

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat oleh pengertian pendidikan yang di tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang dicita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud, Pada umumnya Pendidikan adalah dasar dari budaya dan peradaban. Pendidikan membuat kita sebagai manusia untuk berpikir, menganalisa, serta memutuskan. Tidak hanya sebatas untuk pengembangan potensi dan meningkatkan karir dalam mendapatkan pekerjaan bahwa pendidikan sangat penting untuk menjadikan manusia agar lebih baik karena membuat kita beradab (Yayan, et al., 2019)

Sekolah sebagai lembaga formal yang disertai tugas untuk mendidik. Peranan sekolah sangat besar sebagai sarana tukar pikiran antara peserta didik, selain itu

peran guru juga sangat penting dalam mendidik peserta didik dengan cara membina para anak didik menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab. Untuk itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian lembaga formal yang diserahi tugas untuk mendidik dan juga SMK adalah Sistem Pendidikan Nasional yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan di SMK bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa guna menyiapkan lulusannya sebagai tenaga siap kerja serta mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional, menghasilkan lulusan yang siap bekerja sesuai bidang keahliannya (Usman, *et al* 2016) Sekolah Menengah Kejuruan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab IV Pasal 15, dinyatakan bawah: Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, evokasi, keagamaan, dan khusus. Dalam penjelasan pasal 15, dinyatakan bahwa: “Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”.

SMK NEGERI 3 KOTA BIMA adalah salah satu sekolah yang ada di kota Bima. Tepatnya terletak di Nusa II kota Bima Nusa Tenggara Barat (NTB). SMK Negeri 3 Kota Bima memiliki visi mewujudnya pelayanan informasi yang transparan dan akuntabel untuk memenuhi hak pemohon informasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. SMK Negeri 3 Kota Bima merupakan sekolah yang menjadi rujukan atau sekolah percontohan bagi sekolah lain dimana membutuhkan sarana pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Tata Boga adalah salah satu program keahlian di SMK Negeri 3 Kota Bima yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik di bidang pengolahan, penyajian dan pelayanan makanan dan minuman. Program keahlian Tata Boga menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan atau instansi pariwisata, hotel, restoran, catering dan rumah sakit, serta menyiapkan peserta didik untuk menjadi *entrepreneur* di bidang usaha penyedia makanan. PCKI (Produk Cake dan Kue Indonesia) merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa SMK Program Keahlian Tata Boga kelas XI.

Berdasarkan silabus PCKI kelas XI, ada beberapa materi yang harus dipelajari yaitu pengenalan kue, pengolahan kue, fungsi kue, pengenalan bahan bahan dan pengenalan alat alat pembuatan kue. Untuk menunjang proses pembelajaran, SMK Negeri 3 Kota Bima menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, laptop dan perangkat computer, perangkat praktek serta tersedianya jaringan wifi yang bisa diakses oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas XI Tata Boga maka diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran peserta didik program keahlian Tata Boga di SMK Negeri 3 Kota Bima permasalahan yang sering di hadapi masih kurangnya bahan ajar yang relevan untuk peserta didik, dikarenakan peserta didik memiliki pemahaman materi yang berbeda-beda seperti : memahami dengan pratikum, memahami dengan menonton video, memahami hanya dengan membaca buku, atau memahami langsung dengan penjelasan oleh guru. Dampak yang dihadapi peserta didik karena kurangnya bahan ajar mengakibatkan peserta didik mencatat penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, ketika guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan bantuan Power Point. Peserta didik berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami, akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon peserta didik yang bermacam-macam seperti peserta didik kurang bersemangat dalam materi yang disampaikan, peserta didik nampak antusias mengikuti pembelajaran sedangkan yang lain nampak kurang antusias, peserta didik ada yang lebih suka langsung dengan pratikum. Saat peserta didik melaksanakan pratikum ketika mengalami kendala atau permasalahan peserta didik cenderung meminta bantuan kepada guru sehingga guru harus mengulangi penjelasan yang menjadi permasalahan yang dihadapi peserta didik begitupun dengan peserta didik lainnya. Kemudian masih minimnya media pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya android, media yang digunakan masih berupa media biasa yang tidak dapat digunakan secara klasikal oleh peserta didik. Lalu pada saat wawancara terhadap peserta didik di kelas XI Tata Boga diketahui bahwa beberapa peserta didik yang telah menggunakan aplikasi bimbingan belajar online mengaku lebih tertarik dan mudah memahami materi jika belajar

menggunakan aplikasi tersebut sebab materinya ditampilkan melalui video yang telah didesain dengan tampilan menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada masalah dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran yang digunakan seorang guru pada proses pembelajaran yang dilakukannya harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Ada kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya adalah kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran, kesesuaian dengan teori dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku (Wiratmojo, 2019). Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu akan berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran praktik. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dari permasalahan yang dipaparkan, perlu adanya pengembangan media visualisasi yang dirancang menjadi media konten pembelajaran interaktif. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai setiap kompetensi yang diajarkan untuk melanjutkan kekompetensi selanjutnya. Dalam proses pembelajaran yang digunakan, siswa kurang antusias ketika guru memaparkan kajian teori karena siswa cenderung pasif (kurang aktif bergerak). Alat praktek tidak sepenuhnya tersedia di sekolah dan membutuhkan waktu untuk mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan, sehingga siswa membutuhkan stimulus/visualisasi sebelum mempraktekkan secara langsung agar praktek bisa berjalan lancar sesuai dengan waktu yang tersedia.

Peserta didik tertarik ketika pembelajaran mata pelajaran PCKI ketika proses pembelajaran disaat pratikum, peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat ketika sedang belajar pratikum. Saat melaksanakan pembelajaran pratikum, terdapat masalah yang dihadapi peserta didik diantaranya adalah peserta didik masih kebingungan ketika terdapat kendala/permasalahan yang dialami pada saat proses pembelajaran pratikum. Kemudian juga kebanyakan siswa juga lupa akan tahapan maupun langkah-langkah dalam proses pratikum sehingga peserta didik menanyakan kembali kepada guru mengenai langkah-langkah selanjutnya yang harus dilakukannya. Dikarenakan tidak adanya pedoman untuk

melaksanakan pratikum membuat peserta didik harus mencari sumber belajar dari internet yang relevan untuk pratikum tersebut. Untuk itu peserta didik mengharapkan adanya suatu tempat untuk mengakses materi pembelajaran yang menjadikan materi pembelajaran PCKI kelas XI Tata Boga serta dilengkapi dengan pedoman pratikum seperti video atau penjelasan langkah-langkah pratikum sebagai pegangan peserta didik saat melakukan pratikum, sehingga bisa meminimalisir terjadinya kendala/masalah yang dihadapi peserta didik pada saat melakukan pratikum. Dengan tersedianya bahan ajar tersebut maka peserta didik mempunyai pegangan materi untuk dipelajari di rumah maupun dipelajari di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, maka dapat dilihat saat ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap pembelajaran (Junaidi, 2019). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002 (dalam Junaidi, 2019). Salah satu media pembelajaran yang saat ini dapat menunjang proses pembelajaran untuk lebih efektif dan inovatif adalah media pembelajaran interaktif, Media Pembelajaran Interaktif adalah metode komunikasi dimana output dari media berasal dari masukan dari pengguna, media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi. Pada penelitian ini, selain penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran diperlukan juga model pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *project based learning*. model pembelajaran *project based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi,

sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Menurut Bie (Ngalimun, 2013) menegaskan *project based learning* yaitu model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya. Proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *project based learning* sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata pelajaran PCKI. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan model *project based learning* diharapkan dapat menarik perhatian melalui pembelajaran yang dilakukan peserta didik sebagai media pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 3 Kota Bima kelas XI Tata Boga.

Berdasarkan penelitian yang terkait media pembelajaran interaktif, didapatkan hasil penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian media pembelajaran interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Angga & Yudha (2016) tentang penerapan pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* bertujuan untuk menghasilkan media 'LECTRO-A' yang valid dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan 'LECTRO-A' sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar untuk SMKN 2 Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini terdiri atas 7 tahapan yaitu: (1) perumusan potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas dan (7) analisis dan pelaporan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validitas media dan lembar angket respon peserta didik. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan kategori valid dari segi validitas media, yaitu dengan rata-rata hasil rating sebesar 80%. Sementara untuk respon peserta didik menunjukkan kategori sangat baik, yaitu dengan rata-rata hasil rating sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan mendapat respon positif dari peserta didik. Kendala yang terdapat dalam penelitian ini adalah Penelitian ini masih terdapat kekurangan pada konten media yang dikembangkan, berupa masih

terbatasnya aspek animasi. Sehingga diharapkan ada pihak yang akan meneruskan penelitian pengembangan media ini agar tercipta media pembelajaran yang sempurna dari semua aspek. Diharapkan dapat diadakan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan melalui penelitian eksperimen. Sehingga dapat diperoleh suatu media pembelajaran yang layak untuk disebar luaskan. Materi yang terdapat pada media yang dikembangkan tidak berisi semua materi mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Oleh karena itu untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan dapat dimasukkan seluruh materi Teknik Elektronika Dasar kedalam konten materi di media.

Penelitian yang dilakukan oleh Arda *et al* (2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa kelas VIII SMP. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terdiri dari dua bagian utama yaitu materi dan evaluasi. Prosedur pengembangan mengikuti model Borg and Gall. Pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi materi dalam kategori sangat baik dan validasi media dalam kategori baik. Media tersebut diujicobakan di SMP Negeri 3 Palu. Respon siswa pada uji coba skala kecil dan besar berada pada kategori sangat baik. Prestasi belajar siswa menunjukkan peningkatan dimana gain ternormalisasi berada pada kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung pemahaman konsep. Kendala yang dihadapi pengembangan media pembelajaran interaktif ini masih terbatas pada tiga pokok bahasan yaitu gaya, Hukum Newton, usaha dan energi. Adanya keterbatasan tersebut, maka peneliti memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya ditambahkan materi yang belum termuat dalam media ini. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan software yang lain dan setiap materi dilengkapi dengan simulasi sehingga pemahaman siswa dapat lebih meningkat lagi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wiratmojo, 2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Pada

Matakuliah Media Pembelajaran Ekonom. Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan, menganalisis uji validasi, praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Mata Kuliah Media Pembelajaran Ekonomi Yang Menerapkan Metode Project Based Learning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan menggunakan model IDI (*Instruksional Development Institute*), prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahap yaitu define, develop, dan evaluate. Multimedia interaktif ini berupa media pembelajaran yang telah valid bisa membantu mahasiswa untuk bisa lebih memahami dan meningkatkan pada mata kuliah media pembelajaran ekonomi yang Menerapkan Metode Project Based Learning. Uji Efektivitas multimedia interaktif mata kuliah media pembelajaran ekonomi yang menggunakan metode project Based Learning sebagai media pendukung pembelajaran mandiri menyatakan bahwa multimedia interaktif efektif, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Kendala yang dihadapi penelitian adalah Materi pembelajaran yang ada pada multimedia interaktif ini masih memiliki beberapa kekurangan diantaranya tata tulis, gambar yang tidak relevan dengan information. dalam materi mata kuliah pendidikan ekonomi khususnya pada materi merancang, mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia(PCKI) Kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 3 Kota Bima diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif. Untuk itu tujuan utama penelitian ini adalah ingin mengembangkan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRODUK CAKE DAN KUE INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA KELAS XI TATA BOGA DI SMK NEGERI 3 KOTA BIMA”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru
2. Masih kurangnya sumber belajar
3. Peserta didik cenderung mendengarkan, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru.
4. Kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran.
5. Keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.

1.3 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam peneliti ini akan dibatasi pada beberapa permasalahan, yaitu:

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini khusus pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dimana menggunakan 2 Kompetensi Dasar (KD) yang diperuntukkan bagi peserta didik di SMK Negeri 3 Kota Bima kelas XI yang mendapatkan mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia.
2. Program yang digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif adalah Google Classroom
3. Dalam penelitian ini, pengembangan konten pembelajaran interaktif hanya dilaksanakan sampai kegiatan uji coba terbatas yaitu diujikan 4 (empat) pertemuan tatap muka.

1.4 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengembangkan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia Menggunakan Model Project Based Learning kelas XI Tata Boga di SMKN 3 Kota Bima?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia Menggunakan.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata

Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia Menggunakan Model Project Based Learning kelas XI Tata Boga di SMKN 3 Kota Bima.

2. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia Menggunakan Model Project Based Learning kelas XI Tata Boga di SMKN 3 Kota Bima.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Peneliti
 - a. Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran
 - b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelak menjadi tenaga pengajar.
2. Siswa
Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menjadi referensi dalam proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Sekolah
 - a. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi guru pengampu mata pelajaran dalam proses penyampaian materi.
 - b. Membantu sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PCKI (Produk Cake dan Kue Indonesia)