

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan hal paling penting dalam pendidikan hal ini dikarenakan berhasil atau tidaknya pendidikan dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran. Hasil kegiatan pembelajaran bisa mencapai prestasi yang diharapkan atau bisa juga tidak tercapai hal ini disebabkan oleh kemampuan dan daya serap siswa yang berbeda-beda sehingga guru perlu memperhatikan media dan metode pembelajaran yang sesuai bagi siswanya agar semua siswa paham dan mengerti dengan baik materi yang telah disampaikan oleh guru.

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Pertama, melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kedua, membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri (Sagala, 2010).

Salah satu permasalahan yang ada pada dunia pendidikan khususnya di Indonesia saat ini yaitu rendahnya semangat siswa dalam belajar karena tidak mendukungnya media pembelajaran yang digunakan guru. Siswa cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi dengan media pembelajaran yang dianggapnya itu-itu saja dan tidak adanya perubahan. Guru terkadang kurang memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa agar mereka bisa dengan mudah menerima materi yang diberikan. Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran pada saat ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Alasan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar siswa secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata) (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Priyanthi (2017), E-modul (modul elektronik) merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.

E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang penting bagi siswa,

maupun guru. E-modul dapat menjadi perantara bagi guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa. E-modul lebih praktis digunakan dimana saja.

E-Modul yang dikembangkan berupa E-Modul berbasis android, karena menyesuaikan dengan rata-rata *smartphone* yang digunakan siswa yang menggunakan *operating system android*. E-Modul yang dikembangkan nantinya akan dapat digunakan oleh siswa menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, yang sangat familiar dan hampir semua siswa SMK memilikinya (Resitya, 2022). Hal ini juga mempertimbangkan karena E-modul yang menggunakan *smartphone* dapat menghemat pengeluaran biaya siswa dalam memfoto-copy bahan ajar, serta membuat penggunaan *smartphone* dikalangan pelajar lebih bermanfaat kearah pendidikan (Ismi, dkk, 2019). Menurut WuWen Chunm & Pengyeng-Hong (2016) dalam penelitiannya menunjukkan adanya korelasi yang positif antara pembelajaran yang menggunakan *smartphone* dengan karakteristik dan kebiasaan peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa dibatasi waktu dan ruang. Smeets & Bus (2014) juga mengungkapkan bahwa buku elektronik yang disisipkan fitur multimedia dapat memperkaya pengalaman membaca buku apabila digunakan dengan benar. Menurut Rohman (2020) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi/pesan dari sumber informasi ke penerima informasi yang pesannya berbentuk cetak maupun audio–visual sehingga menimbulkan pemahaman dan pengalaman bagi penerima.

SMK Gelora Jaya Nusantara Medan adalah sekolah yang menuntut agar siswa bisa dalam segala bidang namun ada bidang tertentu yang akan dipilih. Jurusan yang terdapat di sekolah menengah kejuruan salah satunya adalah jurusan tata boga yang bergerak dibidang pariwisata dan kuliner. Terdapat banyak sekali mata pelajaran produktif yang akan dilaksanakan dalam program keahlian tata boga salah satunya adalah mata pelajaran produk *pastry* dan *bakery*.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada bulan Maret 2022 di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan, guru mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* selama ini belum pernah menggunakan E-modul. Media pembelajaran yang biasa digunakan hanya PowerPoint (PPT). Untuk siswanya juga tidak memiliki modul individu, dan tidak semua guru yang mempunyai pegangan modul. Sedangkan modul sangat berperan penting membantu dalam proses belajar mengajar.

Mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* memiliki beberapa KD, pada penelitian ini penulis memilih KD *cake*. Dari observasi diketahui bahwa Siswa kelas XI SMK Gelora Jaya Nusantara Medan Keahlian Tata Boga masih kurang paham pada tahapan-tahapan pembuatan *Cake*. Dengan ini dapat disimpulkan perlu lebih mengoptimalkan nilai pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* KD *Cake*. Berdasarkan hasil penyebaran angket siswa dan guru setuju dan membutuhkan media pembelajaran E-Modul pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.

Dengan adanya E-Modul ini diharapkan juga dapat menyiapkan diri dan menambah pengetahuan untuk siswa/i yang akan terjun ke dunia PKL (praktek

kerja lapangan).

Selain itu, alasan penulis memilih mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang masuk pada UKK (Uji Kompetensi Keahlian), jadi salah satu syarat untuk lulus siswa keahlian Tata Boga dari SMK Gelora Jaya Nusantara Medan harus mampu mengolah Produk *Pastry* dan *Bakery* khususnya *Cake* yang sesuai kriteria, dan untuk penilaiannya dinilai oleh chef dan ketua program studi, dan pada saat penulis observasi guru mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* menyampaikan siswa kelas XII harus mengulang beberapa kali membuat *cake*, supaya saat UKK (Ujian Kompetensi Keahlian) bisa lulus. Dan diharapkan dengan adanya E-modul bisa menambah pengetahuan dan pemahaman siswa tentang *Cake* sehingga siswa bisa menghemat waktu dan biaya untuk membuat *Cake* sesuai kriteria.

Berdasarkan paparan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang **"Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Produk Pastry dan Bakery di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan"** sebagai media pembelajaran baru.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *Cake*.

2. Siswa belum memahami tahapan-tahapan pada pembuatan *cake*.
3. Kurangnya memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada, dalam proses pembelajaran.
4. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.
5. Siswa tidak mempunyai modul individu pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.
6. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik agar proses pembelajarannya tidak monoton.
7. Guru belum menggunakan media pembelajaran E-modul pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *Cake*.
8. Guru hanya menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* pada saat pembelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery*.

1.3.Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan pada siswa/i kelas XI Keahlian Tata Boga SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.
2. Materi E-modul hanya pada KD *Cake*.
3. Aplikasi yang digunakan untuk membuat E-Modul dibatasi *PowerPoint*, aplikasi video *maker*, aplikasi HTML 5, *APK 2 Builder* dan *quizmaker*
4. Validasi media pembelajaran dibatasi pada 1 ahli media dan 2 ahli materi.

5. Model penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yaitu meliputi Define (*pendefinisian*), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran E-modul pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* KD *Cake*?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* KD *cake* oleh ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana Akseptansi Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* KD *cake* berdasarkan respon siswa?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran E-modul pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* KD *Cake*.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *cake* oleh ahli materi, dan ahli media.
3. Untuk mengetahui Akseptansi Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* materi *cake* berdasarkan respon siswa

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat penelitian yang diharapkan tercapai diantaranya adalah:

a) Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam memahami teori tentang *Cake*.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat *Cake*.

b) Bagi Guru

1. Membantu guru dalam mengadakan variasi media.
2. Meningkatkan proses belajar mengajar agar lebih baik lagi sehingga membuat siswa bisa mengoptimalkan belajar tentang *Cake*.

c) Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
2. Dapat menjadi referensi media pembelajaran pada proses belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian berikutnya.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa E-modul pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* untuk siswa kelas XI tata boga SMK Gelora Jaya Nusantara Medan, berikut spesifikasi yang diharapkan pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran E-modul mencakup seluruh materi *Cake* yaitu tentang pengertian *cake*, bahan pembuatan *cake*, alat pembuatan *cake*, jenis-jenis *cake*, metode pencampuran *cake*, proses pemasukan adonan ke loyang, proses *baking*, penilaian *cake*, serta kesalahan dalam pembuatan *cake*. dengan objek yang detail disertai dengan audio dan visual yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mudah dimengerti.
2. Media pembelajaran E-modul ini dilengkapi dengan evaluasi.
3. E-modul bisa diakses melalui *smartphone*, sehingga lebih praktis untuk dibawa dan untuk belajar dimana saja.
4. E-modul dirancang untuk mudah diakses oleh siswa dengan menggunakan internet atau tanpa internet.

1.8.Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis E-modul dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa. selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran produk *Pastry* dan *Bakery* materi *Cake*.

1.9.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran E-modul mampu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan antusias pada KD *Cake*.

2. Siswa sudah tidak asing dengan smartphone sehingga lebih mudah mengaplikasikan E-Modul ini, dan bisa lebih memanfaatkan smartphone yang dimiliki.
3. Siswa dapat mengakses media dengan mudah sehingga siswa bisa belajar sendiri dimana saja.
4. E-Modul ini bisa diaplikasikan tanpa menggunakan internet.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

1. E-Modul ini bergantung dengan daya baterai siswa pengguna E-Modul.
2. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media E-modul hanya untuk Kompetensi Dasar *Cake*.
3. Untuk menonton video harus menggunakan internet.
4. Untuk evaluasi harus menggunakan internet.