

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, yang mana kegiatan pembelajaran difokuskan pada peserta didik, sehingga metode yang digunakan sebelumnya seperti metode ceramah diharuskan untuk diminimalisir dan diganti dengan pemakaian media. Pendidikan yang baik dapat menjadikan seseorang yang awalnya tidak memiliki kemampuan, menjadi memiliki kemampuan tertentu melalui proses pemberian wawasan dan pelatihan. Dengan salah satu hal yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran. Peran media pembelajaran menjadi semakin penting, terlebih lagi pada kegiatan pembelajaran dewasa ini, dimana menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning dalam buku yang ditulis oleh Fernando Pakpahan et al. (2020). Sejarah perkembangan media pembelajaran merupakan sebuah garis waktu yang dipenuhi dengan hal-hal yang luar biasa, yang telah merubah ruang lingkup dunia pendidikan. Jika diperhatikan, perkembangan penggunaan media untuk proses pembelajaran semenjak beberapa abad lalu, maka kita akan disuguhkan dengan revolusi yang sangat fantastis yang mungkin tidak pernah dipikirkan sebelumnya.

Guru dalam penyajian dan penyampaian materi pada setiap mata pelajaran, tidak terlepas dari penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran, begitu juga dengan mata pelajaran Ilmu Gizi. Mata pelajaran Ilmu Gizi merupakan, salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam bidang keahlian kuliner Tata Boga yang ada di SMK Negeri 1 Gerokgak. Pada mata pelajaran Ilmu Gizi, peserta didik diajarkan untuk melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan, serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Boga. Sehingga mata pelajaran ini menjadi salah satu keahlian dari peserta didik. Alasan memilih mata pelajaran Ilmu Gizi dalam penelitian ini adalah, karena mata pelajaran ini belum banyak diteliti dan terdapat beberapa permasalahan pada mata pelajaran ini. Banyak kompetensi yang dapat dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran ini, diantaranya adalah menerapkan dan menyusun menu seimbang untuk manula, dimana ruang lingkup materi pokok yang termasuk didalam pembahasan sangat kompleks dari pemahaman awal materi. Maka dari itu sangat penting untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar, serta mengemas materi dalam bentuk yang menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar dari peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gerokgak bersama ibu Hanifa Firdaus., S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Ilmu Gizi pada tanggal, 22 Januari 2022. Penulis memperoleh informasi bahwa, sumber belajar yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran berupa buku paket belum dapat dengan maksimal menunjang prestasi siswa, kurang fokusnya siswa dalam proses pembelajaran, serta perilaku siswa yang beragam menyebabkan kurang kondusifnya

proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga siswa masih kurang dapat memahami materi yang diberikan. Selain itu suasana pembelajaran yang membosankan dan materi yang disampaikan kurang menarik menjadi salah satu pemicu kurang fokus dan kurang maksimalnya siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang bervariasi. Metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru di SMK Negeri 1 Gerokgak adalah metode ceramah. Pada metode ini kadang-kadang konsentrasi siswa terpecah dikarenakan hal-hal lainnya, akibatnya siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Guru berharap jika ada solusi untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik untuk siswa, tentang materi yang disampaikan maka akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Guru mata pelajaran Ilmu Gizi di SMK Negeri 1 Gerokgak dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif yang tepat yakni konten pembelajaran interaktif. Konten pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi secara maksimal serta mampu menjadikan siswa lebih fokus dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Gerokgak khususnya kelas X tata boga, yang mana penulis akan menggunakan metode pembelajaran tanya jawab. Penulis memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran tanya jawab dikarenakan metode tersebut memiliki beberapa kelebihan diantaranya, pertanyaan yang diberikan oleh pengajar nantinya akan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.

Dalam hal ini penulis mengangkat pokok mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu seimbang manula menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, sesuai

dengan implementasi kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses menggunakan 3 model pembelajaran yang diharapkan dapat membantu perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Dari ketiga model pembelajaran tersebut penulis memilih strategi pembelajaran *Discovery Learning* yang dirasa sesuai dan banyak diterapkan di dunia pendidikan karena dalam penerapannya melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Oleh karena itu setidaknya para siswa kelas X tata boga di SMK Negeri 1 Gerokgak nantinya dapat lebih mudah menangkap dan memahami materi yang diberikan. Konten pembelajaran interaktif ini sama halnya dengan penyampaian pembelajaran biasanya, namun penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena akan dikemas dengan semenarik mungkin karena informasi yang ditampilkan berupa teks, video, animasi, audio, gambar dan menggunakan teknologi 3D Animation.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa bermanfaat. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam pengembangan konten pembelajaran tidak terlepas dari teknologi yang digunakan, salah satu teknologi yang mendukung pengembangan konten pembelajaran interaktif adalah *Adobe Captivate*.

Adobe Captivate ini bisa merekam semua aplikasi yang ada dalam komputer yang sedang dijalankan dimana kemudian dibuat menjadi sebuah tutorial.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, maka sangat perlu untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif, menurut Tri Wahyuni et al. (2021) mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif. Pengembangan konten pembelajaran berstrategi *Blended Learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *reseacrh and development (R&D)*. penelitian ini menghasilkan konten pembelajaran interaktif berstrategi *Blended Learning* dengan rata-rata uji ahli membuktikan tingkat validitas masuk kedalam interprestasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menunjukkan kualitas produk yaitu valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan mengkolaborasikan antara teks, gambar, audio, animasi dan menggunakan teknologi *Adobe Captivate*, berstrategi pembelajaran *Discovery Learning* dalam mata pelajaran Ilmu Gizi materi menu seimbang manula di SMK Negeri 1 Gerokgak den gan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Menu Seimbang Manula Berbasis Discovery Learning di Kelas X Tata Boga SMK Negeri 1 Gerokgak”***.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning* di kelas X Tata Boga SMK Negeri 1 Gerokgak.
2. Bagaimana pengalaman pengguna terhadap aplikasi konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning* di kelas X Tata Boga di SMK Negeri 1 Gerokgak.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu, Mengembangkan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Menu Seimbang Manula Berbasis *Discovery Learning* di Kelas X Tata Boga SMK Negeri 1 Gerokgak. tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk dapat menghasilkan aplikasi konten pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning* di kelas X Tata Boga SMK Negeri 1 Gerokgak.
2. Untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap aplikasi konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning* di kelas X Tata Boga di SMK Negeri 1 Gerokgak.

MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi peneliti lain khususnya untuk dijadikan acuan, pemahaman serta pengetahuan mengenai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning*. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi sebuah kajian dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai landasan dalam memperbaiki proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam melakukan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan oleh tenaga pendidik sekolah menengah kejuruan untuk membantu kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula. Pendidik dapat menggunakan produk untuk mempermudah penyampaian materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

c. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya penelitian mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu

Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning*, diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mengembangkan sebuah konten pembelajaran interaktif, dimana dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan yaitu materi menu seimbang manula.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, pengalaman serta menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Gizi materi Menu Seimbang Manula berbasis *Discovery Learning* di SMK Negeri 1 Gerokgak.

