

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan bersifat interaktif baik secara langsung maupun tidak dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang berbeda dan dilakukan oleh pengajar dan murid (Rusman, 2021). Menurut Nurfadhillah, dkk (2021) pembelajaran ialah kegiatan bagi murid dengan pendidik yang berkaitan erat hal bertukar informasi, dimana keberhasilan pembelajaran tidak dapat dicapai jika hanya salah satu komponen saja yang mendukung, melainkan para pengajar perlu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru dan murid dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian informasi atau materi kepada siswa.

Media pembelajaran ialah alat yang berguna untuk menyampaikan pesan ataupun informasi mengenai pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan besar dalam membantu murid guna mendapatkan rancangan, keterampilan, dan kompetensi (Hasan, dkk, 2021). Alat yang fungsinya untuk menyampaikan materi ke murid dengan memanfaatkan suatu perangkat agar murid dapat menerima ilmu dari pendidik disebut sebagai media pembelajaran (Pakpahan, dkk, 2020)

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dapat guru gunakan untuk menginformasikan berita atau tujuan pembelajaran kepada pelajar.

Menurut Nursito (2011) dalam Kemendikbud (2018) media pembelajaran menjadi semakin penting sebab kegiatan pembelajaran terkini memfokuskan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memicu perhatian murid dalam menangkap materi. Media yang dapat dikembangkan salah satunya adalah elektronik modul (*E-Module*).

E-module ialah sebuah bahan ajar mandiri yang dirancang dengan bentuk elektronik yang dilengkapi dengan beragam video tutorial, animasi, dan audio untuk memperluas pengalaman dalam belajar. Setiap kegiatan pembelajaran terdapat tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif (Kemendikbud, 2018).

Teknologi pembelajaran membimbing peserta didik dalam menggunakan kedua alat media tersebut untuk mencapai tujuan pendidikannya sehingga murid bersedia menerima materi yang disampaikan oleh pengajar tanpa dipaksa untuk melakukannya (Purba, dkk). Penggunaan *smartphone* berbasis Android yang menawarkan aplikasi *e-module* merupakan salah satu teknologi yang mendukung dunia pendidikan. Android ialah sistem operasi untuk tablet dan *smartphone* yang dapat direpresentasikan seperti penghubung diantara *devices* dan penggunanya,

yaitu aplikasi yang tersedia pada perangkat tersebut dijalankan oleh penggunanya (Satyaputra dan Eva, 2016).

SMK Gelora Jaya Nusantara Medan merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki visi menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil, cerdas, dan dapat berkompetisi baik di taraf nasional maupun internasional. Untuk mencapai visi tersebut sekolah mengemban misi diantaranya 1) Membekali siswa dengan *skill* yang berkompetensi, 2) Melaksanakan program pembelajaran yang berstandar internasional, 3) Mewujudkan pendidikan yang menghasilkan lulusan yang terampil dan siap dalam kerja, dan 4) Mengembangkan kreativitas siswa melalui bakat dan keterampilan.

SMK Gelora Jaya Nusantara Medan menawarkan beberapa program keahlian. Salah satunya adalah program keahlian Tata Boga. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 September 2021 dengan ketua jurusan Tata Boga dan guru yang membidangi mata pelajaran Boga Dasar, sekolah tidak menyediakan buku pelajaran kepada siswa, siswa hanya mempunyai catatan pelajaran di buku tulis berdasarkan apa yang disampaikan guru. Saat menyampaikan materi, guru hanya menggunakan media *PowerPoint* yang masih belum memadai sebagai media pembelajaran mandiri di luar pembelajaran sekolah karena kurangnya media pembelajaran tambahan. Masalah yang lain ialah terdapat sebagian besar siswa yang masih belum bisa fokus belajar dikarenakan aktivitas lain di luar kelas yaitu bekerja dan membantu orang tua. Semua siswa sudah mempunyai *smartphone* beroperasi Android, namun masih belum digunakan dengan optimal sebagai media pembelajaran yang efektif.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis android, diharapkan siswa terpacu untuk lebih memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran di luar sekolah. Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan pengajar dan murid terhadap media pembelajaran, guru menyatakan bahwa media *e-module* dapat menunjang kegiatan belajar dan siswa menyatakan bahwa media *e-module* diperlukan untuk pembelajaran Boga Dasar.

Mata pelajaran Boga Dasar memiliki beberapa kompetensi dasar (KD), diantaranya (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. Untuk penelitian ini, penulis memilih KD Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang ditemukan dalam pembelajaran KD Peralatan Pengolahan Makanan adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang macam-macam alat pengolah makanan, sebab belum lengkapnya peralatan di Lab memasak SMK Gelora Jaya Nusantara.

Kendala pada KD Teknik Pengolahan Makanan adalah masih terdapat mahasiswa yang belum memahami dan menguasai teknik pengolahan makanan, hal ini terlihat saat praktikum pengolahan makanan sedang berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan, standar minimal kelulusan (SKM) mata pelajaran Boga Dasar adalah 65. Pada tahun 2020 terdapat 0 siswa yang memperoleh nilai yang sangat kompeten dalam skala 86-

100, siswa yang memperoleh nilai dalam skala 81-85 sejumlah 18 orang, dan siswa yang mendapatkan nilai dalam skala 76-80 sebanyak 10 orang. Sedangkan pada tahun 2021 siswa yang memperoleh nilai yang sangat kompeten dalam skala 86-100 sejumlah 6 orang, siswa yang mendapatkan nilai dalam skala 81-85 sejumlah 17 orang, dan siswa yang mendapatkan nilai dalam skala 76-80 sebanyak 1 orang. Dapat disimpulkan bahwa, siswa/i kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan masih perlu meningkatkan nilai pada mata pelajaran Boga Dasar KD Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.

Pemilihan mata pelajaran Boga Dasar sebagai variabel dalam penelitian ini sebab mata pelajaran tersebut sangat penting pada bidang Tata Boga, materi yang diajarkan pada Boga Dasar dapat mendukung mata pelajaran yang lain sehingga apabila para siswa memiliki hasil belajar yang optimal maka hal tersebut dapat meningkatkan nilai pada mata pelajaran yang lain. Dengan adanya media pembelajaran *e-module* berbasis android penulis berharap media tersebut dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini perlu dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Boga Dasar SMK Gelora Jaya Nusantara Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Sekolah tidak menyediakan buku paket untuk siswa.

2. Kurangnya pengetahuan siswa pada materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran *e-module* berbasis android.
4. Guru hanya menggunakan media *Power Point*.
5. Kurangnya media belajar mandiri selain di sekolah.
6. Penggunaan *smartphone* yang dimiliki siswa belum digunakan sebagai media pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *e-module* berbasis android.
2. Aplikasi untuk membuat *e-module* berbasis android dibatasi pada *Picsart*, *PowerPoint*, *iSpring Suite 10*, dan *APK Builder Pro 3.0.2*.
3. Materi pelajaran dibatasi pada KD Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.
4. Video pembelajaran KD Peralatan Pengolahan Makanan dibatasi pada penggunaan jenis-jenis *pan*, jenis-jenis pisau, *hand meat tenderizer*, *milk jug*, *pastry cutter wheel*, *deep fat fryer*, dan *bain marie*.
5. Subjek penelitian dibatasi pada 2 ahli materi dan 1 ahli media.
6. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang meliputi *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Model penelitian dibatasi pada tahap *Development* (Pengembangan), yaitu validasi ahli materi dan ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Boga Dasar materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan yang menggunakan Model Pengembangan 4-D?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *E-Module* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Boga Dasar materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan oleh Ahli Materi dan Ahli Media?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *E-Module* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Boga Dasar materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan yang Menggunakan Model Pengembangan 4-D.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Module* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Boga Dasar materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan oleh Ahli Materi dan Ahli Media.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

E-Module Berbasis Android diharapkan dapat bermanfaat dalam mempelajari materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan sebagai media pembelajaran yang bersifat praktis, menarik, serta efektif.

b. Bagi Guru

E-Module Berbasis Android diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif dalam penggunaannya.

c. Bagi Sekolah

E-Module Berbasis Android diharapkan dapat digunakan dalam masukan bahan ajar atau rancangan literasi lingkungan belajar yang praktis dan menarik guna menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta efisien.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah modul elektronik berbasis android, dengan menggunakan bantuan aplikasi *Picsart*, *PowerPoint*, *iSpring Suite 10* dan *APK Builder Pro 3.0.2*. Media ini berbentuk aplikasi yang berformat *android package* (apk) serta dapat diunduh pada *smartphone* android siswa sehingga dapat dibawa dan diakses di mana saja.
2. *E-module* ini dapat diakses secara offline, sehingga siswa yang tidak memiliki akses internet untuk menjalankan *e-module* tersebut.

3. *E-module* berisikan materi Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.
4. *E-module* akan menampilkan sampul modul, petunjuk penggunaan modul, silabus, peta konsep, materi berupa teks yang disertai gambar dan video pendukungnya, rangkuman, evaluasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta profil pengembang.
5. Menu evaluasi berbentuk pilihan berganda dengan jumlah 15 butir soal pada setiap materinya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini adalah *e-module* diharapkan dapat membantu memfasilitasi kegiatan belajar, meningkatkan perhatian, mendorong keaktifan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Boga Dasar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan *e-module* berbasis android terdiri dari beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki bentuk yang lebih singkat dan padat sehingga dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam belajar.
- b. Siswa sudah terbiasa dengan penggunaan *smartphone*, maka dari itu *e-module* berbasis android dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui *smartphone*.

- c. Pengguna dapat mengakses media pembelajaran tanpa menggunakan jaringan internet, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung di mana saja.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-module* berbasis android memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- a. Media ini membutuhkan ruang penyimpanan pada *smartphone* untuk pemakaiannya.
- b. Penggunaan produk ini membutuhkan daya baterai pada *smartphone* untuk pemakaiannya.
- c. Menu evaluasi hanya dapat diakses saat jaringan internet aktif.
- d. Media *E-Module* Berbasis Android hanya memuat KD Peralatan Pengolahan Makanan dan Teknik Pengolahan Makanan.