

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2013). Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran diperlukan adanya keterkaitan antara pemahaman pendidik dalam memaparkan materi, keselarasan antara pemilihan bahan ajar, dan gaya belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan optimum, tentunya akan membuat peserta didik menjadi lebih maksimal dalam menyerap dan mengaplikasikan ilmu yang disampaikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga akan membantu proses pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sumber belajar yang lebih berkembang dan memfasilitasi peserta didik agar lebih interaktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri merupakan program studi yang berada di Universitas Pendidikan Indonesia yang bergerak di bidang Kependidikan dan Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian. Di Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri terdapat mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh setiap mahasiswa. Demi mencapai tujuan pembelajaran yang optimum bagi peserta didik sebagai langkah awal untuk memfasilitasi peserta didik baik secara teori maupun praktik, maka dilakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui sejauh mana pendapat mahasiswa dalam memahami mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri. Berdasarkan hasil angket yang ditunjukkan pada mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 yang telah mengambil mata kuliah tersebut dapat diketahui bahwa 47,6% responden memilih SPC (*Statistical Process Control*) sebagai materi yang paling sulit dan memerlukan media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran dari 9 materi yang terdapat pada mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri.

Media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan dan mencapai tujuan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian Ananda (2017), multimedia interaktif berperan aktif dan memberikan dampak positif bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kelebihan penggunaan multimedia interaktif diketahui peserta didik dapat mendapatkan suasana baru dalam pembelajaran, suasana kelas akan lebih interaktif karena pembelajaran akan melibatkan peserta didik, pembelajaran juga dapat lebih menarik antusias peserta didik. Berkaitan terhadap pentingnya mata kuliah dan materi tersebut yang dapat menunjang pengetahuan peserta didik di bidang industri pangan. Keterbatasan waktu pembelajaran dapat terbantu dengan adanya pengembangan multimedia interaktif dapat memberikan gambaran kepada mahasiswa bagaimana situasi industri dengan mudah tervisualisasi menggunakan multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian Purwono (2014) tentang penggunaan media terhadap keefektifan media pada pembelajaran peserta didik dengan meningkatkan hasil belajar dapat juga meningkatkan daya serap peserta didik dalam menerima materi. Pada hasil penelitian Haryono (2015), penggunaan multimedia interaktif dapat memaksimalkan penggunaan alat indera untuk belajar sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif seperti juga yang diungkapkan oleh Yuhdi (2013), bahwa multimedia interaktif mengajak peserta didik untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk membuat pengembangan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri pada mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri dengan fokus materi SPC (*Statistical Process Control*) dengan judul, “Penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri dengan materi SPC (*Statistical Process Control*) belum terdapatnya pengembangan media pembelajaran yang mendukung dan menarik perhatian peserta didik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan multimedia interaktif materi SPC (*Statistical Process Control*) pada mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri dan menilai tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut melalui mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah pengawasan mutu agroindustri dengan materi SPC (*Statistical Process Control*)?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran pada materi SPC (*Statistical Process Control*) yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan multimedia interaktif pada mata kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri dengan materi SPC (*Statistical Process Control*) sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia yang akan dikembangkan untuk Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada Mata Kuliah yang bersangkutan

- b. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran
 - c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia, yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan
 - b. Bagi Program Pendidikan Teknologi Agroindustri, yaitu memberi sumbangan berupa upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri
 - c. Bagi pengajar, yaitu memberi masukan dan wawasan mengenai penyelenggaraan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif
 - d. Bagi peserta didik, yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan daya kerja mahasiswa saat pembelajaran
 - e. Bagi peneliti, yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk penambahan wawasan

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I : Merupakan bab perkenalan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi secara umum.

BAB II : Bagian kajian pustaka/landasan teoritis yang memberikan konteks secara jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB III : Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga

langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

- BAB IV : Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.