

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan Pendidikan disekolah, maka dengan penggunaan alat-alat atau berupa media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Penggunaan media teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Tidak hanya itu, perkembangan Pendidikan disekolah juga semakin lama semakin mengalami perubahan. Saat ini pembelajaran disekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan dan pergeseran paradigma Pendidikan. Jadi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi salah satu untuk mengadakan perubahan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (dalam Trimansyah, 2021). Maka dapat ditekankan bahwa pentingnya jika pembelajaran melalui media interaktif perlu diterapkan pada sekolah-sekolah yang ada di Indonesia.

SMK N 1 Seririt merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kecamatan Seririt, yang memiliki program keahlian yang berfokus pada teknik penyajian makanan dan minuman dengan memperhatikan estetika, kualitas rasa dan keutuhan nutrisi. Bidang ini mencakup bagaimana makanan dan minuman yang disiapkan menjadi sebuah hidangan regional dan nasional. Kondisi ideal yang

diharapkan tercapai di SMK N 1 Seririt yaitu dengan terpenuhinya sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang dapat membantu pengembangan skill bagi peserta didik,serta dapat mengoptimalkan pembelajaran yang sesuai dengan standard yang telah ditentukan. Kondisi nyata yang ada di SMK N 1 Seririt yaitu sarana dan prasaran masih kurang terpenuhi sehingga dapat menyebabkan penurunan minat belajar peserta didik, yang dimana masih menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti *SlideShow*, *PDF*. Melihat kondisi ini banyak peserta didik yang sudah mengenal smartphone, maka aplikasi yang dibuat dapat dioperasikan melalui smartphone. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone dapat memudahkan peserta didik karena bersifat fleksibel yang bisa digunakan atau dibuka kapanpun dan dimanapun sehingga akan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian yang mengembangkan media interaktif dalam proses pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh (Pangestu et al., 2019) Media pembelajaran berbasis Video. Pada media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan motivasi dan juga minat siswa. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan cenderung lebih tertarik untuk belajar dibandingkan siswa yang hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa multimedia yang dimana pada kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan pemakai untuk

melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Pengembangan Konten Interaktif Pada Materi Konsep Umum dan Adaptasi Bayi Baru Lahir yang di teliti oleh (Andika et al., 2021) menyatakan bahwa media interaktif ini dibuat untuk menanggulangi minimnya penggunaan alat peraga yang belum optimal. Untuk mendukung pengembangan media interaktif maka diperlukan model pembelajaran yang tepat, karena model pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam dunia Pendidikan. Ariyanto et al., (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan cara untuk menyampaikan ide/gagasan dengan proses penemuan, pada proses ini siswa diarahkan untuk dapat menemukan sebuah konsep, rumus dan semacamnya dengan bimbingan kepada guru. Adapun kelebihan dari penerapan *Discovery Learning* ini adalah untuk dapat membantu siswa untuk memperkuat bisa memperkuat pemahaman tentang konsep matematis, pada pembelajaran ini akan berpusat pada siswa sehingga guru dan juga siswa berperan sama-sama aktif dan bisa mengeluarkan gagasan-gagasan, serta dapat memungkinkan siswa untuk berkembang dengan cepat sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK N 1 Seririt dengan Rini Hartati, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI. Beliau mengungkapkan bahwa, saat ini masih ditemukannya kendala pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Kurikulum merdeka merupakan suatu kurikulum yang saat ini sedang diupayakan pemerintah untuk dapat disebarluaskan ke seluruh satuan pendidikan yang ada di Indonesia. Pada penerapan kurikulum merdeka salah satunya diberlakukan di Sekolah Menengah

Kejuruan, hal ini di upayakan agar mampu menciptakan peserta didik yang inovatif dan dapat bersaing di era industri.

Dikarenakan faktor pergantian kurikulum baru dan juga ini merupakan mata pelajaran baru di SMK N 1 Seririt, berkaitan dengan hal tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar seperti pemanfaatan teknologi yang kurang optimal, kurangnya variasi berupa media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sehingga menyebabkan kurangnya motivasi serta minat belajar peserta didik dalam memanfaatkan informasi atau sumber informasi yang diberikan secara mandiri, kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat satu arah yang terlalu berpusat kepada guru. Kemudian dengan sumber pembelajarannya masih menggunakan modul dan buku penunjang yang ada di perpustakaan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran mengingat siswa hanya berfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Dalam pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal, minat serta motivasi belajar sangatlah penting sebagai pengarah dan juga penggerak bagi peserta didik dalam pencapaian hasil belajar atau pencapaian tujuan belajar. Dalam hal ini guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, karena keterbatasan dari kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu media pembelajaran yang digunakan harus efektif, efisien, sistematis dan mampu untuk memuat sebagian besar kegiatan pembelajaran yang mendukung siswa untuk lebih giat belajar secara mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain melakukan observasi awal dengan guru pengampu, peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada peserta didik kelas XI Kuliner 1 untuk

menganalisis kebutuhan peserta didik. Dari hasil penyebaran angket yang telah diberikan kepada siswa yaitu melalui *Google Formulir* dengan memperoleh persentase sebesar 70% peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebanyak 82% peserta didik senang dan tertarik jika pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan media interaktif. 83% peserta didik senang dan tertarik apabila dalam pembelajaran berisikan *game* dan *quiz*.

Terkait dengan adanya masalah diatas, maka dari itu guru maupun siswa sangat membutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis multimedia dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yakni dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dapat membantu jalanya proses belajar mengajar. Dimana hal ini sangat sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Gerak Harmonik Sederhana menyatakan bahwa penggunaan media interaktif digunakan sebagai sumber belajar dan untuk memperluas dan juga menambah pengetahuan dan juga untuk melatih kemandirian siswa untuk dapat berfikir secara kreatif dan inovatif dalam belajar. Dengan menggunakan Adobe Captivate dapat memperoleh skor dari validator sebanyak 81% dan memperoleh skor dari siswa sebanyak 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Captivate sangat baik untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Dengan semua yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman Kelas XI di SMK N 1 Seririt”***

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Pemahaman siswa kelas XI di SMK N 1 Seririt rendah dikarenakan proses pembelajaran yang monoton serta minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah SMK N 1 Seririt sehingga di tanggulangi dengan media interaktif berbasis *discovery learning*.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi media interaktif berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 Seririt ?
2. Bagaimana mengukur pemahaman siswa mengenai media interaktif berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 Seririt ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan dan implementasi terhadap media interaktif berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 Seririt.
2. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap media interaktif berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 Seririt.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan yang ada pada permasalahan pengembangan Media Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut : Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan sumber ATP kelas XI di SMK N 1 Seririt serta Media Pembelajaran interaktif ini digunakan hanya sebanyak 4 kali pertemuan pada materi Penyajian Makanan dan Minuman. Pada materi Penyajian Makanan dan Minuman terdapat 4 TP (Tujuan Pembelajaran) yang diambil, yaitu Pemilihan alat hidang, Menata hidangan, Memorsi hidangan sesuai standar industry, Menyajikan hidangan seusai standar industry pada Penyajian Makanan dan Minuman.

1.6 MANFAAT PENELITIAN HASIL

Manfaat yang diperoleh melalui dari hasil penelitian ini dapat dibedakan berdasarkan dengan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pada penelitian ini peneliti dapat menerapkan teori yang sudah pernah didapat pada saat selama perkuliahan sehingga dapat diterapkan khususnya pada bidang Pendidikan.

- b. Pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi peserta didik dan juga kepada tenaga kependidikan dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pada penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan kemudahan dan juga kepraktisan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan kreatifitas serta hasil belajar bagi siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan Media Interaktif ini pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman nantinya dapat meningkatkan Efektifitas akan berlangsungnya kegiatan belajar.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini tentu saja dengan memperoleh hasil penelitian ini peneliti menggunakannya sebagai dasar atau acuan dari Kegiatan belajar mengajar.

