

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

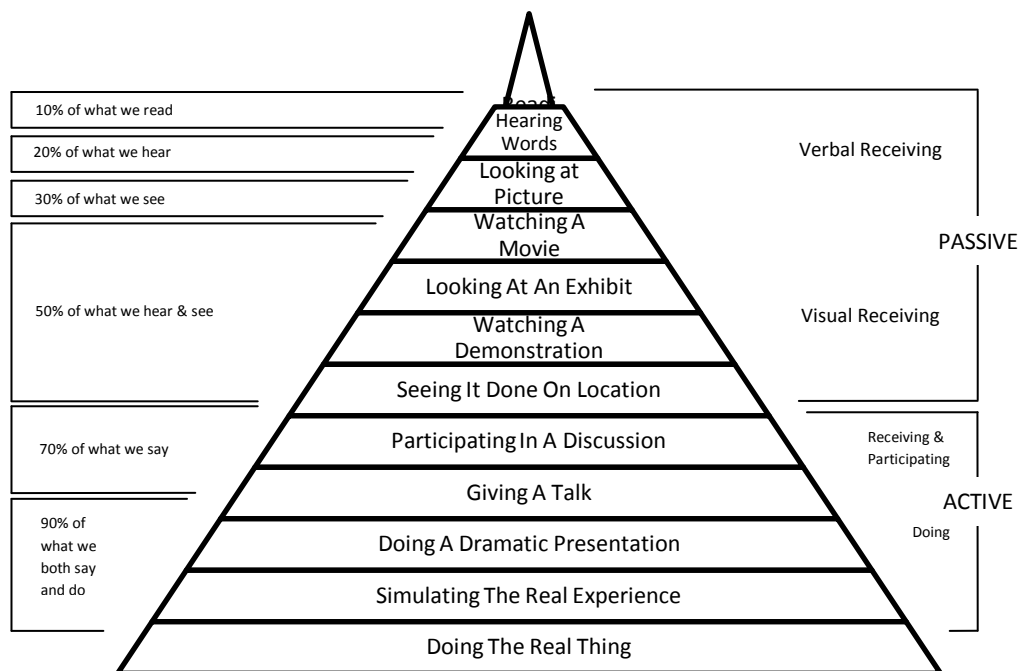
Masa kini merupakan era globalisasi yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi ini mempengaruhi hampir segala aspek kehidupan, baik itu dari segi komunikasi, kesehatan, industri, termasuk pendidikan. Berkembangnya teknologi, khususnya teknologi komputer memberikan pilihan-pilihan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi komputer ini memiliki keunggulan dalam menunjang proses pembelajaran. Saud (2010, hlm. 182) berpendapat bahwa “Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, dan interaktif”. Penggunaan komputer yang semakin banyak juga dapat terlihat dari digunakannya media presentasi sebagai media pembelajaran di sekolah yang menggunakan komputer dan *LCD projector* sebagai penunjangnya, termasuk di SMK Negeri 1 Bojongpicung.

Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian merupakan salah satu mata pelajaran produktif jurusan Agribisnis Hasil Pertanian yang dipelajari di SMK Negeri 1 Bojongpicung. Mata pelajaran ini adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dikuasai siswa sebagai dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan pengolahan pangan. Mata pelajaran ini, seperti mata pelajaran lainnya, memiliki silabus dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Tercapainya standar kompetensi tentu saja tidak luput dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Akan tetapi, menurut observasi peneliti pada hasil UTS siswa kelas X AHP tahun pelajaran 2013/2014, ditemukan bahwa 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75 (SMK Negeri 1 Bojongpicung, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa X AHP, rendahnya hasil UTS disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa atas prinsip-prinsip pengolahan serta banyaknya istilah-istilah baru yang sulit diingat. Selain

itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas X AHP, siswa sering mengalami kegagalan pada pembuatan roti. Hal itu disebabkan oleh ketidakpahaman siswa atas proses pencampuran atau *mixing*. Proses pencampuran merupakan salah satu proses dasar yang penting dalam pengolahan hasil pertanian. Pemahaman siswa atas proses pencampuran akan berdampak pada materi-materi selanjutnya sehingga penting bagi siswa untuk memahami materi pencampuran. Pernyataan tersebut ditunjang juga oleh Cullen (2009, hlm. 6) yang menyatakan “...*processed and manufactures foods are being produced in which mixing has an important role*”. Proses pencampuran memiliki peran penting dalam proses pembuatan pangan, baik itu skala kecil maupun skala industri. Oleh karena itu, siswa SMK khususnya jurusan Agribisnis Hasil Pertanian harus memiliki kompetensi-kompetensi dasar seperti pemahaman atas penerapan proses pencampuran yang berguna baik dalam pengolahan pangan skala kecil maupun di dunia industri. Keterbatasan alat peraga untuk materi pencampuran bahan pangan di SMK Negeri 1 Bojongpicung juga menjadi salah satu hal yang menghambat pemahaman siswa pada materi pencampuran bahan pangan.

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dilukiskan dengan sebuah kerucut oleh Edgar Dale yang dapat dilihat pada Gambar 1.1. Melalui kerucut pengalaman tersebut dapat ditangkap bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam pengalaman siswa, semakin banyak pembelajaran yang dapat diperoleh oleh siswa. Puncak kerucut menunjukkan bahwa *reading, hearing word, dan looking at pictures* merupakan kegiatan paling sederhana yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Lebih lanjut, *watching at movie, watching at an exhibits, dan watching a demonstration* dapat memberikan pengalaman lebih kepada siswa untuk belajar. *Reading, hearing words, looking at pictures, dan watching a movie* adalah pengalaman yang bisa didapatkan dengan bantuan komputer dalam bentuk multimedia. Multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat memvisualisasikan alat-alat proses pencampuran bahan pangan yang tidak terdapat di SMK Negeri 1 Bojongpicung.



Gambar 1.1. Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale
(sumber: Edgar Dale dalam Sanjaya, 2012. hlm.200)

Multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian cocok diterapkan di kelas X AHP yang memiliki keterbatasan komputer sehingga media ini dapat ditayangkan dengan 1 komputer untuk seluruh kelas dengan bantuan *LCD projector* yang dimiliki oleh sekolah. Hal ini memerlukan biaya yang lebih rendah dibanding dengan membeli alat-alat pencampuran. Siswa yang memiliki komputer pun dapat mengulang materi secara mandiri sehingga isi materi lebih dapat dipahami secara menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran Proses Pencampuran Bahan Pangan di SMK Negeri 1 Bojongpicung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di kelas X AHP SMK Negeri 1 Bojongpicung, yaitu:

Tania Fauzia Iqbal, 2014

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PROSES PENCAMPURAN BAHAN PANGAN DI SMK NEGERI 1 BOJONGPICUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. 60% hasil UTS siswa kelas X AHP pada mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian masih dibawah KKM karena siswa kesulitan memahami dasar-dasar pengolahan hasil pertanian serta banyaknya istilah-istilah yang sulit diingat.
2. Siswa sering mengalami kegagalan pada proses pembuatan roti karena kesalahan yang terjadi pada proses pencampuran atau *mixing*.
3. Keterbatasan alat-alat pencampuran bahan pangan yang dapat menunjang proses pembelajaran materi pencampuran bahan pangan di SMK Negeri 1 Bojongpicung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah multimedia berbasis komputer yang harus dibuat agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran proses pencampuran bahan pangan?
2. Bagaimanakah perbedaan antara peningkatan hasil belajar pada pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran proses pencampuran bahan pangan dengan pembelajaran tanpa multimedia berbasis komputer?

Rumusan masalah tersebut dibatasi oleh batasan-batasan masalah yang akan menjadi fokus peneliti, yaitu:

1. Materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran adalah materi mengenai teknik konversi yang dituangkan dalam Kompetensi Dasar (KD) “Menerapkan Proses Pencampuran”.
2. Media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan sebuah program multimedia berbasis komputer.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk multimedia berbasis komputer yang dapat menunjang

pembelajaran pada materi pencampuran bahan pangan di kelas X AHP SMK Negeri 1 Bojongpicung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran proses pencampuran bahan pangan di SMK Negeri 1 Bojongpicung ini diharapkan dapat menjadi alat bantu ajar yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswadan pemahaman pada materi lebih mudah dicapai.