

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berbeda dengan sekolah umum lainnya, yaitu terdapat mata pelajaran produktif. Melalui sejumlah mata pelajaran produktif yang lebih menekankan aspek psikomotor, maka dalam pelaksanaannya, SMK memiliki berbagai kompetensi yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswanya, baik itu kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.

SMK Pertanian Pembangunan Negeri (PPN) Tanjungsari merupakan sekolah menengah berbasis pertanian yang didalamnya terdapat Program Studi Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP). Salah satu standar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa SMK khususnya di Program Studi Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian adalah menerapkan teknik pengolahan dengan suhu tinggi yang terdapat dalam mata pelajaran teknologi pengolahan hasil tanaman pangan dan hortikultura yang dipelajari kelas X. Dengan kompetensi ini diharapkan siswa dapat menerapkan kompetensi dasar yang mendukung standar kompetensi tersebut diantaranya adalah mampu menerapkan proses blansing, *exhausting*, pasteurisasi, pengukusan dan perebusan, serta penguapan dan pengentalan. Dengan adanya kompetensi dasar tersebut dapat diketahui tingkat kemampuan siswa berdasarkan teknik pengolahan suhu tinggi.

Dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, maka guru harus dapat berinovasi dalam proses penyampaian materi pembelajaran untuk mendorong peserta didik agar dapat belajar secara optimal. Sehingga kompetensi yang hendak disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan di SMK PPN Tanjungsari, nampak para siswa sering kurang konsentrasi terhadap materi yang disampaikan, terlebih lagi dengan metode penyampaian satu arah dapat berakibat pada rendahnya perhatian siswa

Rida Ananda, 2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKNIK PENGOLAHAN DENGAN SUHU TINGGI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PERTANIAN PEMBANGUNAN NEGERI
(PPN) TANJUNGSARI**

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

terhadap materi pembelajaran dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai pada saat dilaksanakan *pretest*, yaitu hanya sekitar 9% siswa kelas XI yang lulus dan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi dasar blansing dan pasteurisasi yang telah ditetapkan sekolah sebesar 7,8. Padahal materi mengenai blansing dan pasteurisasi pernah disampaikan sebelumnya saat kelas X.

Rendahnya nilai siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah penggunaan media dalam penyampaian materi pembelajaran. Media yang biasa digunakan adalah *power point* atau video yang ditampilkan secara terpisah, bahkan terkadang media yang digunakan hanya papan tulis dan penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah sehingga materi kurang tervisualisasikan. Dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain rendahnya hasil dari aspek kognitif, siswa juga sering kebingungan saat akan melaksanakan praktikum karena tidak tersedianya modul praktikum dan kebanyakan siswa belum pernah melihat proses pengolahan secara langsung.

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Untuk standar kompetensi teknik pengolahan dengan suhu tinggi yang lebih banyak melibatkan psikomotor siswa maka membutuhkan media yang mengandung unsur gerak seperti multimedia interaktif yang menampilkan materi pembelajaran sekaligus menampilkan proses blansing, pasteurisasi dan sterilisasi dalam bentuk video maupun animasi sehingga materi lebih tervisualisasi.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Pengolahan dengan Suhu Tinggi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK PPN Tanjungsari”**. Selain itu, dengan pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Untuk lebih memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi penulis selama kegiatan PPL, media pembelajaran yang diterapkan sebelumnya kurang inovatif dan dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa.
2. Saat penulis mengajar siswa kurang konsentrasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada satu kelas saja yaitu kelas X program studi Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian SMK PPN Tanjungsari sebanyak 31 orang siswa dan uji coba terbatas skala kecil yaitu 9 orang siswa kelas XI program studi Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian SMK PPN Tanjungsari. Dengan aspek yang di nilai adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Pengembangan multimedia interaktif dalam penelitian ini menggunakan *software Adobe Flash Professional* dan hanya difokuskan pada materi pembelajaran teknik pengolahan suhu tinggi dengan kompetensi dasar menerapkan proses blansing, pasteurisasi dan sterilisasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, agar penelitian lebih terarah, maka rumusan masalah dijabarkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada kompetensi dasar penerapan blansing, pasteurisasi dan sterilisasi?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam proses pembelajaran menerapkan

proses blansing, pasteurisasi dan sterilisasi dengan menggunakan multimedia interaktif ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan multimedia interaktif pada kompetensi dasar penerapan blansing, pasteurisasi dan sterilisasi yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam proses pembelajaran menerapkan teknik pengolahan dengan suhu tinggi menggunakan multimedia interaktif.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah
 Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran.
2. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan pengalaman kepada peneliti khususnya dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif teknik pengolahan dengan suhu tinggi.
 - b. Media yang dikembangkan dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memperjelas penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematika penulisan yang mencakup beberapa hal sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum, serta beberapa penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang rencana penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta validitas data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penerapan multimedia interaktif.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka, berisi tentang berbagai referensi dari berbagai ahli yang digunakan untuk mendukung penulisan karya ilmiah ini.