

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia semakin menurun pasca kebijakan work from home di berlakukan. Sebagian besar sekolah di Indonesia saat ini sedang mengalami fenomena learning loss. Learning loss merupakan dimana kondisi peserta didik penurunan kemampuan belajar peserta didik dalam menerima maupun mencerna pembelajaran bahkan peserta didik mengalami kehilangan pengetahuan serta keterampilannya selama pembelajaran di lakukan sebelumnya. Kehilangan kemampuan belajar didik mengakibatkan tidak tercapainya alur tujuan pembelajaran (ATP) dan capaian pembelajaran (CP). Learning loss memiliki dampak negatif pada pembelajaran menurut Hanafiah et al., (2022) menyatakan beberapa dampak negatif dari seperti rendahnya tingkat pemahaman yang di miliki oleh peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh, Peserta didike masih memiliki kecenderungan kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, permasalahan ini disebabkan karena kurangnya interaksi sosial dengan guru dan teman sekelas, serta keterbatasan akses ke sumber belajar. Pembelajaran jarak jauh mengakibatkan Peserta didik susah berinteraksi dengan rekan maupun teman sekelas dan guru secara langsung hal ini dapat mengurangi keterampilan sosial Peserta didik, seperti kemampuan dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Kesulitan dalam belajar

mandiri ketika pembelajaran jarak jauh mengharuskan Peserta didik belajar secara individu maupun secara mandiri tanpa bimbingan dari guru, Peserta didik yang tidak terbiasa mandiri dalam belajar dapat kesulitan dalam mengelola waktu dan belajar secara efektif. Rendahnya motivasi belajar ketika pembelajaran jarak jauh dapat mengurangi motivasi belajar Peserta didik karena kurangnya interaksi sosial dengan guru dan teman sekelas, serta kurangnya akses ke sumber belajar yang memadai.

SMK Negeri 2 Kubu yang terletak di Desa Tulamben, Kabupaten Kubu, Karangasem, salah satu sekolah yang terdampak learning loss, Salah satu jurusan yang banyak diminati oleh Peserta didik adalah Tata Boga, namun pada Tahun Pelajaran 2022/2023, kurikulum yang diterapkan berubah menjadi Kurikulum merdeka, dengan mata pelajaran yang berbeda dari kurikulum 2013 revisi. Salah satu perubahan signifikan adalah adanya mata pelajaran dasar-dasar program keahlian yang mencakup beberapa elemen, salah satunya adalah elemen penyajian hidangan. Melalui kegiatan pembelajaran ini, Peserta didik akan dapat mempelajari dan mempraktikkan proses penyajian hidangan dari segi teori maupun praktik. Namun, hingga saat ini, capaian tersebut belum optimal karena sumber belajar digunakan saat pembelajaran belum lengkap dan media pembelajaran masih belum memadai. Materi yang disampaikan oleh guru di kelas menggunakan metode konvensional yang terpusat pada guru yaitu ceramah karena Peserta didik sedikit yang memiliki buku pegangan yang sesuai dengan kurikulum baru ini.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 2 Kubu bersama dengan pendidik mengampu Mata pelajaran dasar-dasar program keahlian kuliner elemen Menyajikan Hidangan, Bapak Gede Sudiasa menyatakan bahwa karakteristik

peserta didik masih membawa sifat dari proses pembelajaran daring, yang berdampak pada keterlambatan mereka dalam menangkap maupun mencerna pembelajaran. Peserta didik terbiasa dengan pembelajaran daring di rumah, yang dapat dilakukan kapan saja, sehingga keaktifan dan kehadiran mereka dalam mengikuti pembelajaran luring menjadi kurang optimal. Selain itu, metode ceramah dan diskusi disaat kegiatan pembelajaran daring di berlakukan mengakibatkan peserta didik kurang sigap dan keterlambatan dalam menyerap informasi. Meskipun sekolah telah menyediakan sumber pembelajaran berupa modul, buku, video, dan sarana prasarana yang memadai seperti *LCD proyektor*, fokus peserta didik tetap terganggu karena kebiasaan dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan penyesuaian dan pengembangan metode pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran luring.

Hasil observasi dilakukan terhadap peserta didik yang berada di jenjang kelas X yang mengambil Jurusan Tata Boga di SMK Negeri 2 kubu, terlihat bahwa pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran di kelas kurang baik dengan persentase hanya 55%. Hal ini dapat menjadi faktor penurunan motivasi belajar Peserta didik di kelas tersebut, yang kemudian dapat berdampak pada penurunan hasil belajar Peserta didik. Selain faktor pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang kurang baik, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya juga menjadi faktor yang mempengaruhi penurunan motivasi belajar Peserta didik. Penurunan motivasi belajar Peserta didik dapat berdampak pada penurunan hasil belajar Peserta didik di kelas tersebut. Meskipun pada mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Kuliner, peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan persentase mencapai 87% dan ketertarikan peserta didik dalam

pembelajaran juga dapat dikatakan sangat baik dengan persentase 80%, namun faktor-faktor lain seperti media pembelajaran yang tidak menarik dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran dapat menyebabkan penurunan hasil belajar Peserta didik di kelas tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Dalam melakukan penelitian media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan pertimbangan dan di perkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Novita & Harahap, (2020) yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran system computer di SMK N 3 Pariaman, di dalam observasi yang dilakukan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi dan tugas mendapatkan respon yang kurang baik dari peserta didik, pasalnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajari konsep pembelajaran, kegiatan metode cerah dengan presentasi power point memiliki keterbatasan dalam waktu ajar yang dilakukan sehingga berdampak buruk bagi hasil pembelajaran, bahkan terdapat peserta didik yang belum mencapai standar nilai yang di tentukan atau kriteria kelengkapan minimal (KKM). Didalam perkembangan zaman penggunaan smartphone kini sangat diminati bahkan smartphone kini dijadikan sebagai kebutuhan dalam keseharin untuk melakukan komunikasi selain sebagai alat komunikasi smartphone juga dapat membantu dalam dunia pendidikan, peserta didik dapat dimudah dalam kegiatan pembelajaran, smartphone juga dapat digunakan sebagai sumber ajar yang digunakan mencari materi serta latihan latihan soal, peserta didik kini sudah diperbolehkan untuk

membawa smartphone hal ini dapat dimanfaatkan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pradana et al., (2020) pengembangan multimedia interaktif sangat di terima oleh peserta didik, selain kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik hasil yang didapat uji perorangan di peroleh dengan kriteria valid, hasil uji coba kelompok kecil di peroleh cukup valid serta hasil ujicoba kelompok besar di peroleh kriteria valid. Banyak aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran salah satunya yaitu *adobe captivate*, *Adobe captivate* merupakan pengembangan dari adobe flash sehingga penggunaannya lebih efisien dan efektif menurut penelitian yang dilakukan oleh Setyawan & Ismayati, (2019).

Berdasarkan pemaparan tersebut penulis berkeinginan membantu permasalahan tersebut dengan menawarkan untuk menelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Menyajikan Hidangan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan Peserta didik dalam mempelajari materi. Media pembelajaran interaktif akan dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Captivate*, sebuah aplikasi desktop yang dikembangkan oleh Adobe System Incorporated dan bersertifikasi resmi. *Adobe Captivate* memiliki banyak fitur interaktif yang menarik dan dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan Peserta didik untuk mengembangkan media pembelajaran yang memudahkan Peserta didik memahami materi secara menyenangkan. *Adobe Captivate* memungkinkan pengguna untuk menambahkan atau memodifikasi teks, *audio (voice-overs,*

background music, dan *sound effects*), *video*, *animasi Flash*, *animasi teks*, gambar, *hyperlink*, dan lain-lain ke dalam proyek.

Pengembangan media pembelajaran pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner elemen Menyajikan Hidangan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, pengembangan media ini memiliki karakter khusus yang berjenis kelamin perempuan yang menyerupai koki kecil memiliki keahlian memasak yang memiliki tugas untuk memandu alur dari media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini menyediakan beberapa fitur yang ditawarkan untuk menarik Peserta didik belajar, selain memiliki materi yang sesuai dengan modul ajar yang sudah ditentukan, media pembelajaran ini memiliki animasi menarik yang interaktif yang dapat berinteraksi dengan penggunanya langsung ketika pengguna memberikan instruksi kemudian akan di respon sesuai dengan instruksi yang diberikan hal yang membedakan dari media interaktif lainnya ialah fitur mini game. Mini game yang dimaksud adalah Game Simulasi untuk kegiatan menyajikan hidangan, dimana menggunakan akan dituntun seolah olah menjadi koki yang sedang melakukan aktivitas menghidangkan makanan. Dengan konsep Drag and Drop mini game ini dapat mensimulasikan kegiatan menyajikan hidangan dengan visualisasi grafis yang disederhanakan agar mengasumsikan pemikiran pengguna bahwa menyajikan hidangan merupakan kegiatan yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner element Menyajikan Hidangan untuk mempermudah pembelajaran dan dapat menarik minat Peserta didik dalam pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk

melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Menyajikan Hidangan Jurusan Tata Boga Di Kelas X Smk Negeri 2 Kubu “

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan maka dapat diambil beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran interaktif Pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner elemen menyajikan hidangan di SMK Neger 2 Kubu ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran interaktif Pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner elemen menyajikan hidangan di SMK Neger 2 Kubu?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran interaktif Pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner elemen menyajikan hidangan di SMK Neger 2 Kubu.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran interaktif Pada Mata pelajaran dasar dasar program keahlian kuliner elemen menyajikan hidangan di SMK Neger 2 Kubu.