

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan formal pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan dan keterampilan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Irwanto, 2015). Pendidikan di SMK bertujuan untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten dibidangnya yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang baik. Keterampilan siswa dalam memproduksi hasil pertanian, perkebunan dan perikanan dapat dicapai melalui kegiatan praktikum. Kegiatan praktikum bertujuan agar peserta didik mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban dari persoalan-persoalan yang dihadapi, selain itu siswa juga terlatih untuk berpikir secara ilmiah (Hasmiati dkk, 2017).

SMK Negeri Pertanian Pembangunan Lembang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki jurusan APHP (Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian). Produksi Pengolahan Hasil Hewani (PPHH) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa kelas XI APHP. Mata pelajaran ini terdiri dari beberapa Kompetensi Dasar (KD) diantaranya Menganalisis dan Mengelola Limbah Hasil Produksi Hewani. Hasil wawancara dengan Ketua Jurusan APHP sekaligus guru pengampu mata pelajaran PPHH menunjukkan bahwa saat ini kegiatan praktikum untuk KD Mengelola Limbah Hasil Produksi Hewani meliputi keripik kulit dan usus.

Salah satu limbah olahan hewani yang berpotensi untuk dikembangkan adalah limbah udang yang dapat diolah menjadi petis. Kegiatan praktikum pengolahan petis diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai pengolahan limbah olahan hewani. Selanjutnya, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami alur praktikum.

Saat ini media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket dari Kemdikbud dan presentasi menggunakan *Microsoft Power Point*. Salah satu media

pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami alur praktikum adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penggunaan media pembelajaran E-LKPD Interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan mempersiapkan kegiatan praktikum yang akan dilakukan. Saat ini, seluruh siswa SMKN PP Lembang sudah menggunakan gawai dengan sistem operasi *android* maupun *IOS* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi potensi pengembangan E-LKPD berbasis PDF interaktif yang menarik dan interaktif.

Penggunaan E-LKPD Interaktif sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menambah minat belajar dan dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan kerja siswa. Ahmadi (2010) menyatakan bahwa E-LKPD dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan siswa pada ranah kognitif dan juga dapat dimanfaatkan sebagai media prosedur praktikum di kelas maupun di laboratorium. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat diterapkan pada E-LKPD Interaktif sehingga media pembelajaran menjadi lebih efisien dan peserta didik menjadi terbiasa dengan menghadapi dunia digitalisasi (Prastika & Masniladevi, 2021). Lailah, dkk (2021) menunjukkan penggunaan E-LKPD dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Putri (2021) menunjukkan bahwa implementasi LKPD-Digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI yang diketahui dari jumlah siswa yang mencapai KKM pada setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan hingga 90,91% begitu juga dengan rata-rata nilai kelas yang mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan E-LKPD Interaktif Pada Pembelajaran Menganalisis dan Mengelola Limbah Udang untuk Pembuatan Petis di SMKN PP Lembang”** alasan pemilihan media pembelajaran E-LKPD berbasis pdf interaktif ialah karena dapat digunakan oleh berbagai macam sistem operasi pada gawai serta dapat diakses dimana pun dan kapan pun sehingga menjadi lebih praktis dan simpel saat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif setelah menerapkan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis?
3. Bagaimana keterampilan peserta didik dalam membuat petis saat menerapkan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis?
4. Bagaimana produk yang dihasilkan menggunakan E-LKPD interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui kelayakan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah menerapkan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis.
3. Mengetahui keterampilan peserta didik dalam membuat petis saat menerapkan E-LKPD Interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis.
4. Mengetahui mutu produk yang dihasilkan menggunakan E-LKPD interaktif pada pembelajaran menganalisis dan mengelola limbah udang untuk pembuatan petis?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Bahan masukan untuk guru dalam menggunakan media pembelajaran E-LKPD Interaktif sehingga media belajar yang digunakan untuk menyampaikan materi lebih bervariasi dan memudahkan dalam mempersiapkan prosedur kerja pada kegiatan praktikum.
 - b. Meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif serta pengadaan inovasi produk olahan hasil samping hewani.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan kompetensi kognitif dan keterampilan dalam menganalisis dan mengelola limbah hasil produksi hewani khususnya pada materi pembuatan petis.
 - b. Memudahkan siswa memahami alur praktikum yang ada pada E-LKPD Interaktif karena menarik.
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan inspirasi dan ide terhadap pengadaan produk inovasi pembuatan petis di sekolah.
 - b. Meningkatkan sarana media pembelajaran dalam bentuk E-LKPD interaktif.
4. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran E-LKPD Interaktif.
 - b. Meningkatkan *skill* pengoperasian aplikasi pengolah kata, pengolah grafis dan aplikasi pengaktifan fitur interaktif untuk pengembangan media pembelajaran E-LKPD Interaktif.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika Penelitian yang dilakukan peneliti meliputi :

- BAB I Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penelitian
- BAB II Pada bab ini berisi Kajian Pustaka yang menjelaskan teori yang digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.
- BAB III Pada bab ini berisi Metode Penelitian yang meliputi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai pengembangan dan penerapan E-LKPD Interaktif serta pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif, keterampilan dan sikap kerja, serta produk yang dihasilkan.
- BAB V Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.