

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan tingkatan pendidikan pada jenjang menengah yang mempersiapkan peserta didiknya dengan kemampuan dan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja sesuai dengan bidang yang diminatinya. Salah satu program keahlian di SMK adalah program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Peserta didik SMK APHP diharapkan memiliki kemampuan mengenal komoditas hasil pertanian, dan mampu menerapkan dasar pengolahan dan pengawetan bahan hasil pertanian hingga mengolah bahan hasil pertanian menjadi produk olahan. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya tidak lepas dari proses belajar mengajar di sekolah, dan guru memiliki peran penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran. Proses belajar bukan hanya mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan, melainkan lebih dari itu, berhubungan pula terkait interaksi antara guru dengan peserta didik dalam pembentukan tingkah laku yang dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diinginkan dengan cara merancang proses pembelajaran sedemikian rupa (Suwardi & Farnisa, 2018).

Menurut Tafonao (2018), peran media pembelajaran sangat penting digunakan pada proses pembelajaran karena dapat mengatasi kebosanan dalam belajar dan dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, keinginan dan minat peserta didik dapat meningkat dan dapat mengembangkan motivasi serta rangsangan dalam proses pembelajaran (Mediawati, 2011). Penggunaan media pembelajaran berdampak positif terutama pada peningkatan hasil belajar, keaktifan peserta didik, komunikasi interaktif antara peserta didik dengan guru, dan peserta didik pun menjadi merasa senang dengan pemberian tugas dari guru (Mureiningsih, 2014). Hal ini dikarenakan penggunaan media melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan

berpikir sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

SMKN 1 Arjasari merupakan salah satu satuan pendidikan di Desa Patrolsari, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini memiliki 2 program keahlian, salah satunya adalah Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner dengan peserta didik kelas XII APHP SMKN 1 Arjasari pada bulan September 2022, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif membuat peserta didik tidak antusias dan mudah bosan serta pemahaman terhadap materi kurang. Dari 5 mata pelajaran produktif yang wajib dipelajari, sebanyak 51,4% peserta didik kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati. Selain itu, dilakukan wawancara dengan kepala program keahlian APHP, diketahui bahwa hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah, khususnya pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati. Hal ini dapat terlihat pada Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil, tahun ajaran 2022/2023, mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil rata-rata nilai kelas XII APHP pada mata pelajaran tersebut hanya 65,22 yang mencakup sebesar 45,95% atau sebanyak 17 dari 37 peserta didik belum memenuhi KKM. Adapun wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati, diperoleh bahwa salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang memiliki kesulitan untuk disampaikan adalah KD Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran karena materi yang cukup kompleks berkaitan dengan mikroorganisme. Potensi dalam penelitian ini adalah berdasarkan kuesioner, seluruh peserta didik memiliki *smartphone* yang dapat terhubung dengan internet dan ketersediaan akses *wifi* secara gratis di lingkungan sekolah. Namun hingga saat ini, fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran.

Untuk mengurangi kejenuhan belajar peserta didik, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah *e-modul*. Dengan menggunakan *e-modul* proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. *E-modul* dikemas secara sistematis dan lebih menarik dengan adanya gambar, audio, maupun video

agar mudah dipahami untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017; Sidiq & Najuah, 2020). Selain itu, dengan menggunakan *e-modul* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetiyowati & Tandyonomanu (2015) bahwa media *e-modul* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan tingginya nilai *posttest* dibandingkan dengan nilai *pretest* setelah menggunakan media *e-modul*.

Seiring berkembangnya zaman yang diikuti dengan berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang baik agar tercipta pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun, tidak semua guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, pembuatan media pembelajaran berupa *e-modul* dapat menggunakan Google Site yang merupakan *platform* pembuatan situs web dari Google. Putri dkk. (2021) menyatakan bahwa *website* yang digunakan menggunakan Google Site sangat layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena difasilitasi dengan berbagai macam fitur Google yang membuat media pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan Google Site, guru dapat dengan mudah mendesain situs web yang diinginkan dan mudah menambahkan materi pembelajaran dalam gambar, video, dan pertanyaan penilaian (Yuniarto dkk., 2021).

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan *e-modul* menggunakan Google Site yang diterapkan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran menggunakan Google Site, menguji kelayakannya dan melihat hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan *e-modul* tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan Google Site untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMKN 1 Arjasari”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-modul* menggunakan Google Site pada Kompetensi Dasar Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik dengan *e-modul* menggunakan Google Site pada Kompetensi Dasar Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-modul* menggunakan Google Site pada Kompetensi Dasar Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik dengan *e-modul* menggunakan Google Site pada Kompetensi Dasar Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terkait Kompetensi Dasar Menerapkan Proses Fermentasi Sayuran pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati.
 - b. Memberikan informasi untuk pengembangan serta penerapan penggunaan media pembelajaran di sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
Memberikan motivasi belajar dengan meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar kognitif juga mampu belajar secara mandiri.
 - b. Bagi Guru
Memberikan masukan terkait penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik pada proses pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah
Meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik pada proses pembelajaran di sekolah.
 - d. Bagi Peneliti
Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Google Site.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

- BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- BAB III : Metode Penelitian. Pada bab ini penulis membagi bahasan menjadi dua, yaitu pengembangan *e-modul* dan penerapan *e-modul*. Bab ini menguraikan tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini penulis membahas hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini penulis memaparkan simpulan yang berisi poin utama dari hasil penelitian, serta implikasi dan rekomendasi penelitian atas penelitian yang dilakukan.