

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

tugas utama seorang pendidik pada proses belajar mengajar sangat diperlukan. Guru tidak hanya sebagai pemberi materi, melainkan sebagai pembimbing dan juga teladan bagi anak-anak didik. Guru mempunyai tugas yang krusial untuk mendorong motivasi belajar peserta didik untuk mencapai kemampuan terbaik mereka. Seiring dengan berjalannya waktu, kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan akan terus berkembang, menghadirkan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, guru perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan dan mengikuti perkembangan teknologi agar bisa mengimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dengan baik. Tantangan pendidikan abad ke-21 sangat beragam, bukan hanya masalah pada pelajar serta pola literasi, melainkan pada pendidik yang diwajibkan untuk bisa menyesuaikan dengan kemajuan era serta teknologi (Imaniyati, 2022).

Perubahan ini tentu membawa tantangan baru untuk semua lembaga atau institusi yang terlibat dalam dunia pendidikan. Para pendidik dan siswa perlu memiliki keberanian dan kesiapan untuk mengambil upaya dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Dalam pelaksanaannya, seorang guru

dituntut agar memanfaatkan teknologi dengan cara yang efisien guna memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan, penggunaan perangkat ajar merupakan komponen penting serta sudah termasuk hal wajib pada penerapan metode pembelajaran yang digunakan (Amalida & Halimah, 2023). Menurut Fitriah (2019) menyatakan bahwa alasan perkembangan teknologi membuat guru menghadapi tantangan, karena mereka terus dituntut untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Keterampilan abad ke-21 menjadi landasan semangat bagi para guru untuk memposisikan diri mereka sebagai teladan bagi siswa dalam menghadapi perubahan di era digital abad ke-21 (Elitasari, 2022).

Meskipun demikian ditengah perkembangan teknologi dapat dilihat inovasi dan kreativitas yang luar biasa dalam dunia pendidikan. Teknologi memiliki peran serta kontribusi yang krusial pada bermacam aspek kehidupan, begitu juga dunia pendidikan, untuk mendukung kegiatan belajar yang optimal, efektif, serta sejalan dengan perkembangan, situasi, dan kebutuhan yang ada (Natalia & Taufik, 2024). Penggunaan media digital membuat pembelajaran lebih mudah menyesuaikan serta relvan bagi pelajar untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan langsung, serta menerapkan keterampilan pemecahan masalah secara langsung (Faiza, 2024).

Perangkat ajar merupakan sarana atau alat yang dipakai pada kegiatan pendidikan dalam menaikkan efektivitas serta interaksi antara pendidik dengan siswa pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah (Permana, 2024). Media pembelajaran memiliki keunggulan dalam meningkatkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran serta mempermudah

anak didik dalam mencerna materi (Faturrokhman, 2024). Penyebabnya, karena media pembelajaran memungkinkan pelajar dapat terlibat secara langsung, sehingga siswa dapat berkontribusi terhadap kegiatan belajar mengajar. Melalui pemakaian perangkat ajar, anak didik bisa berfokus pada buku pelajaran serta dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran yang beragam serta bisa menyesuaikan kreativitas belajar anak didik. Hal ini memungkinkan murid bisa memperoleh informasi yang luas dan memperkaya riwayat pembelajaran siswa.

Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran difokuskan untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia kerja sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan yang mereka miliki. Menurut Makhrian (2019) Sekolah Menengah Kejuruan merupakan bagian penting dalam struktur Pendidikan Nasional, berperan penting dalam mendukung persiapan serta peningkatan SDM. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran di SMK membutuhkan lebih dari sekedar teori, siswa perlu memperoleh pengalaman yang dapat mengasah kemampuan teknis dan keterampilan sesuai dengan bidang keahlian yang mereka pelajari, seperti mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner yang menjadi fokus pada penelitian ini. Pembelajaran di SMK perlu memanfaatkan perangkat ajar interaktif yang bisa melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran praktis, yang tidak bergantung pada metode ceramah atau presentasi saja. Menurut Faturrokhman (2024) dengan adanya media pembelajaran interaktif siswa dapat berinteraksi secara dua arah, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih fokus dan berminat pada

pelajaran yang disampaikan, serta siswa juga dapat menerima umpan balik langsung terhadap kemajuan belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 4 Denpasar pada tanggal 17 Februari 2025 didapatkan kendala mengenai rendahnya penggunaan perangkat pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar mengajar, padahal fasilitas penunjang di SMK Negeri 4 Denpasar tergolong memadai. Perangkat ajar yang biasa dipakai adalah *PowerPoint* dan buku ajar cetak, *PowerPoint* digunakan sebagai media pendukung presentasi guru dalam menjelaskan materi, sementara buku ajar menjadi acuan utama bagi anak didik saat mencerna pelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil kuisioner yang disebarkan kepada siswa serta wawancara dengan bapak Ishaq Jafar Nasution S.Pd.,MM yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner, menunjukkan bahwa perangkat ajar yang dipakai masih kurang interaktif. Dikarenakan batasan durasi saat penyampaian pelajaran yang kompleks serta kegiatan guru yang tidak dapat dikesampingkan serta banyaknya hari libur yang mengurangi waktu dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan data kuisioner, diketahui bahwa *PowerPoint* merupakan media yang paling sering digunakan, yaitu sebesar 70,3%. Kondisi ini menyatakan bahwa media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang mendukung hubungan timbal balik dua arah antara pendidik dengan anak didik. Kurangnya pemanfaatan media ajar yang interaktif memperjelas adanya keperluan guna mengembangkan media ajar yang lebih interaktif, guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner. Selain itu, hasil kuisioner

yang disebarkan kepada 37 siswa kelas X Kuliner 1 juga menunjukkan hal yang sama, kebanyakan anak didik merasa tidak berminat serta mudah bosan, dikarenakan pembelajaran yang terlalu berfokus pada teks dalam buku ajar dan slide *PowerPoint*. Data yang diperoleh dari kuisisioner menunjukkan bahwa 62,1% siswa menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran, dan 64,9% menyatakan bahwa media yang dipakai sekarang belum bisa seluruhnya mencukupi keperluan belajar mereka. Lebih lanjut, sebanyak 70,2% siswa setuju bahwa pengembangan perangkat ajar interaktif bisa menaikkan motivasi belajar mereka, dan 62,1% menyatakan bahwa mereka membutuhkan perangkat ajar mudah diakses serta lebih interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dilihat bahwa pengembangan perangkat ajar komunikatif sangat diperlukan guna menaikkan minat, partisipasi, dan motivasi anak didik pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari kajian ini mengembangkan sarana ajar yang interaktif untuk mendorong keterlibatan anak didik pada proses pembelajaran.

Media ajar yang dikembangkan pada kajian ini disebut interaktif karena memenuhi komponen – komponen utama dari media interaktif, yaitu seperti tersedianya fitur navigasi mandiri yang memberi peluang bagi anak didik guna mencari tahu pelajaran dengan mandiri, adanya kuis komunikatif serta forum diskusi yang dapat memberikan umpan balik secara langsung, dan tersedianya multimedia seperti teks, gambar, dan video. Perangkat ini tidak hanya memberikan pesan satu arah, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga terciptanya komunikasi secara dua arah. Menurut Tambunan (2022) perangkat ajar interaktif bisa dimengerti layaknya

sebuah *software* yang terstruktur dari penyatuan beragam unsur-unsur multimedia mencakup tulisan, visual, gerak animasi, rekaman video, dan suara yang ditampilkan dengan cara yang melibatkan interaksi pengguna guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Pemilihan mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner pada kajian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan dasar kuliner seperti pengenalan alat, teknik pemotongan bahan makanan, dan prosedur dasar memasak yang harus dikuasai siswa sejak awal pembelajaran. Penguasaan materi ini menjadi penentu kesiapan siswa dalam membentuk kompetensi profesional yang relevan dengan kebutuhan dunia industri. Bagian dari pelajaran utama yang ada pada mata pelajaran Dasar – Dasar kuliner yaitu potongan bahan makanan nabati. Materi ini mempunyai tugas yang krusial pada pembelajaran dasar – dasar kuliner, dikarenakan setiap teknik potongan memberikan dampak berbeda terhadap cita rasa, tampilan penyajian, serta efisiensi dalam proses pengolahan makanan. Penguasaan teknik potongan yang tepat menjadi faktor krusial dalam menentukan kualitas hasil masakan.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal dan tanya jawab dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner mengatakan bahwa sebagian besar anak didik mengalami kesulitan saat memahami materi apabila hanya melihat dari buku ajar yang disampaikan melalui metode ceramah saja. Materi potongan bahan makanan nabati menuntut visualisasi yang jelas dan konkret agar siswa dapat memahami bentuk, ukuran, serta fungsi dari masing – masing potongan. Karna tidak semua jenis potongan bahan makanan nabati mudah dipahami oleh siswa, terutama potongan – potongan

yang jarang digunakan dalam praktik pembelajaran di sekolah sehingga jarang terlihat secara langsung oleh siswa, serta potongan – potongan yang memiliki bentuk hampir serupa satu sama lain, sehingga membingungkan siswa untuk membedakan tanpa bantuan visual.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, platform *Google Sites* dipilih untuk dikembangkan sebagai perangkat ajar komunikatif. *Google Sites* memungkinkan penyajian data secara bervariasi dalam bentuk tulisan, foto, video visual, dan soal interaktif yang bisa mempermudah anak didik mengertikan perbedaan bentuk potongan dengan jelas dan mendalam. Menurut (Megawati (2022) dalam penggunaannya *Google Sites* mempunyai kelebihan dalam peran perangkat pembelajaran interaktif karna bisa diakses secara jarak jauh melalui berbagai perangkat selama terhubung dengan internet, selain itu dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi secara cepat, karena mendukung penambahan berbagai file lampiran serta terhubung dengan layanan Google lainnya. Platform ini juga mendukung pembelajaran mandiri karena mudah diakses kapan saja serta di berbagai tempat.

Penggunaan *Google Sites* sebagai perangkat ajar interaktif diharapkan bisa memberikan inovasi baru saat proses belajar mengajar. Dengan adanya platform ini, peserta didik tidak bergantung dengan PowerPoint serta buku pembelajaran, namun juga terbiasa dengan pemakaian teknologi yang bisa menaikkan motivasi belajar serta kontribusi mereka dalam pembelajaran. Kondisi ini juga dibuktikan dengan kajian yang dilaksanakan oleh; 1) (Islanda & Darmawan, 2023) yang mengatakan bahwa pengembangan *Google Sites* dalam peran media ajar bisa menaikkan prestasi belajar anak didik. 2) Kajian

oleh (Sevtia, 2022) yang menegaskan bahwa pemanfaatan *Google Sites* sebagai perangkat ajar bisa memaksimalkan keahlian pola pikir kritis anak didik. 3) (Devya, 2022) juga mengatakan perangkat ajar yang terhubung *Google Sites* sangat layak dipakai pada kegiatan pembelajaran dan bisa menaikkan aktivitas belajar anak didik.

Proses belajar yang interaktif sangat krusial guna memotivasi anak didik saat proses belajar, sebuah cara agar bisa mendapatkan proses belajar yang interaktif yakni melalui pemakaian media pembelajaran yang sesuai pada keparluan anak didik dan bisa menghasilkan situasi belajar yang menggembirakan. Dengan demikian maka peneliti melakukan kajian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner Kelas X SMK Negeri 4 Denpasar”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Mengacu pada penjelasan latar belakang, maka bisa diidentifikasi beberapa permasalahan pada kajian ini meliputi.

1. Keterbatasan sumber media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner
2. Media pembelajaran yang ada kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 4 Denpasar

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tetap berfokus pada pencapaian tujuan maka Batasan masalah dalam kajian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner khususnya pada materi Potongan Bahan Makanan Nabati di SMK Negeri 4 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan pada uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam kajian ini, diantaranya.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner khususnya pada materi Potongan Bahan Makanan Nabati di SMK Negeri 4 Denpasar?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner khususnya pada materi Potongan Bahan Makanan Nabati di SMK Negeri 4 Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan kajian ini antara lain.

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner khususnya materi Potongan Bahan Makanan Nabati di SMK Negeri 4 Denpasar.

2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner khususnya materi Potongan Bahan Makanan Nabti di SMK Negeri 4 Denpasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengenai manfaat dari hasil kajian pengembangan interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Negeri 4 Denpasar, dengan uraian.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari kajian ini adalah menyampaikan dasar teoritis untuk mengatasi kendala dalam pengembangan perangkat ajar interaktif yang bisa membantu kegiatan belajar peserta didik, baik dilaksanakan daring atau luring. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga akan sangat mempermudah dalam membantu proses belajar serta meningkatkan motivasi belajar anak-anak didik, sehingga bisa menguasai dan memahami pelajaran yang diberikan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Media ini menjadi harapan bisa menyediakan sarana dan mendukung prasarana sehingga mengoptimalkan kualitas pendidikan.

b. Manfaat Bagi Guru

Adanya kajian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran dasar – dasar kuliner ini diharapkan guru dapat lebih mudah dalam memfasilitasi dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, terutama dalam

memenuhi berbagai kebutuhan dan tuntutan pembelajaran yang ada. Sehingga melalui pengembangan media ini, diharapkan dapat menaikkan hasil belajar serta juga motivasi anak didik.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, dimaksudkan anak didik bisa mentaati proses belajar dengan cara yang lebih menarik dan menggembirakan, maka bisa meningkatkan semangat serta minat peserta didik untuk terlibat lebih dalam dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh oleh peneliti yakni kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama dibangku perkuliahan, dan memperluas pengetahuan serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMK Negeri 4 Denpasar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada kajian ini yakni berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang dikembangkan guna memaksimalkan motivasi belajar anak didik program keahlian kuliner di SMK Negeri 4 Denpasar. Pengembangan ini difokuskan pada pembuatan media pembelajaran yang layak, interaktif, dan mudah diakses, dengan memperhatikan aspek – aspek validitas isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan sesuai dengan kriteria pengembangan media pembelajaran. Hasil

dari media ajar yang dikembangkan ini ditargetkan bisa menaikkan minat, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi potongan bahan makanan nabati, serta dapat dijadikan referensi pilihan lain perangkat ajar bagi pendidik saat memberikan materi dengan lebih efektif dan menarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Luaran dari kajian ini dikembangkan sejalan pada keperluan pendidik serta anak didik pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner. Berdasarkan hasil observasi awal, perangkat ajar yang dipakai pendidik masih terdapat batasan dengan *PowerPoint* serta buku ajar sebagai acuan utama, serta belum didukung oleh perangkat ajar interaktif yang bisa mendesak keterlibatan aktif anak didik. Rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Potongan Bahan Makanan Nabati, menunjukkan bahwa media masih sebagian belum efektif untuk mempermudah anak didik memahami materi dengan mendalam. Media yang tersedia belum memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak, karena kurang memberikan visualisasi yang jelas dan tidak mampu membangun interaksi dua arah. Padahal materi Potongan Bahan Makanan Nabati memerlukan pemahaman visual dan praktik yang konkret agar siswa dapat mengenali berbagai jenis potongan dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan perangkat ajar interaktif yang sejalan pada keperluan serta sifat dasar anak didik, serta mampu menampilkan materi secara sistematis dan menarik. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang menggabungkan unsur materi, gambar, video, dan kuis di dalamnya, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi

acuan perangkat pembelajaran yang layak bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan perangkat belajar interaktif terintegrasi *Google Sites* ini mengacu pada asumsi – asumsi serta batasan dalam kajian ini, dengan uraian:

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Dasar – Dasar Kuliner.
2. Kajian ini hanya mencakup pengembangan media pembelajaran untuk materi Potongan Bahan Makanan Nabati yang disusun secara interaktif melalui platform *Google Sites*.
3. Penyebaran produk ini hanya terbatas pada kelas X Program Keahlian Kuliner di SMK Negeri 4 Denpasar, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya produksi dalam pelaksanaan kajian.

1.10 Definisi Istilah

Pada kajian ini memiliki definisi istilah yang dipakai agar terhindar dari penyimpangan dalam pemahaman maknanya. Berikut ini beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian

1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau media yang dibuat untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar dan melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran

interaktif memiliki manfaat untuk menaikkan partisipasi anak didik selama proses belajar serta mempermudah anak didik saat mencerna pelajaran dengan lebih baik (Faturrokhman, 2024)

2. *Google Sites*

Google Sites merupakan sebuah layanan yang difasilitasi oleh Google guna menghasilkan situs web dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. Menurut Adzkiya (dalam Islanda & Darmawan, 2023) *Google sites* mempunyai banyak kelebihan, diantaranya adalah sifatnya yang mudah menyesuaikan serta gampang dipakai, dan hemat pada pemakaian data internet serta penyimpanan pada ponsel

3. *E-Learning*

E-learning atau pembelajaran elektronik merupakan teknik belajar yang memakai teknologi digital dan media elektronik guna memberikan pelajaran pendidikan. Dengan menggunakan perangkat seperti computer, laptop, tablet, atau ponsel. Menurut Haryadi, (2021) konsep pembelajaran dengan *e-learning* tidak hanya berpusat kepada guru dalam penyampaian materi, tetapi juga memberikan peluang anak didik terlibat dengan aktif pada kegiatan belajar.