

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kerangka yang didalamnya terdiri dari siswa, guru, tujuan belajar, perangkat ajar, dan juga lingkungan pembelajaran. Definisi pendidikan menurut (Nurrita, 2018) dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guna mengetahui kemampuan yang ada pada peserta didik serta memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan mereka dan juga memberikan pengetahuan yang bermanfaat. Pendidikan memiliki tujuan untuk menemukan potensi dan menambah pengetahuan agar peserta didik tidak jenuh dengan proses belajar mengajar proses mengajar di sekolah diajarkan oleh guru. Proses belajar mengajar memiliki beberapa factor yang mempengaruhi, salah satu faktor utama adalah guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik (Fadillah, 2018). Guru sangat berpengaruh dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk menghidupkan suasana kelas dan membuat setiap siswa menjadi aktif, Guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar keberhasilan belajar dapat tercapai sesuai dengan pembelajaran.

Penelitian ini didasarkan dari permasalahan muncul seperti Guru cenderung menggunakan metode ceramah, pembelajaran satu arah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa, sehingga berdampak negatif pada siswa pasif dalam belajar, suka bermain hp dan sosial media dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini berakibat pada proses pembelajaran yang tidak maksimal dan efektif, lingkungan belajar tidak mendukung untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti modul atau buku menjadi salah satu penyebab utamanya, oleh karena itu dalam proses belajar mengajar selain kondisi lingkungan kelas dan guru ada faktor lainnya yang berpengaruh besar dalam proses belajar yaitu penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran diibaratkan sebagai jembatan untuk menghubungkan siswa dengan materi melalui perantara. Menurut (Siregar *et al.*, 2022) bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat, mekanik dan elektronik

yang di gunakan untuk menangkap memproses serta menyampaikan informasi pada orang lain. Fungsi dari media belajar adalah sebagai alat dan sumber ajar yang bertujuan tersampainya materi pembelajaran dari guru kepada siswa (Suparman, Ilham and Indriyani, 2022). Media pembelajaran juga merupakan segala hal yang bisa diimplementasikan untuk memberikan pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa. Adanya media pembelajaran meningkatkan interaksi dan proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut (Rohani, 2019) adalah mempermudah guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar, memudahkan bentuk konkret pada benda-benda yang masih abstrak, membuat pembelajaran lebih menarik sehingga tidak monoton, dan melibatkan semua indera berkaitan sehingga kelemahan satu indera dapat diimbangi dengan indera yang lain. Jenis media pembelajaran pada dasarnya beragam, salah satunya yang dipakai yaitu media audio visual.

Media audio visual salah satu bentuk media yang mengombinasikan teks, suara, gambar, gerak, dan grafik interaktif yang menghubungkan pengguna dengan media pembelajaran tersebut, hal ini selaras dengan pendapat (Hasan *et al.*, 2021) Media yang mencakup elemen gambar dan suara yang dapat didengar (seperti slide audio, film, dan rekaman video). Kriteria kelayakan aspek media video interaktif yaitu, pertama pada komponen *interface* yang terdiri atas penyajian, teks, tampilan, animasi, video, dan audio yang mudah diakses. Video interaktif akan memudahkan guru dalam membuat suasana kelas lebih hidup dan melibatkan semua siswa untuk fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari. Dari sudut pandang siswa, mereka juga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena video interaktif juga disertai dengan suara, teks, gambar, dan animasi yang mendukung (Aghni, 2018).

Video interaktif menjadi salah satu media yang memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Guru bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran berdasarkan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pemilihan video interaktif dimaksudkan agar peserta didik mudah mengakses melalui link yang diberikan serta dapat dipelajari kembali. Video interaktif terdapat petunjuk praktis yang

diwujudkan secara visual dan audio, serta dilengkapi dengan penutur bahasa Indonesia sebagai dubbing, sehingga media pembelajaran menjadi jelas dan mudah dipahami. Penggunaan Media pembelajaran berbasis video interaktif di SMK DHARMA WANITA GRESIK ini dikarenakan sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai untuk menunjang implementasi media pembelajaran interaktif. Media video interaktif untuk menjelaskan tentang bumbu dan rempah akan mempermudah siswa dalam mengetahui aneka bumbu dan rempah untuk masakan.

Penelitian ini berdasarkan dari penelitian terdahulu, yaitu: penelitian pertama menurut (Wahyuni, Rahmadhani and Mandasari, 2020) Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif meningkat, hal ini dapat dilihat dari bahan ajar yang dihasilkan sudah memenuhi standar sebagai media yang interaktif dan inovatif. Dari kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan guru dalam penggunaan teknologi multimedia yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Penelitian kedua menurut (Setyoningtyas and Ghofur, 2021) Hasil uji coba terbatas sebagai bagian dari fase pengembangan telah mendapatkan hasil yang diharapkan. Terdapat perbedaan pemahaman sebagai hasil belajar oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan berperan sebagai media belajar mandiri, recalling, dan mendorong proses inkuiri. Penelitian ketiga menurut (NORMA, 2021) Hasil data yang menunjukkan terselenggaranya proses pembelajaran berdasarkan tingkat kehadiran peserta didik 94% dan hasil data pra media video pembelajaran khususnya pada minat pelajaran IPS sebesar 42% setelah menggunakan media video pembelajaran meningkat menjadi 77%; (2) Media video pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dan menciptakan situasi pembelajaran yang tidak monoton. Hasil data pra media video pembelajaran yang menunjukkan media video pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi sebesar 42% dan setelah menggunakan media video pembelajaran meningkat menjadi 94%; (3) Media video pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas yang di berikan guru. Data hasil pra media video pembelajaran yang

menunjukkan peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui pembelajaran daring sebesar 19% setelah menggunakan media video pembelajaran meningkat menjadi 94%; (4) Media video pembelajaran yang layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik dimasa Pandemi Covid-19. Hasil data pra media video pembelajaran yang menunjukkan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik melalui daring sangat jelas sebesar 42% setelah menggunakan media video pembelajaran meningkat menjadi 94%.

Kenggungulan dari penelitian ini berupa hasil video pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun karena bisa diakses dari smarphone dan computer secara online, berisikan tutorial-tutorial meteri bumbu dan rempah. Penelitian ini yang membedakan dari peneltian lainnya merupakan hasil pengembangan media pembelajaran bisa diterapkan langsung pada proses pembelajaran secara efektif dan efisien, media pembelajaran dapat diakses dengan mudah dan penggunaan media pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif seperti semakin aktif dan bisa memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif nantinya dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa. Media ini bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu kemampuan masing-masing siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat benar-benar dipahami oleh siswa. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Bumbu Dan Rempah Program Keahlian Tata Boga Kelas Xi Di SMK Dharma Wanita Gresik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif terhadap minat belajar siswa pada materi pengetahuan bumbu dan rempah program keahlian tata boga kelas xi di SMK dharma wanita gresik?
2. Adakah minat belajar siswa di SMK dharma wanita gresik?
3. Adakah pengaruh minat siswa siswi SMK Dharma Wanita Gresik terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif?

## **C. Ruang Lingkup**

1. Media Pembelajaran boga dasar berbasis video Interaktif dengan materi pengetahuan bumbu dan rempah, mampu membuat siswa aktif di dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media yang dikembangkan memberi rangsangan kepada siswa, sehingga memungkinkan siswa belajar lebih aktif.
3. Modal utama dalam mengoperasikan multimedia interaktif siswa harus sudah mempunyai kemampuan dalam menggunakan smartphone/komputer.
4. Item – item dalam angket validasi menyatakan layak dan tidaknya suatu produk untuk digunakan.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

Dalam suatu penelitian, pastinya mempunyai tujuan dan manfaat, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan dan manfaat penelitian ini yaitu:

1. Tujuan
  - a. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif terhadap minat belajar siswa pada materi pengetahuan bumbu dan rempah program keahlian tata boga kelas xi di SMK dharma wanita gresik
  - b. Mengetahui tingkat minat belajar pada siswa kelas XI di SMK Dharma Wanita Gresik.

- c. Mengetahui pengaruh minat siswa siswi SMK Dharma Wanita Gresik terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif.
- d. Untuk merangsang pemahaman siswa dalam kegiatan belajar, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan mata pelajaran boga dasar materi pengetahuan bumbu dan rempah

## 2. Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut

- a. Bagi para pendidik
  - 1. Sebagai media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
  - 2. Membantu pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran di dalam kelas.
  - 3. Membantu para guru di SMK boga dengan menggunakan metode pembelajaran media video interaktif supaya metode pembelajaran tidak monoton
  - 4. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah variasi model pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar di kelas.
- b. Bagi siswa
  - 1. Sebagai sarana belajar bagi siswa untuk memahami bumbu Indonesia.
  - 2. Meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi Indonesia.
  - 3. Membantu para siswa agar mudah memahami bagaimana canggihnya teknologi untuk di pergunakan media pembelajaran materi bumbu dan rempah
- c. Bagi peneliti
  - 1. Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan meneliti.
  - 2. Mengembangkan pengetahuan peneliti mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
  - 3. Mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

