

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dan kemajuan ICT (*Information and Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam beberapa tahun terakhir, berjalan sangat cepat sejalan dengan adanya perkembangan teknologi telekomunikasi, termasuk jaringan komputer. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai bentuk usaha untuk mendukung dan mempermudah dalam aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk juga dalam kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan (Alwi, 2021).

Pengembangan *Technology Enhanced Learning (TEL)* dan *Technology Enhanced Teaching (TET)* dalam pendidikan adalah sebuah pendekatan, desain, implementasi, dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran melalui penerapan teknologi. Teknologi dalam bidang pendidikan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di abad-21, Pembelajaran teknologi berupa penggunaan aplikasi, media pembelajaran dan elearning sangat lah membantu dalam dunia pendidikan. Memaparkan mengenai *Technology Enhanced Teaching*

(TET) di bidang akademik pendidikan untuk menurunkan skenario perspektif pengajaran, pembelajaran yang sebagian besar digital dan konvensional yang mengarah pada transfer pengetahuan secara online dengan adanya dunia digital dapat memberikan bentuk pembelajaran yang baru menggabungkan keterampilan digital dengan rangkaian kegiatan pendidikan konvensional. Pendidikan perlu meningkatkan pengetahuan, kreativitas dalam penggunaan teknologi untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Daniela et al., 2018).

Media pembelajaran adalah media berbentuk cetak atau pandang, suara, maupun juga gabungan keduanya dengan tercatat teknologi perangkat keras yang berfungsi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan dengan pengertian interaktif merupakan komunikasi dua arah atau lebih dari beberapa komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam bentuk multimedia interaktif berupa: hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam bentuk format file tertentu, biasanya dalam berupa bentuk CD) (Lestari, 2020).

Setiap sekolah memiliki atau menggunakan media pendidikan, salah satunya adalah SMK Negeri 2 Singaraja, salah satu sekolah menengah kejuruan di Kecamatan Buleleng dengan tiga jurusan. Program Keahlian Tata Boga (TB) sebagai salah satu disiplin ilmu pengolahan masakan yang dimana mempelajari suatu teknik penyajian makanan dan minuman dengan memperhatikan estetika, kualitas rasa dan kebutuhan nutrisi. Program keahlian ini juga mencakup bagaimana makanan dan minuman disajikan menjadi sebuah hidangan regional dan nasional. Dalam program kuliner, dasar-dasar kuliner diperlukan kursus.

Mempelajari dasar-dasar ilmu kuliner, topik yang mencakup dasar-dasar pengendalian produksi makanan dari sumber mentah menjadi makanan yang siap konsumsi.

Dari hasil wawancara dengan guru mapel dasar – dasar kuliner kelas X tata boga di SMK Negeri 2 Singaraja, bahwa pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner menggunakan kurikulum baru (Merdeka Belajar). Selama dalam proses kegiatan pembelajaran *daring* guru masih kurang bervariasi dalam mengemas suatu materi dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, dimana masih banyak guru menggunakan metode konvensional dalam penyampaian sebuah materi, saat ini dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media via *Whatsapp* sebagai alat berkomunikasi dengan peserta didik dan berinteraksi langsung dengan peserta didik, hal ini menyebabkan keaktifan siswa berkurang dan bingung pada siswa itu sendiri. Kemudian proses pembelajaran guru hanya menggunakan *e-book* youtube dan modul ajar, yang dimana penggunaan media seperti ini akan membuat guru menjadi terbatas dalam penyampaian materi, salah satunya pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner sehingga guru merasakan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, dikarenakan siswa tidak memperhatikan guru pada saat penyampaian materi, dan berdampak kurangnya pemahaman pada siswa. Hal ini jika tidak diperhatikan akan berdampak terhadap minat belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru juga menggunakan media berupa *google classroom* dan *google.meet* untuk proses pembelajaran tatap muka jarak jauh dan pemberian tugas , yang dimana jika guru sering melakukan tatap muka jarak jauh akan banyak faktor yang memperlambat proses pembelajaran itu sendiri, salah satunya adalah sinyal. Guru menyebutkan

proses pembelajaran daring menjadi kurang efisien. Mungkin lebih mudah bagi guru untuk mempromosikan sumber belajar bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar jika tersedia media pembelajaran.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dan observasi langsung di dalam kelas, peneliti juga melakukan tahap awal dengan peserta didik melalui angket kebutuhan siswa yang dikemas dalam *google form*, berdasarkan hasil yang didapatkan sebagian peserta didik menyukai pelajaran dasar dasar kuliner dengan persentase 86% setuju, peserta didik juga menyatakan bahwa selama proses pembelajaran peserta didik masih mengalami kesulitan dalam belajar yaitu materi yang diberikan masih banyak teori saja dengan persentase 63 % sangat setuju, dimana dengan menggunakan teori masih kurang bisa memahami materi dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa juga menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan persentase 59%, dengan demikian mereka akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada jurusan tata boga pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono & Ramadhani, 2013). Menurut peneliti Simbolon (2005) secara umum manfaat yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu; 1) lebih menarik, 2) lebih interaktif, 3) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi atau lebih singkat, 4)

kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Adobe Captivate (sebelumnya RoboDemo) adalah salah satu aplikasi yang memungkinkan media pembelajaran interaktif. Merupakan media pembelajaran elektronik untuk Microsoft Windows dan Mac OS X v.5 yang digunakan untuk demonstrasi, simulasi, dan kuis dalam format swf. Selain mengonversi keluaran Adobe Captivate ke format avi, hasilnya juga dikirimkan ke situs hosting video. Adobe Captivate mampu menggunakan alat seperti mouse dengan menekan mouse ke kiri atau ke kanan, serta menekan tombol dan gambar di layar. Selain itu, ini dapat digunakan untuk membuat screencast, podcast, dan presentasi Microsoft PowerPoint yang kompatibel dengan Adobe. Adobe Captivate sebanding dengan PowerPoint, tetapi ia menawarkan manfaat lebih dari PowerPoint, seperti kuis dan templat pengujian yang dapat digunakan dengan cepat, dan presentasi pertanyaan dengan acak. (Yulianti, 2019)

Menurut penelitian terdahulu oleh Adinda Ramadhani & Bambang, (2020) dapat diketahui hasil respon siswa (tidak mempergunakan media *Adobe Captivate*) memperoleh rata rata 86,02,% dengan kategori sangat baik dan menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa kemudian metode yang digunakan penelitian adalah pengembangan ADDIE Dan hasil penelitian media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa hasil kevalidan media pembelajaran mencapai target 84,79% dibandingkan dengan kelas eksperimen menurut penelitian Trio Decky,(2019) (menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate*) mendapatkan validasi dalam kategori sangat valid dengan persentase hasil rating sebesar 89,17%. Kepraktisan media pembelajaran sebesar 89,12% yang berarti sangat aplikatif. Sementara keefektifan media pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang cukup besar ketika digunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe

Captivate, keefektifan media pembelajaran tidak menunjukkan peningkatan tersebut. Oleh karena itu, dapat ditentukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Captivate ini dapat digunakan. Ada juga penelitian yang mengenai penggunaan model pengembangan ADDIE (analsy, desain, develop, implementasi, dan evaluasi). Dalam sebuah pengembangan media pembelajaran yang diteliti oleh Bakhri, (2019) terkait dengan pengembangan media animasi interaktif pembelajaran huruf dan angka yang menggunakan model ADDIE, hasil peneliti yang diperoleh yaitu dengan menggunakan model ADDIE dapat dihasilkan produk media pembelajaran yang yang tervalidasi sangat menyenangkan.

Berdasarkan uraian mengenai penelitian di atas, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar dalam hal ini berupa media pembelajaran berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* berbentuk *Adobe Captivate*. Diharapkan siswa akan lebih terlibat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar kuliner secara keseluruhan jika kontennya dikemas dalam teknologi yang lebih kekinian. Dalam konteks ini, peneliti membuat materi pembelajaran interaktif berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Berbasis *Discovery Learning* Kelas X Di SMK Negeri 2 Singaraja“**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Paparan masalah diatas, maka, bisa di indetifikasi beberapa permasalahan yakni:

1. Proses kegiatan pembelajaran masih menggunakan media yang yang tersedia yaitu (Whatsapp, Google Classroom dan Google.meet) mengakibatkan

peserta didik/siswa kurang semangat dan aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung materi pembelajaran dasar-dasar kuliner.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, tujuan dilaksanakannya studi ini yakni :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner untuk Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja.
2. Untuk Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar dasar kuliner kelas X Tata Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

3. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner untuk Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja.
4. Untuk Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar dasar kuliner kelas X Tata Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.

1.5 BATASAN MASALAH

Mengacu pada identifikasi permasalahan, terdapat beberapa permasalahan yang telah ditemukan, sehingga perlu ada pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan masalah yang diidentifikasi. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:.

1. kurangnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung materi pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner khususnya kelas X, sehingga pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran dasar –dasar kuliner kelas X semester ganjil di SMK Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2021/2022

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pada studi ini terdapat sejumlah kegunaan yang bisa didapatkan yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian tentang pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pengajar mata pelajaran untuk membantu siswa dengan media pembelajaran
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penerapan media pembelajaran di kelas, khususnya media pembelajaran interaktif, yang membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan memotivasi mereka untuk selalu berpartisipasi dalam pembelajaran dengan baik.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menggunakan informasi yang diperoleh dalam perkuliahan dan memperkaya pengalaman proses pembelajaran di sekolah. Calon instruktur akan menganggap peneliti cukup berharga.

b. Bagi Guru

Dengan bantuan penelitian ini, instruktur akan dapat mengimplementasikan konten pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi yang disajikan oleh guru

c. Bagi Peserta Didik

d. Dengan penggunaan penelitian ini, diharapkan siswa akan dapat terlibat langsung dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Materi ini berisi perangkat pembelajaran yang membantu memotivasi siswa untuk belajar dengan meningkatkan minat mereka terhadap pendidikan.

e. Bagi Penulis

Melalui adanya penelitian ini, kita dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana mengkonstruksi dan membuat materi pembelajaran yang interaktif.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Dibawah ini ialah sistematika penulisan pada kajian studi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengkaji konteks sejarah topik, rumusan masalah, tujuan penelitian, kendala, dan keuntungan.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengkaji penelitian teoritis yang digunakan dalam penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi dan model pengembangan penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari setiap fase model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penyelidikan ini. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian adalah langkah-langkah yang hasilnya diperdebatkan.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan hasil yang diambil dari studi yang dilakukan serta ide-ide untuk penelitian lebih lanjut

