

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting yang tidak boleh diremehkan di era modern ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan sering dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan bangsa, karena pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan manusia. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (*Depdiknas, 2003: 9*).

Dunia pendidikan di Indonesia sedang bergelut dengan pembelajaran tatap muka di sekolah digantikan dengan pembelajaran jarak jauh yang tentunya harus ditangani dengan teknologi. Sistem pembelajaran jarak jauh yang diumumkan oleh pemerintah melalui dinas pendidikan merupakan tantangan yang cukup berat dalam proses pendidikan. Belajar mandiri sebagai aspek proses menjadi penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Selain untuk meningkatkan prestasi siswa, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi

bertujuan untuk melatih siswa agar mandiri dalam mengembangkan softskillnya (*Sujana 2019*).

Seiring dengan perkembangan zaman, guru dituntut tidak hanya sebagai pendidik dan pengajar saja, tetapi guru juga dituntut untuk mampu beradaptasi dan mampu menguasai teknologi yang dapat digunakan dalam perencanaan atau selama proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada saat proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui proses belajar mengajar secara daring untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan bidang teknologi informasi digunakan sebagai perubahan baru dalam pembelajaran yang awalnya bahan ajar siswa hanya berupa buku, tetapi sekarang sudah dapat menggunakan proyektor dan sebagainya, sehingga terjadi perubahan untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dengan bantuan teknologi.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Manfaat media pembelajaran

1. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan

kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Singaraja, terdapat beberapa masalah saat guru mengajar pembelajaran *HouseKeeping* diantaranya, didalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa power point dan siswa akan membaca dan juga menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut. Tentu hal ini akan membuat siswa jenuh dan menurunkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, guru lebih berperan aktif dan menjelaskan dari pada memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguasai materi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran seperti ini membuat siswa mudah bosan dalam pembelajaran dan tidak dapat memahami materi dengan baik, bahkan masih banyak siswa yang terlihat bingung ketika guru menjelaskan, namun siswa cenderung enggan untuk bertanya lagi kepada guru. Kurangnya bahan ajar yang relevan untuk digunakan pada mata pelajaran *Housekeeping* membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran siswa masih terpaku pada Lembar Kerja Siswa (LKPD), buku pelajaran, dan mengandalkan internet untuk mencari. Hal ini menunjukkan rendahnya penggunaan media dalam pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 1 Singaraja yang mengakibatkan minat belajar siswa kurang. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab di kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, kendala dalam penggunaan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu pembuatan dan ketidaktahuan penggunaan berbagai software untuk media

pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru membenarkan bahwa diperlukan media dalam bentuk interaktif. Media pembelajaran dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Dengan keterbatasan pengetahuan dan sumber daya, mata kuliah ini membutuhkan media berupa media pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat pemahaman mahasiswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi pendorong bagi siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang cocok dan layak digunakan sangat penting agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah dapat tercapai.

Menurut *Hartoni* dalam jurnal yang berjudul ” Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Media Training Hotel Industri Department Housekeeping” dimana dijelaskan bahwa Tujuan penelitian ini adalah memahami metode pelatihan yang digunakan. Penelitian ini mempunyai manfaat dimana secara tidak langsung peneliti dapat mempelajari bagaimana tata cara dan standarisasi didalam *housekeeping* dalam industri hotel melalui metode pembelajaran ini. Manajemen juga mendapatkan manfaat dimana penelitian ini dapat dijadikan standarisasi dalam training, sehingga dapat meningkatkan kinerja housekeeper dalam training sehingga cleanliness hotel semakin meningkat akan menarik perhatian dan peminat untuk kostumer. (*Harris & West, 2013*) Menunjukkan bahwa kemajuan teknologi yang mengubah cara industri melakukan bisnis. Banyak organisasi publik dan swasta telah mengurangi biaya dan meningkatkan kualitas pelatihan dengan menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas-tugas secara tradisional yang dilakukan oleh karyawan. Manajer dalam industri

mencoba untuk menemukan lebih efisien tapi murah cara untuk melacak pelanggan, meningkatkan kualitas, dan meningkatkan pelatihan (*Harris & West, 2013*).

Pembelajaran yang bersifat interaktif diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Rohmah & Bukhori (2020) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa dengan penambahan fitur kompetensi, kuis, video dan pembelajaran. media pembelajaran interaktif merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu diperlukan suatu model yang memungkinkan dan tepat untuk digunakan, serta dapat menempatkan siswa sebagai pelaku pembelajaran yang dapat langsung terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan guru hanya sebagai fasilitator, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran Discovery. Model pembelajaran Discovery Learning mengajarkan para siswa untuk menemukan secara mandiri mengenai pengetahuan yang disampaikan. Discovery Learning adalah pembelajaran berdasarkan penemuan (*inquiry based*), konstruktivis dan teori cara belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan, guru maupun siswa membutuhkan inovasi dalam pembelajaran *HouserKeeping* yaitu membuat sebuah media

pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Housekeeping, dimana pada penelitian sebelumnya hanya untuk memahami metode pelatihan, sedangkan penelitian yang penulis buat akan menerapkan animasi 3D untuk mendeskripsikan karakter yang dibuat. Karakter yang di buat yaitu animasi yang mensimulasikan seorang Gardener yang sedang menata sebuah taman di suatu akomodasi atau perhotelan, nantinya Gardener tersebut akan melakukan tahap demi tahap bagaimana cara menata taman yang baik dan benar sehingga siswa mampu memahami materi penataan taman tersebut. Adapun Manfaat dari media pembelajaran interaktif ini adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik, mengurangi jumlah waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar siswa, proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SMK Negeri 1 Singaraja, ada beberapa hasil observasi yang penulis dapat terkait dengan analisis siswa beberapa siswa sangat senang dan setuju akan adanya media pembelajaran interaktif karena media interaktif dapat membantu proses pemahaman siswa dan juga lebih menarik dalam menerapkan materi. Media ini dapat menjelaskan tahap demi tahap dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami akan materi tersebut.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah merancang media pembelajaran interaktif berbasis

*Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1

Singaraja?

- 2) Bagaimanakah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja?
- 3) Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja
- 2) Untuk menghasilkan implementasi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja
- 3) Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran *HouseKeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja

#### 1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Discovery Learning pada materi Penataan Taman di SMK Negeri 1 Singaraja adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber silabus kelas XI di SMK N 1 Singaraja.
2. Penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran interaktif yang berbasis *Discovery Learning* menggunakan animasi 3 dimensi.

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

##### a) Manfaat Teoritis

Adapun hasil yang diperoleh dapat memberikan landasan teoretis pemecahan masalah pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, serta memberi sumbangan dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Sebuah inovasi dalam pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* Pengembangan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu memperlancar proses pembelajaran dan menambah motivasi belajar peserta didik agar peserta didik dapat menguasai serta memahami materi pembelajaran sepenuhnya sesuai dengan teori belajar pembelajaran tuntas.

##### b) Manfaat praktis

- ❖ Manfaat Bagi Guru



Adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada materi penataan taman diharapkan dapat dijadikan sebagai penunjang, yang dapat memudahkan guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

❖ Manfaat Bagi siswa

Media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif diharapkan juga dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran penataan taman.

❖ Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, pengalaman dan menambah wawasan bagi peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* di SMK Negeri 1 Singaraja.