

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang terus terjadi mempengaruhi hampir di semua aspek, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan, tidak sedikit inovasi teknologi yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan ditambahkannya inovasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik maupun peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar (Susyana & Mu'min, 2021). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan.

SMK PPN Tanjungsari merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang membuka program keahlian Agrobisnis Pengolah Hasil Pertanian (APHP) di Jawa Barat. Pada tahun ajaran 2023/2024 ini SMK PPN Tanjungsari telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (Kemendikbud, 2022) terdapat elemen pembelajaran penanganan limbah pengolahan hasil pertanian yang menjadi mata pelajaran tersendiri dalam Kurikulum Merdeka. Dalam elemen tersebut terdapat Capaian Pembelajaran berupa peserta didik dapat melakukan penanganan dan pemanfaatan hasil samping pengolahan hasil pertanian yang meliputi hasil nabati dan hewani. Elemen tersebut menjadi mata pelajaran baru di SMK PPN Tanjungsari, sehingga belum tersedia media pembelajaran berupa buku paket sebagai pegangan murid maupun guru untuk kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi penulis selama kegiatan P3K semester 7 di SMK PPN Tanjungsari pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ini terbatas pada presentasi dan penjelasan guru mata pelajaran dengan menggunakan *PowerPoint*. Pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani ini juga belum terdapat media ajar yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada materi ini praktikum yang diselenggarakan tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang ada sehingga peserta didik belum memiliki keterampilan dalam

pengolahan hasil samping. Praktikum yang dilakukan sebelumnya yaitu praktikum daur ulang kertas. Hal ini sama sekali tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran dari mata pelajaran Penanganan Limbah Pengolahan Hasil Pertanian. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memuat materi dan praktikum yang berkaitan dengan materi pengolahan hasil samping tersebut.

Melihat situasi tersebut, tentunya akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa di mana mereka tidak memiliki akses kepada sumber bacaan yang lengkap mengenai materi yang terkait dengan mata pelajaran dan tidak memiliki keterampilan dalam pengolahan hasil samping. Kekurangan ini menjadi sebuah hambatan dalam proses penyampaian materi karena menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Fenomena ini sejalan dengan penjelasan Pranata & Yulianti (2021) yang menyatakan bahwa salah satu alasan mengapa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran di dalam kelas adalah karena kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran atau bahan ajar menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Herawati & Muhtadi (2018) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah suatu perangkat yang dibentuk dan disusun secara sistematis untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektifnya. Inovasi yang dapat dilakukan pada bahan ajar adalah dengan mengganti modul cetak menjadi e-modul interaktif. E-modul interaktif merupakan suatu media digital yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pengaplikasian modul elektronik dalam proses pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif bagi peserta didik.

E-modul interaktif ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI APHP SMK PPN Tanjungsari, mengingat isi dari e-modul interaktif berupa materi secara lengkap yang dapat disisipkan gambar, ilustrasi, video, maupun audio sehingga peserta didik dapat mengakses e-modul kapan saja dan dimana saja.

Prinsip dari e-modul interaktif ini pada dasarnya sama dengan bahan ajar manual pada umumnya. Hanya saja terdapat perbedaan berupa materi yang disusun

lebih menarik karena di dalamnya terdapat gambar, video, ilustrasi, serta audio sebagai penunjang materi. E-modul yang telah selesai dibuat nantinya dapat disimpan dalam bentuk PDF yang dapat dikirimkan kepada peserta didik melalui aplikasi daring, seperti *Whatsapp*, E-mail, Google Classroom, dan lainnya sehingga peserta didik yang dapat mengakses e-modul tersebut dimana saja dan kapan saja.

Pengembangan e-modul interaktif ini dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hasil belajar ini merupakan hasil yang dicapai oleh siswa sebagai hasil usaha selama kegiatan pembelajaran, diukur dalam kurun waktu yang ditetapkan, dan dievaluasi sebagai tolak ukur kinerja siswa pada proses pembelajaran (Syah et al, 2023). Ketiga aspek hasil belajar tersebut semuanya akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan aspek kognitif menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan dan aspek psikomotorik menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan hasil belajarnya berupa kegiatan praktikum, serta aspek afektif menunjukkan sikap dan perilaku dari peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Aeni & Widodo (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul interaktif layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan aktifitas siswa pada pertemuan kedua sebesar 75% dengan kategori tinggi dan perolehan nilai rerata *N-gain* siswa dalam satu kelas sebesar 0,65, sehingga dapat dinyatakan dalam kategori sedang. Adapun penelitian lainnya yang dilakukan Umbara (2022) menunjukkan bahwa media e-modul layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memperoleh kategori sangat layak. Selain itu, pada penerapan didapatkan perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata skor *N-Gain* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani. Selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian mengenai **“Pengembangan E-Modul Interaktif pada Materi Pengolahan Hasil Samping Hewani untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK PPN Tanjungsari”**. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan e-modul sebagai media pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik kelas XI APHP SMK PPN Tanjungsari sehingga dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada aspek afektif menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari?
5. Bagaimana hasil produk kerupuk tulang ayam pada praktikum pengolahan hasil samping hewani berdasarkan uji organoleptik di SMK PPN Tanjungsari?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari.
3. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari.
4. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek afektif menggunakan e-modul interaktif pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani di SMK PPN Tanjungsari.

5. Mengetahui hasil produk kerupuk tulang ayam pada praktikum pengolahan hasil samping hewani berdasarkan uji organoleptik di SMK PPN Tanjungsari.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Menjadi sumber belajar yang menarik, efektif serta bermanfaat untuk memahami materi Pengolahan Hasil Samping Hewani pada mata pelajaran Limbah.
  - b. Dapat memberikan kemudahan untuk mengakses sumber belajar dengan penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif dan mempermudah proses untuk belajar dengan mandiri.
  - c. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif.
2. Bagi Guru
  - a. Membantu guru dalam proses penyampaian materi serta tugas-tugas lainnya pada materi Pengolahan Hasil Samping Hewani.
  - b. Menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik serta efektif untuk kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi Peneliti
  - a. Memberikan pengalaman dan membuka pemahaman dalam mengembangkan sumber belajar berupa e-modul interaktif.
  - b. Menambah wawasan terutama mengenai materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif.

#### **1.5 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah:

- BAB I : Pendahuluan, pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi.
- BAB II : Kajian Pustaka, pada bab ini berisi mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.

- BAB III : Metode Penelitian, pada bab ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan penulis meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.