

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang atau individu secara sadar melalui suatu kegiatan latihan atau mendapat pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik (Faizah, 2017). Belajar merupakan aktivitas menuju kearah hidup yang lebih baik. Setiap orang dapat melakukan proses belajar dengan cara yang berbeda beda. Melalui proses belajar seseorang dapat mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikis. Proses belajar terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap informasi, transformasi dan evaluasi (Makki & Aflahah, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh pengajar dan pemelajar (Makki & Aflahah, 2019). Pembelajaran adalah suatu rangkaian sistematis yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien oleh subjek didik (Faizah, 2017). Pembelajaran merupakan suatu proses yang sebuah usaha yang dengan sengaja direncanakan agar pemelajar melakukan proses belajar. Pembelajaran bukan hanya berfokus pada hasil belajar, namun juga pada bagaimana proses belajar terlaksana (Ramadhani & dkk, 2020).

Komponen pembelajaran terdiri dari guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Metode pembelajaran yaitu cara penyajian materi ajar kepada peserta didik yang dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan yang telah ditentukan (Zaenab, 2018). Media pembelajaran secara garis besar adalah materi, manusia atau suatu kejadian yang membuat siswa dapat memperoleh suatu pengalaman belajar baik berupa pengetahuan, keterampilan ataupun sikap (Aghni, 2018). Pelaksanaan pembelajaran, dapat ditunjang dengan media untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap suatu materi tertentu. Media pembelajaran dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar karena setiap cara dalam menyajikan suatu materi dapat menentukan tingkat pemahaman siswa (Nurwidayanti & Mukminan, 2018).

Perkembangan teknologi yang kian pesat juga membawa dampak pada bidang pendidikan. Salah satunya guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dapat mengaplikasikan teknologi dalam bidang pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif bagi siswa. Multimedia interaktif atau biasa disebut MMI merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Adnyana, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Syahputra dkk pada tahun 2021 mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Program Kreatif dan Kewirausahaan, mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android ini membuat hasil belajar siswa meningkat dibanding tanpa menggunakan e-media. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Anggraini dkk pada tahun 2019 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery, yang hasilnya multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan mahasiswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai lebih tinggi dibanding mahasiswa kelas kontrol. Penelitian penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran membawa pengaruh terhadap perubahan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran yang mumpuni.

Multimedia interaktif memerlukan *software* yang dapat menunjang proses penggunaannya. Android merupakan sebuah sistem operasi atau *software* yang dirancang untuk menjalankan perangkat perangkat seperti *telepon genggam* dan tablet. Data *Global Statistic Counter* pada Juni 2022 sekitar 90,8% telepon genggam di Indonesia menggunakan *sistem* operasi android. Android merupakan sistem operasi yang sangat *user friendly* atau mudah dijalankan sehingga dapat diakses oleh siswa di mana saja dan kapan saja tanpa membutuhkan ruang yang banyak. Penggunaan *software* ini memungkinkan siswa dapat belajar tanpa batas tempat dan waktu.

Hasil pengamatan penulis selama melakukan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) kependidikan pada bulan September sampai Desember 2021 di SMK Yayasan Pendidikan Pelatihan Sosial (YPPS) Sumedang, didapatkan data bahwa 37,5% siswa kelas XI Jasa Boga mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* kompetensi dasar adonan cair (*Pour Batter*). Pada proses belajar mengajar di SMK YPPS Sumedang seluruh komponen pembelajaran telah terpenuhi kecuali komponen media pembelajaran. Kompetensi dasar adonan cair atau *pour batter*, membahas materi yang berkaitan dengan pengertian *pour batter*, alat pembuatan *pour batter*, bahan pembuatan *pour batter*, klasifikasi *pour batter* berdasarkan fungsinya, klasifikasi *pour batter* berdasarkan tingkat kekentalannya dan contoh produk produk *pour batter*. Siswa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM belum dapat memahami dan memberikan contoh produk produk yang berasal dari *pour batter*. Oleh karena itu, selaku mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Peminatan Patiseri penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi *Pour Batter* Sebagai Media Pembelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* di SMK”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis android pada materi *pour batter* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Multimedia Interaktif berbasis android materi *pour batter* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran produk *pastry* dan *bakery* bagi siswa SMK.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Menghasilkan desain Multimedia Interaktif berbasis android materi *pour batter*.
- 2) Menghasilkan Multimedia Interaktif materi *pour batter* yang siap diinstal pada perangkat berbasis android.
- 3) Menghasilkan Multimedia Interaktif berbasis android materi *pour batter* yang sudah divalidasi oleh ahli.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun uraian manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memahami konsep pengembangan Multimedia Interaktif materi *pour batter* Mata Pelajaran Produk *Pastry* dan *Bakery* bagi siswa SMK.

1.4.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran yang layak pada materi *pour batter* Mata Pelajaran Produk *Pastry* bagi siswa SMK.

- 2) Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi *pour batter* Mata Pelajaran Produk *Pastry*.

- 3) Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti bisa berkontribusi ke dalam bidang pendidikan melalui pengembangan Multimedia Interaktif (MMI) berbasis android materi *pour batter* sebagai media pembelajaran produk *pastry* dan *bakery* bagi siswa SMK.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis ataupun penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berpedoman pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2019. Adapun struktur organisasi pada penyusunan skripsi, yaitu sebagai berikut:

- 1) BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penyusunan skripsi.
- 2) BAB II Kajian Pustaka, berisi konsep, teori, dalil yang berkaitan dengan bidang kajian, penelitian terdahulu yang relevan serta posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.
- 3) BAB III Metode Penelitian, berisi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan dan pembahasan dari temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.