

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut (Sudjana, 2012) proses pembelajaran merupakan salah satu upaya atau kegiatan yang dapat dilakukan dengan sengaja sehingga dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut (Hernawan, 2013) pada hakekatnya, pembelajaran merupakan sebuah cara untuk berkomunikasi dan bertransaksional yang memiliki sifat timbal balik. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki peranan penting disekolah dalam menyampaikan sebuah materi yang diajarkan, sehingga guru membutuhkan sebuah media atau sumber belajar yang bertujuan dan berfungsi sebagai sarana penyampai materi agar dapat tersampaikan, baik disekolah jenjang SMA maupun SMK, salah satunya adalah SMK Telkom 2 Medan.

SMK Telkom 2 Medan merupakan sekolah menengah kejuruan yang dikenal dengan nama lain SMK Shandy Putra. Berdiri sejak tahun 1992 dan merupakan salah satu sekolah yang sudah menggunakan serta menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar. Dimana dalam kurikulum merdeka belajar kegiatan pembelajaran tidak lagi berfokus kepada guru yang aktif, melainkan mengharuskan guru untuk melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. SMK Telkom 2 Medan merupakan salah satu sekolah teknologi yang menawarkan 4 kompetensi keahlian kejuruan, salah satunya adalah Tata Boga. Didalam jurusan Tata Boga terdapat mata pelajaran boga dasar, dimana

dalam pelajaran ini banyak membahas mengenai kebogaan, salah satunya adalah membahas mengenai materi teknik pengolahan makanan.

Mata pelajaran Boga Dasar memiliki beberapa kompetensi dasar (KD), diantaranya adalah: (1) Peralatan Pengolahan Makanan, (2) Penanganan Dasar Pengolahan Makanan, (3) Potongan Bahan Makanan, (4) Teknik Pengolahan Makanan, (5) *Garnish* Makanan dan Minuman, (6) Alas Hidangan dari Lipatan Daun, (7) Wadah Hidangan dari Sayuran dan Buah, (8) Bumbu Dasar dan Turunannya pada Masakan Indonesia, dan (9) Sambal pada Makanan Indonesia. Pada kegiatan penelitian ini, penulis memilih kompetensi dasar (KD) mengenai teknik Pengolahan Makanan.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Maret 2023 di SMK Telkom 2 Medan bersama dengan guru bidang studi boga dasar serta dengan kepala jurusan Tata Boga di SMK Telkom 2 Medan, pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran boga dasar masih menggunakan buku paket sebagai bahan pembelajaran utama, kemudian pada kegiatan observasi selanjutnya terdapat masalah dalam kegiatan pembelajaran boga dasar diantaranya pada KD Teknik Pengolahan Makanan yaitu : (1) Siswa belum memahami dan menguasai teknik pengolahan makanan. (2) Terdapat beberapa siswa yang tidak membawa buku paket pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa tidak tertarik pada buku paket yang diberikan dan siswa malas membaca, akibatnya siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Menurut (Solahudin, 2022) kebanyakan siswa cukup baik dalam membaca, namun siswa tidak mempunyai ketertarikan terhadap buku paket dan buku bacaan.

faktor penyebab kurangnya minat membaca siswa diantaranya, faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yaitu kemampuan dalam membaca, memahami makna yang terkandung dalam sebuah bacaan, kurangnya membiasakan diri dengan membaca, siswa hanya membaca buku atas perintah dari guru, siswa jarang mencari buku atau bahan bacaan sesuai dengan kebutuhannya, siswa yang menyelesaikan tugas melalui internet tanpa buku. sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang disebabkan oleh luar diri siswa itu sendiri yaitu lingkungan sekolah yang kurang mendukung, budaya membaca yang kurang dilingkungan sekolah, program literasi belum berjalan maksimal, mading sekolah yang tidak pernah diperbaharui, sekolah tidak memiliki tempat khusus untuk membaca selain perpustakaan, peran perpustakaan sekolah yang belum maksimal, dan pengaruh penggunaan smarthphone. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, berdasarkan data yang diberikan guru bidang studi boga dasar terdapat 69 % atau sebanyak 18 siswa memiliki hasil belajar yang rendah (dibawah KKM) yaitu  $< 75$  dan 31% atau sebanyak 8 siswa lainnya berhasil meraih nilai diatas KKM dengan pencapaian nilai  $> 87$  hal ini dibuktikan dengan kegiatan observasi yang dilakukan kepada siswa kelas X boga dengan hasil pernyataan siswa sering melakukan remedial test untuk memperbaiki nilai hasil ujian yang rendah, baik itu ulangann harian, ujian tengah semester maupun ujian akhir semester.

Dalam perkembangannya, pendidikan SMK Telkom 2 Medan selalu berkembang seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehinga kualitas pendidikan terus ditingkatkan sesuai dengan kemajuan

zaman. Berdasarkan pernyataan pihak kesiswaan SMK Telkom 2 Medan, sekolah selalu mengikuti kegiatan pembelajaran dan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman namun tetap dalam aturan aturan kemendikbud. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan SMK Telkom 2 Medan, diperlukan adanya inovasi baru terhadap media pembelajaran baru, yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan dari teknologi.

Semakin pesatnya teknologi perkembangan zaman semakin banyak pula inovasi yang mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan sumber belajar atau media interaktif yang lebih kreatif dan inovatif serta dapat dipakai dan dimengerti oleh siswa. Menurut (Briggs, 2017) bahan pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, file, gambar, video, dan lain sebagainya. (Bhuono, 2015) mengatakan bahwa cara belajar merupakan faktor kunci yang menentukan berhasil atau tidaknya belajar seorang siswa, namun hal tersebut didorong oleh cara mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berasumsi bahwa hal ini berkaitan dengan materi teknik pengolahan makanan, dimana kegiatan pembelajaran yang baru dan inovatif dapat mendorong dan mengasah pengetahuan dan kemampuan siswa menenai teknik pengolahan makanan.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru dengan murid atau murid dengan murid lainnya dengan memanfaatkan sumber belajar yang berfungsi untuk mendukung guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Penyampaian materi menggunakan alat atau sumber belajar dapat mendukung

keberhasilan siswa dalam belajar, dengan asumsi dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, guru juga dapat fokus pada materi pembelajaran yang sudah disiapkan sebelum dimulainya pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan bahan pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun dalam penerapan atau penggunaan sarana dan bahan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Bahan pembelajaran yang baik adalah sebuah sarana yang mampu memotivasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan hal-hal menarik seperti gambar, video, audio visual serta memiliki materi yang mencukupi pengetahuan untuk pembelajaran dan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sebagai pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan pemanfaatan media interaktif dan penerapan sumber belajar seperti *E-Module* berbasis android, dimana teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Sehingga siswa bersedia menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa dipaksa untuk melakukannya (Ramen, A. Purba, 2021)

*E-module* berbasis android merupakan sebuah bahan ajar mandiri yang dirancang dengan bentuk elektronik berbasis aplikasi dalam android yang dilengkapi dengan beragam video tutorial, animasi, dan audio untuk memperluas pengalaman dalam belajar. *E-module* berbasis android merupakan salah satu jenis bahan ajar tertulis yang dirancang secara sistematis serta penggunaan. *E-Module* berbasis android telah dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menambah

pengetahuan siswa dan pembacanya (Satyaputra, 2016).

Berdasarkan penjelasan masalah diatas, penulis berasumsi untuk mengambil penelitian dengan judul :

**“Pengaruh Penggunaan *E-Modul* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Boga Dasar SMK Telkom 2 Medan”**

**1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran boga dasar pada materi teknik pengolahan makanan.
2. Kurangnya pemanfaatan *E-Module* berbasis android sebagai sumber pembelajaran disekolah.
3. Masih terdapat siswa yang tidak membawa bahan ajar buku paket boga dasar saat pembelajaran berlangsung.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar.
5. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan bahan ajar buku paket dan sesekali menggunakan vidio youtube jika dibutuhkan.
6. Guru belum menggunakan *E-Module* berbasis android saat mengajar mata pelajaran boga dasar.

**1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian pada kelas eksperimen adalah *E-Module* berbasis android.
2. Bahan ajar yang digunakan kelas kontrol adalah buku paket boga dasar kelas X
3. Materi boga dasar dibatasi pada teknik pengolahan makanan yaitu teknik pengolahan panas basah, panas kering dan panas minyak.
4. Subjek penelitian dibatasi oleh seluruh siswa kelas X Boga SMK Telkom 2 Medan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar teknik pengolahan makanan siswa menggunakan *E-Modul* berbasis android pada mata pelajaran boga dasar?
2. Bagaimanakah hasil belajar teknik pengolahan makanan siswa dengan menggunakan bahan ajar buku paket boga dasar?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan *E-Modul* berbasis android terhadap hasil belajar teknik pengolahan makanan?

#### **1.5. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar teknik pengolahan makanan siswa menggunakan *E-Modul* berbasis android pada mata pelajaran boga dasar.
2. Hasil belajar teknik pengolahan makanan siswa dengan menggunakan

buku paket pada mata pelajaran boga dasar.

3. Pengaruh penggunaan *E-Modul* berbasis android pada mata pelajaran boga dasar SMK Telkom 2 Medan

#### **1.6. Manfaat**

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa yang akan datang.
2. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk keperluan penelitian selanjutnya.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi boga dasar terhadap penelitian yang dilakukan peneliti dalam penggunaan sumber belajar baru yang dikenalkan, yaitu *E-Module* berbasis android dengan pokok materi mengenai teknik pengolahan makanan.
4. Bagi siswa lebih praktis dan mempermudah pemahaman, pengetahuan serta dapat memotivasi semangat belajar siswa.