

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman baru melalui pengalaman belajar. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, baik secara formal di sekolah (Nyanyu, 2014). Pembelajaran yang optimal dapat tercapai dengan adanya beberapa faktor pendukung, seperti guru yang kompeten, media pembelajaran yang efektif, dan sarana yang memadai.

SMK Negeri 1 Arjasari adalah salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Bandung yang menyelenggarakan pendidikan di bidang keahlian APHP (Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian). Saat ini terdapat dua jenis kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka diperuntukkan kelas X serta kurikulum 2013 diperuntukkan kelas XI dan XII. Salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari peserta didik program keahlian APHP adalah produksi pengolahan hasil hewani. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik belajar mengolah hasil hewani seperti daging, telur dan susu. Hal ini menjadikan pembelajaran berlangsung dengan pemberian teori maupun praktek pembuatan produk olahan hewani.

Kompetensi Dasar (KD) menganalisis prinsip dasar pengolahan susu dan KD melaksanakan produksi hasil susu merupakan kompetensi dasar yang dipelajari pada mata pelajaran pengolahan hasil hewani. Melalui KD ini, peserta didik dapat mempelajari dan melaksanakan pembuatan es krim. Pengembangan media pembelajaran untuk pembuatan es krim dirasa perlu, mengingat ada beberapa prinsip dasar pengolahan susu yang perlu dikuasai saat pembuatan es krim. Prinsip dasar tersebut meliputi penerimaan dan penanganan susu, pencampuran bahan, pasteurisasi, pencetakan, pendinginan, dan pengemasan. Hal ini menjadikan media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik dalam melaksanakan praktikum.

Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan, dan memperkaya pengalaman belajar peserta

didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah media visual. Media visual berbasis cetak yang berupa buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran kerja (Arsyad, 2012). Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas dan sarana di sekolah. Seperti relevansi dengan materi pembelajaran: Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dan dapat membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan ketua program studi APHP (Agroteknologi Pengolahan Hasil Pertanian) pada bulan Desember tahun 2022 menunjukkan masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Arjasari. Sumber belajar hanya berasal dari guru dengan menggunakan buku cetak sehingga peserta didik menjadi sangat bergantung pada guru dan belum dapat mandiri dalam melaksanakan praktek.

Kemajuan teknologi menyebabkan media pembelajaran berkembang menjadi semakin menarik. Penggunaan media pembelajaran visual pada penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah peserta didik pada saat melaksanakan praktikum. Salah satu media pembelajaran berbasis visual adalah *jobsheet*, yang berisi petunjuk atau instruksi yang disajikan secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Jobsheet yang dikembangkan harus memenuhi standar dan kriteria yang telah ditetapkan dengan merujuk pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Berdasarkan dokumen SKKNI KEP.45/MEN/II/2009, SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. SKKNI digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan program dan kurikulum pendidikan/pelatihan berbasis kompetensi. SKKNI dapat berperan dalam lembaga pendidikan dan pelatihan, sebagai acuan standar yang digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam menjalankan suatu pekerjaan atau tugas tertentu. SKKNI untuk pembuatan es krim mengacu pada standar kemampuan dan pengetahuan yang

dibutuhkan untuk menghasilkan es krim dengan kualitas yang baik dan aman untuk dikonsumsi. Pengembangan jobsheet menjadi jobsheet elektronik (*E-Jobsheet*) melalui PDF interaktif berbasis SKKNI yang diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran dan dapat diakses tanpa perlu menggunakan banyak kuota internet.

Eka (2018) menunjukkan pengembangan jobsheet berada pada kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan “Layak” serta penggunaannya dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran diversifikasi hasil perikanan. Penelitian Azzaria (2021) menunjukkan penggunaan *E-Jobsheet* yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” dan pada penerapannya menunjukkan nilai “sangat baik” pada kelas eksperimen dan “baik” pada kelas kontrol. Sementara Novita (2019) penggunaan jobsheet berbasis SKKNI menunjukkan hasil “sangat baik” untuk pencapaian kompetensi produksi kopi ketika praktikum menggunakan jobsheet SKKNI.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Jobsheet* Interaktif Berbasis SKKNI pada Praktikum Pembuatan Es Krim untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMK Negeri 1 Arjasari”**.

1.2 Rumusan Masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI sebagai pedoman praktikum pada praktikum pembuatan es krim?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI pada praktikum pembuatan es krim?
3. Bagaimana hasil belajar psikomotorik peserta didik setelah menggunakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI pada praktikum pembuatan es krim?
4. Bagaimana hasil uji organoleptik pada praktikum produksi es krim?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI sebagai pedoman praktikum pada praktikum pembuatan es krim.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI pada praktikum pembuatan es krim.
3. Mengetahui hasil belajar psikomotor peserta didik setelah menggunakan *E-Jobsheet* berbasis SKKNI pada praktikum pembuatan es krim.
4. Mengetahui hasil uji organoleptik praktikum produksi es krim.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan praktikum khususnya mata pelajaran pengolahan hasil hewani, serta dapat menciptakan suasana praktikum yang tertib dan mandiri karena dibekali jobsheet sebagai pedoman pelaksanaan praktikum.
2. Bagi guru, membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam praktikum pada mata pelajaran Produksi Pengolahan hasil hewani dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran peserta didik di SMK Negeri 1 Arjasari.
3. Bagi sekolah, menghasilkan produk baru yaitu es krim pada kegiatan praktikum mata pelajaran produksi hasil hewani pada KD melaksanakan produksi hasil susu di SMKN 1 Arjasari
4. Bagi peneliti, menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran jobsheet bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada praktikum pengolahan hasil hewani sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur organisasi Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini meliputi:

1. BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III : Metode Penelitian. Pada bab ini penulis membagi bahasan menjadi dua, yaitu pengembangan e-modul dan penerapan e-modul. Bab ini menguraikan tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.
4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini penulis membahas hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini penulis memaparkan simpulan yang berisi poin utama dari hasil penelitian, serta implikasi dan rekomendasi penelitian atas penelitian yang dilakukan.