

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan latihan (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Maka dalam hal ini pendidikan adalah proses atau perubahan mendidik yang bertujuan agar peserta didik tau dalam melaksanakan tugasnya. Menjadi seorang pendidik tentunya harus bisa memahami bagaimana pengaruh teknologi dan pendidikan. Karena pada dasarnya kajian pendidikan akan menghasilkan konsep serta praktek pendidikan sedikit banyaknya bisa memanfaatkan multimedia sebagai sumber pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu program yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses, sebagai alat bantu, untuk memanipulasi dan menyampaikan informasi, ataupun teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengolah dan mendistribusikan informasi (Harahap, 2019). Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran

sudah bukan hal yang asing lagi dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Adanya teknologi memungkinkan kita untuk kapan dan dimana saja dalam lingkup yang sangat luas. Salah satu penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran. teknologi dapat membantu guru untuk mengelola materi lebih efisien dan fokus sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif. proses pembelajaran berlangsung karena adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi antara keduanya akan dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya pemahaman peserta didik, bahan pembelajaran, sumber belajar, media dengan konten pembelajaran dan fasilitas yang tersedia di lembaga sekolah. Multimedia pembelajaran memiliki peran dalam proses pembelajaran dan dapat menentukan efektifitas dalam penyampaian materi selain itu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Multimedia dengan konten pembelajaran dapat secara langsung menarik minat belajar peserta didik serta akan membantu guru agar dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran selain itu juga dapat menemukan informasi dalam bentuk konten pembelajaran interaktif yang didistribusikan atau dikemas ke dalam bentuk konten pembelajaran interaktif. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu,

dalam pembelajaran terdapat sebuah tujuan yang hendak dicapai (Akhiruddin, 2020). Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen – komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama yang lainnya. Oleh karena itu jika salah satu komponen tidak dapat terinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang menguburkan capaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket yang sudah dilakukan dengan Made Sima Pradnyani, S.Pd selaku guru mata pelajaran pengetahuan bahan makanan, maka diperoleh informasi bahwa dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dinyatakan 81% peserta didik menyatakan materi pada bumbu, rempah dan bahan makanan tambahan sulit untuk dipahami dan 82% peserta didik menyatakan sangat tertarik dan senang karena terdapat game pembelajaran serta quiz pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik selain itu bisa bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menyenangkan dan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi. Terkait sumber belajar yang digunakan, ada beberapa masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran, mata pelajaran pengetahuan bahan makanan dengan kompetensi dasar pengetahuan bumbu, rempah dan bahan makanan tambahan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti oleh siswa kelas X di SMK Negeri 1 Gerokgak. Sulitnya siswa dalam memahami materi yang diberikan, hal ini dikarenakan materi yang bersifat abstrak sehingga menyebabkan pemikiran peserta didik hanya menduga – duga mengenai istilah yang baru mereka temui. Permasalahan selanjutnya yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi serta

sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku paket dan sumber dari internet sehingga membuat kurangnya motivasi dan gairah belajar peserta didik. sedangkan peserta didik perlu adanya media atau konten pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, maka dari itu dalam proses pembelajaran peserta didik di tuntut agar belajar secara mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran serta harus efektif dan sistematis. Kemudian permasalahan selanjutnya yaitu pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dimana proses pembelajaran hanya bersifat satu arah, yang dimana hanya berpusat kepada penjelasan guru saja, penyampaian materi pada proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran masih terpaku pada guru saja.

Dengan permasalahan yang ditemukan diatas, peran teknologi informasi pada era digital saat ini yaitu dapat penyelesaian masalah di dalam bidang pendidikan. Maka dari itu dengan adanya teknologi informasi. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut agar menarik minat peserta didik dalam memahami materi, seperti adanya media berupa gambar atau video, teknologi media pembelajaran yang akan peliliti terapkan adalah pengembangan konten pembelajaran menggunakan animasi gabungan 3D pada materi pengetahuan bahan makanan dengan kompetensi dasar Bumbu, Rempah dan Bahan Makanan Tambahan. Animasi 3D merupakan sebuah penciptaan gambar yang bergerak di dalam ruang digital 3D. sehingga peserta didik lebih dapat memfokuskan perhatiannya karena tampilan dari gambar atau video animasi 3D lebih nyata atau menarik dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal, untuk meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan,

peneliti mencoba mengupayakan meningkatkan motivasi belajar yang menyenangkan sehingga perlu adanya kegiatan yang melibatkan peserta didik melalui penerapan metode diskusi. Agar peserta didik aktif dalam menyampaikan pendapat atau gagasan yang ada, untuk bisa memecahkan sebuah permasalahan dan dapat diterapkan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*. *Discovery learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Kristin, 2016).

Berdasarkan hal tersebut telah banyak penelitian terkait mengenai konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, peneliti menemukan beberapa peneliti terkait yaitu, model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian tersebut diteliti oleh (Rahmat et al., 2021) kajian terhadap penelitian ini menunjukkan, guna membentuk sikap yang peduli lingkungan pada peserta didik sekolah dasar dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* adalah suatu model agar peserta didik dapat mengembangkan cara belajar yang aktif dan mandiri dengan melalui model *discovery learning* peserta didik dapat menggunakan kemampuan intelektualnya untuk menjaga lingkungan sekitarnya.

Selain itu ada penelitian yang dilakukan (Ulfah, 2021) penelitian jenis *Research & Development* ini dengan pengembangan multimedia interaktif yaitu pada materi Hidrolisis yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan menggunakan tahapan desain pengembangan ADDIE, yang dilaksanakan dengan analisis melalui diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran serta peserta didik.

Pada tahap analisis dilakukan dengan aspek kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media, bahwa diperlukan konten pembelajaran interaktif yang diperlukan peserta didik untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas meskipun tanpa jaringan internet. Adapun tujuan penelitian ini yaitu dapat mengembangkan serta menghasilkan multimedia interaktif pada materi hidrolisis pada model pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2021) tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dalam menarik minat belajar siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian Metode penelitian yang digunakan adalah Research And Development (R&D) dengan tujuan membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, perlunya pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dalam proses pembelajaran yang akan membantu berjalannya suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan suatu konten pembelajaran interaktif yang berjudul yaitu **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Kelas X Di SMK Negeri 1 Gerokgak”**. Dengan dikembangkan konten pembelajaran interaktif dapat diharapkan menjadi solusi permasalahan yang telah dipaparkan

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. 2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil dan implementasi pengembangan konten pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Kelas X Di SMK Negeri 1 Gerokgak?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan?

1. 3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah dirumuskan, maka pada penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan konten interaktif pada pelajaran pengetahuan bahan makanan di kelas X SMK Negeri 1 Gerokgak.
2. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan kelas X SMK Negeri 1 Gerokgak.

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan dalam dilakukan penelitian ini, adapun batasan permasalahan yang dapat ditetapkan yaitu sebagai berikut:

1. Dimana penelitian ini yang memiliki ke fokusan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif yaitu dengan mengkombinasikan pengembangan pembelajaran yang berupa teks/bacaan, audio, animasi, serta gambar yang membuat interaksi antara peserta didik dengan konten pembelajaran interaktif.
2. Pada menu atau fitur yang ada di dalam konten pembelajaran interaktif dimana adanya batasan yang hanya memiliki menu sambutan, menu petunjuk, menu utama, pendahuluan, materi, video, game, evaluasi dan stimulasi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yang dapat dibedakan dengan berdasarkan manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dimana manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu diharapkan agar dapat menjadi referensi alternatif pada pengembangan konten pembelajaran interaktif selain itu diharapkan juga agar dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi peserta didik agar dapat diraihny hasil belajar yang maksimal sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat peneliti

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui penelitian ini.
2. Dapat menambah wawasan peneliti mengenai pemanfaatan konten pembelajaran interaktif untuk menyampaikan informasi yang dalam bentuk visual.

b. Manfaat guru

Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai konten pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya pada mata pelajaran pengetahuan bahan makanan serta membantu guru dalam penyampaian materi dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik.

c. Manfaat bagi siswa

Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.