembelajaran dan interaktif. Mengkombinasikan multimedia dengan materi pelajaran akan memberikan pengaruh positif terhadap

motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dalam media interaktif harus diawali oleh pengguna yang memberikan aksi kepada media interaktif tersebut seperti misalnya memencet tombol, menggerakkan cursor, atau menggeser objek oleh karena itu pengguna media pembelajaran akan dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis (Herman, 2017). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif juga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Nissa & Renoningtyas (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi dalam perubahan sikap peserta didik dimana keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran meningkat.

Adobe Captivate merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Feri Sulianta (2013) dalam bukunya Aplikasi Interaktif dengan *Adobe Captivate* menyatakan *Adobe Captivate* adalah satu dari aplikasi *Adobe Systems Incorporated* merupakan aplikasi paling handal dalam membangun media pembelajaran multimedia atau CBT (*Computer Based Training*) interaktif, kaya fitur dan mudah digunakan. *Adobe Captivate* memiliki beberapa fitur yang mendukung dalam pembuatan media interaktif dan mudah dipahami oleh penggunanya. *Adobe Captivate* memudahkan pengguna dalam pembuatan media pembelajaran interaktif seperti misalnya menambahkan fitur respon interaktif yang cukup cepat, tampilan materi interaktif serta dapat membuat kuis interaktif yang menarik.

Model pembelajaran *discovery learning* umumnya merupakan model pembelajaran yang menuntun siswa untuk menemukan konsep dari kegiatan pengamatan atau percobaan yang dilakukan. Menurut Maharani & Hardini (2017)

penyampaian materi dalam proses pembelajaran dengan model *discovery learning* disampaikan tidak secara gambling dan tidak disampaikan secara keseluruhan, hal ini dikarenakan model *discovery learning* mengharapkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri konsep pembelajaran dari suatu mater. Musfiqon & Nurdyansyah (2015) menjabarkan bahwa ada enam langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* diantaranya 1) *stimulation*; 2) *problem statement*; 3) *data collecting*; 4) *data processing*; 5) *verification*; dan 6) *generalization*.

Adapun beberapa penelitian yang telah melaksanakan penelitian serupa diantaranya penelitian yang dilaksanakan oleh Damayanthi (2018) mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Adobe Captivate*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* memiliki pengaruh positif untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah Bahasa Indonesia, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba dari pada ahli dengan rata-rata penilaian dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* sangatlah dapat diimplementasikan untuk para pengguna. Penelitian dari Wulandari et al. (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran laboratorium virtual berbasis *discovery learning* materi sistem imun kelas XI MIPA. Penelitian ini menghasilkan media laboratorium virtual berbasis *discovery learning* yang dibuat menggunakan *adobe animate CC 2017* yang menggabungkan tulisan, gambar, animasi dan video dalam media pembelajarannya. Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini bahwa dari uji validitas yang telah dilaksanakan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakteristik dari model pembelajaran *discovery learning* ini layak untuk

digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ulfah et al. (2021) mengenai pengembangan multimedia interaktif pada materi hidrolisis dalam model *discovery learning*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi kualitas kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dilihat dari hasil uji validitas, angket respon guru dan peserta didik serta tes hasil belajar yang dilakukan.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijabarkan serta berdasarkan dari hasil angket yang menunjukkan bahwa mata pelajaran tata hidang penting untuk penunjang karir peserta didik kedepannya, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tata hidang. Media akan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus yang digunakan oleh SMK Pariwisata Mengwitani yang menggunakan kurikulum 2013. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Tata Hidang di Kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani”**. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tata hidang ini dapat membantu dalam penyelesaian permasalahan yang ada serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjabaran yang ada pada latar belakang masalah, peneliti memperoleh dua permasalahan diantaranya:

1. Bagaimanakah rancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran tata hidang di kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani?

2. Bagaimanakah hasil respon dari guru serta peserta didik mengenai rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran tata hidang di kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian diantaranya:

1. Untuk menganalisis rancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran tata hidang di kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani.
2. Untuk menganalisis respon dari guru serta peserta didik mengenai rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran tata hidang di kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tata hidang di kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani berfokus pada dua materi pelajaran yaitu peralatan makan dan minum serta lipatan serbet yang disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran dan silabus mata pelajaran tata hidang yang digunakan oleh guru di SMK Pariwisata Mengwitani.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tata hidang di Kelas XI SMK Pariwisata Mengwitani dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate*.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Secara umum, terdapat dua manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, pengembangan media interaktif akan memudahkan dalam proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, penelitian pengembangan media interaktif akan memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan peneliti mengenai media interaktif dan menjadi media penyalur ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.