

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kehadiran dan kemajuan ICT (*Information And Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada era komunikasi global saat ini membuka kesempatan serta memperluas hubungan timbal balik diantara guru/dosen/ahli/pakar bersama peserta didik atau mahasiswa, antarsiswa atau antarmahasiswa. Interaksi diantara peserta didik bersama sumber pembelajaran bisa berlangsung kapanpun, dimanapun tanpa terbatas ruang serta waktu. Apalagi dengan difasilitasi oleh TIK, kegiatan penyediaan serta penyampaian materi dan ide pembelajaran bisa lebih menyenangkan serta menarik (Hilir, 2021:7).

Perkembangan ICT yang amat pesat membuat teknologi dalam pembelajaran menjadi berkembang dengan memanfaatkan alat maupun teknologi dalam pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran digital. Secara mendasar pembelajaran digital ialah aktivitas belajar yang mempergunakan peralatan serta teknologi digital dengan cara yang inovatif ketika aktivitas belajar terjadi yang diistilahkan dengan *Technology Enhanced Learning (TEL)*. Dengan mengeksplorasi pemakaian teknologi digital, guru memiliki peluang menciptakan

peluang pembelajaran yang lebih menarik lagi. Pesatnya perkembangan teknologi memiliki dampak yang positif terhadap kehidupan pada aneka aspek termasuk pendidikan dan TEL ialah contohnya. TEL mengarah kepada pemanfaatan teknologi untuk menyokong serta mengembangkan aktivitas belajar.

TEL *environment* memberikan kesempatan untuk diakses pada aneka peralatan pembelajaran, fasilitas komunikasi serta bahan sehingga bisa dijadikan lingkungan pembelajaran konstruktivis ideal yang memberi kesempatan peserta didik guna ikut serta secara aktif mengembangkan pengetahuannya (Ayse, 2009 dalam Suprayogi et al., 2020). *Technology Enhanced Teaching (TET)* adalah metode pengajaran yang inovatif di tempat yang memanfaatkan teknologi secara intensif (Mazohl & Makl, 2016). (Kohler, Wollersheim & Igel, 2019) mengemukakan skenario tentang TEL dan TET pada aktivitas belajar tradisional bisa mengacu kepada penyaluran ilmu pengetahuan yang bisa dilakukan secara daring, pada konteks ini digitalisasi pembelajaran diharapkan dapat melahirkan bentuk pembelajaran yang baru dan modern dalam pendidikan. Saat ini, perubahan yang disebabkan oleh digitalisasi pendidikan memberikan peluang yang luas untuk mewujudkan potensi didaktis Teknologi Informasi (TI) modern, termasuk multimedia, sehingga memberikan tantangan baru bagi guru. Tatanan sosial modern menuntut dari guru untuk meningkatkan profesionalnya pelatihan dan memperoleh keterampilan digital yang dikembangkan dan kemahiran dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam hal digitalisasi pendidikan sekolah modern sedang mencari guru yang mampu efektif dan kompeten menggunakan alat peraga digital dan aplikasi multimedia pendidikan di ruang kelas (Sarzhanova et al., 2020).

SMKS Pariwisata Werdi Sila Kumara ialah sebuah sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kecamatan Sukawati dengan 2 program keahlian. Program keahlian Tata Boga (TB) ialah program keahlian yang berfokus pada teknik penyajian minuman serta makanan dengan memberikan perhatian kepada keutuhan nutrisi, kualitas rasa serta estetika. Minuman serta makanan dipersiapkan menjadi suatu hidangan regional serta nasional. Materi Keamanan Pangan adalah materi yang wajib dipelajari pada program keahlian Tata Boga. Pada materi tersebut fokus kepada konsep yang menjelaskan bahwasanya pangan tidak akan berbahaya untuk konsumen manakala dipersiapkan serta dikonsumsi selaras dengan peruntukannya, pembelajaran ini membutuhkan pematangan serta pemahaman konsep supaya didapat hasil yang optimal. Adapun materi yang dibahas yaitu, CHSE (*Cleanliness Health Safety Environment Sustainability*) dan keamanan pangan, Kebersihan dan sanitasi ruang dapur dan peralatan (Sumber: ATP Alur Tujuan Pembelajaran SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara).

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara dengan Ketut Pande Triana Diantini, S.Pd selaku guru mata pelajaran yang bersangkutan berkaitan dengan sumber belajar yang digunakan, terdapat beberapa permasalahan berkaitan dengan proses belajar mengajar seperti sumber pembelajaran yang berupa buku paket dan buku penunjang diperpustakaan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran mengingat siswa hanya berfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru dan cenderung bersifat satu arah. yang mengakibatkan berkurangnya interaktivitas dari peserta didik dan kolaborasi yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Permasalahan selanjutnya yaitu

dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran atau pengemasan materi kedalam media pembelajaran yang kurang bervariasi yang diberikan kepada peserta didik membuat berkurangnya minat serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang berdasarkan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa (*lampiran 3*) menyatakan kurangnya variasi media dalam pembelajaran. Dalam pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal, minat serta motivasi belajar sangatlah penting sebagai pengarah dan juga penggerak peserta didik dalam pencapaian hasil belajar atau pencapaian tujuan belajar. Dalam hal ini guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berlandaskan pada problematika yang disampaikan, maka guru serta peserta didik memerlukan inovasi pada aktivitas belajar keaman pangan yakni melakukan pengembangan suatu e-modul interaktif berbasis multimedia. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ialah sebuah program pembelajaran yang mengkombinasikan simulasi, animasi, video, audio, grafik, gambar serta teks secara sinergis dan terpadu berbantuan perangkat komputer atau peralatan sejenis guna mencapai tujuan aktivitas belajar yang mana secara aktif pengguna melakukan interaksi bersama program (Surjono, 2017:41). Multimedia diciptakan dengan maksud tertentu selaras dengan penggunaannya. Multimedia yang dipergunakan memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi sehingga tujuan aktivitas belajar bisa tercapai diistilahkan dengan multimedia pembelajaran (Surjono, 2017:3).

E-Modul interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa Saputro, A. Sopyan, B. Subali (2016), Menurut Herdyansyah & Agung Anggana (2017) pada produksi E-Modul interaktif ini mempergunakan Adobe Captivate yang merupakan aplikasi *e-learning* yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan e-modul interaktif. Adobe Captivate serta PowerPoint memiliki cara kerja yang serupa, namun Adobe Captivate memiliki kelebihan yang bisa dioperasikan dalam pembuatan presentasi yang dilengkapi demonstrasi. Manfaat dari pemakaian media interaktif ialah selaku sumber pembelajaran untuk mengembangkan wawasan dan melatih sikap mandiri agar memiliki pemikiran yang kreatif serta inovatif pada aktivitas belajar. Kelebihannya yaitu bisa dimanfaatkan dimana saja, tidak terbatas ruang dan waktu. Pemakaian media ini bisa mendemonstrasikan sebuah aktivitas belajar sehingga lebih hidup dan berwarna, memberikan penjelasan pada penyampaian materi yang memiliki sifat lisan dan tertulis.

Sejalan dengan mengembangkan e-modul interaktif tidak lepas dengan model pembelajaran yang akan dimanfaatkan, contohnya *Discovery Learning* yang memiliki skenario aktivitas belajar yang diberikan kepada peserta didik agar dalam pembelajaran terdapat proses dimana dilakukan pemecahan permasalahan secara nyata serta memotivasi peserta didik menyelesaikan masalahnya dengan mandiri (Fadriati, 2017). Menurut (Budiningsih, 2005:43) menjelaskan bahwasanya *Discovery Learning* ialah sebuah metode pembelajaran dengan jalan mempelajari konsep, keterkaitan, makna serta prinsip lewat intuitif yang pada akhirnya membuat suatu kesimpulan. Model ini memberi peluang kepada peserta didik agar lebih aktif

untuk membangun serta mengkonstruksi pengetahuan mereka lewat penemuan sehingga wawasan yang didapat adalah sebuah penemuan mandiri selaras dengan gaya belajar masing-masing.

Berlandaskan pada kajian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif mempergunakan Adobe Captivate diperoleh hasil kajian yang relevan diantaranya, kajian yang dilaksanakan oleh (Setyawan & Ismayati, 2019) menyatakan bahwasanya (1) kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Captivate berkategori valid; (2) Kepraktisan berkategori sangat praktis; (3) Keefektifan menjelaskan ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Bisa ditarik simpulan bahwasanya media yang dikembangkan layak untuk dipergunakan. Kajian yang dilaksanakan oleh (Putri et al., 2019) menemukan bahwasanya media pembelajaran interaktif fisika dengan Adobe Captivate pada gerak harmonik sederhana dikategorikan valid serta mempunyai kualitas respons yang baik dari guru serta peserta didik dengan persentase masing-masing 84% dan 85% serta layak untuk dipergunakan. Kajian yang dilakukan oleh (Kurniawati & Prof. Dr. Ekohariadi, 2020) menemukan bahwasanya media pembelajaran interaktif mempergunakan Adobe Captivate dalam mata pelajaran pemrograman dasar ialah valid serta layak untuk dipergunakan. Kajian yang dilaksanakan oleh (Umi et al., 2021) menemukan bahwasanya pengembangan video pembelajaran pemecahan masalah berbantuan Adobe Captivate materi matrik di SMK 3 Kotabumi berdasarkan penilaian oleh ahli dan praktisi pendidikan telah layak untuk dipergunakan selaku media pembelajaran. Kajian oleh (Bintang et al., 2020) menyatakan bahwa peserta didik kelas XI TITL

SMK Negeri 2 Medan, media pembelajaran yang dilakukan pengembangan telah layak untuk dipergunakan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana pada pokok bahasan Instalasi Penerangan mempergunakan saklar tukar, seri serta tunggal.

Berdasarkan uraian tentang penelitian yang terkait diatas, maka diperlukan pengembangan sebuah bahan ajar berbentuk media pembelajaran berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Adobe Captivate. Harapannya melalui pengemasan materi dengan teknologi modern siswa akan lebih tertarik untuk ikut serta pada aktivitas belajar. Berkaitan dengan ini, peneliti melaksanakan pengembangan media berjudul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Berbasis *Discovery Learning* Kelas X di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasar pada latar belakang masalah, permasalahan yang bisa diidentifikasi diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dipergunakan oleh peserta didik menjadikan aktivitas belajar hanya memiliki sifat satu arah. Ini dikarenakan media belajar yang dipergunakan kurang interaktif.
2. Minimnya varian wujud media belajar yang disajikan untuk peserta didik menjadikan rendahnya minat serta dorongan peserta didik untuk mempergunakan informasi yang telah disampaikan dengan mandiri.

3. Pendidik belum mempergunakan teknologi selaku fasilitas penunjang aktivitas belajar, utamanya pada penyediaan materi pembelajaran yang selaras.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penguraian masalah, maka bisa disampaikan rumusan permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi E-Modul interaktif berbasis *discovery learning* pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap rancangan E-Modul interaktif berbasis *discovery learning* pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X di SMKS Pariwisata Werdi Sila Kumara?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah diuraikan, penelitian ini memiliki maksud:

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan E-Modul interaktif berbasis *discovery learning* pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap rancangan E-Modul interaktif berbasis *discovery learning* pada Materi CHSE Dan

Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara.

1.5 BATASAN MASALAH

Batasan permasalahan tentang “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X di SMKS Pariwisata Werdhi Sila Kumara” sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi dengan mempergunakan sumber ATP kelas X di SMKS Werdhi Sila Kumara, buku paket/ Modul Ajar Mata Pelajaran Dasar-dasar Kuliner khususnya materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan Kelas X.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Sejumlah manfaat yang diinginkan pada penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bahwa pengembangan E-Modul interaktif melalui penelitian ini bisa memberikan sumber referensi baru bagi guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang efektif bagi siswa.
- b. Diharapkan bahwa penelitian pengembangan E-Modul interaktif ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, terutama penggunaan E-Modul interaktif. E-Modul interaktif diyakini bisa menumbuhkan semangat serta dorongan untuk belajar agar aktivitas belajar bisa berlangsung dengan lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru, bisa mengaplikasikan ilmu yang didapat dan meningkatkan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan, yang manfaatnya cukup besar selaku pendidik di masa depan.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bisa menjadi alat untuk pembelajaran mandiri, di mana siswa bisa memiliki hubungan secara langsung dengan media pembelajaran dan menciptakan situasi pembelajaran yang penuh makna serta menarik. Melalui pemanfaatan media ini, siswa tidak hanya belajar seperti biasa, melainkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan opsi guna meningkatkan daya tarik kegiatan belajar di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa memudahkan penyajian materi yang sulit dipahami. Melalui pemanfaatan ini, diharapkan aktivitas belajar bisa berjalan lancar dan menarik bagi peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa memudahkan pada upaya pembaruan proses belajar khususnya pada Materi CHSE Dan Keamanan Pangan Serta Kebersihan dan Sanitasi Ruang Dapur Dan Peralatan kelas X.