

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi kehidupan untuk melatih kemampuan berpikir serta menambah ilmu dan keahlian. Pendidikan merupakan kebutuhan utama karena pendidikan mempengaruhi bagaimana cara orang berfikir dan menyelesaikan suatu masalah, pendidikan juga menjadi tolak ukur kualitas hidup. Seperti yang tertera di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Dalam dunia pendidikan tentunya tidak lepas dari pelaksanaan pembelajaran. Di mana terdapat keterkaitan dengan peserta didik dengan sumber pembelajaran di lingkungan belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran (Martha et al., 2018). Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur pokok kegiatan pembelajaran, dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan pedoman yang telah ditetapkan dalam rencana yang telah disusun sebelumnya (Purnomo & Sulaiman, 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti melalui wawancara dengan salah satu guru kelas XI Tata Boga di SMKN 1 Setu terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Alasan penulis memilih SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi dikarenakan pengalaman penulis selama menjalani masa Program Kegiatan Mengajar, peneliti menganalisis dari hasil belajar peserta didik kelas XI Tata Boga yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kaldu (*stock*), kesulitan tersebut juga dirasakan oleh guru pengampu saat menyampaikan materi kaldu. Latip et al., (2024) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru sering kali terbatas pada media ajar dan cenderung menggunakan metode ceramah. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak efektif; sebagian peserta didik mengalami kesulitan

dalam memahami materi, merasa jenuh, kurang berpartisipasi, dan kurang kreatif. Oleh karena itu mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan survei yang telah penulis lakukan bahwa 60% peserta didik merasa sulit dalam memahami materi kaldu (*stock*). Kesulitan tersebut dikarenakan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif sehingga hal tersebut menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik dan mempengaruhi hasil pembelajaran dari peserta didik SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi.

Kaldu (*stock*) merupakan materi yang terdapat dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan pada program keahlian kuliner, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengajarkan teori serta praktik pengolahan dan penyajian makanan (Purwanti, 2021). Pengolahan makanan merupakan ilmu keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mengolah berbagai hidangan kontinental mulai dari *appetizer* hingga *dessert* (Sulistiawikarsih, n.d. 2020). Kaldu adalah jenis perasa yang ditambahkan ke dalam olahan masakan setiap hari. Rasa sangat penting bagi bahan makanan, penambahan rasa pada pengolahan makanan dapat meningkatkan aroma dan meningkatkan cita rasa (Permata & Putri, 2019). Kaldu (*Stock*) merupakan cairan yang dihasilkan dari rebusan daging atau tulang, sayuran, dan bumbu-bumbu dengan panas sedang sehingga zat ekstrak yang terdapat di dalamnya larut dalam cairan tersebut (Rachmawati et al., 2021). Kaldu adalah cairan yang dihasilkan dari proses perebusan tulang atau daging, baik dari unggas, ikan, maupun sayuran, bersama dengan bahan-bahan penambah aroma dan rasa. Tulang dan daging berkontribusi memberikan rasa khas pada kaldu, sementara sayuran menyumbangkan aroma dan bumbu-bumbu meningkatkan cita rasa kaldu secara keseluruhan (Hidayati, 2021). Dalam pembuatan kaldu dari tulang sapi, tulang perlu menjalani proses blansir untuk menghilangkan darah, lemak, dan kotoran yang menempel. Tulang sapi yang telah dibersihkan akan menghasilkan kaldu yang jernih. Teknik yang digunakan dalam pengolahan kaldu adalah *simmering*, yaitu merebus perlahan dengan api kecil (Betty, 2021). Memasak kaldu dengan api besar akan menyebabkan air mendidih dengan kuat, sehingga kotoran tidak dapat menggumpal dan naik ke permukaan, melainkan tersebar merata dalam rebusan kaldu, mengakibatkan kaldu

menjadi keruh (Betty, 2021). Proses merebus kaldu harus dimulai dengan air dingin, karena air mendidih akan segera menutup permukaan tulang, menghambat keluarnya zat ekstraktif dan membuat kaldu kurang enak. Untuk menjaga kejernihan kaldu selama proses perebusan, kotoran yang mengapung di permukaan harus diangkat secara berkala (*skimming*). Zat ekstraktif dalam tulang berfungsi untuk meningkatkan nafsu makan (Betty, 2021). Dalam dunia kuliner, kaldu biasanya dibuat secara manual dengan mengekstrak sari dari tulang sesuai dengan bahan utama yang digunakan. Menyiapkan kaldu memerlukan keterampilan khusus, karena banyak hidangan yang kualitasnya bergantung pada kaldu tersebut (Eka Rachmawati et al., 2021). Di dunia kuliner tidak dapat dipungkiri bahwa hubungan atau keberadaan kaldu (*stock*) itu sangat bermanfaat dan dapat menunjang berbagai aktivitas memasak sampai pada *plating* serta pembuatan *sauce*.

Penelitian tentang kaldu masih jarang dilakukan dan dipublikasikan karena kurangnya pustaka serta acuan tentang peran dan kandungan kaldu serta dampaknya terhadap penambahan bahan penunjang lainnya. Selain memperhatikan efisiensi, mutu dan kandungan gizi sangatlah penting diperhatikan para konsumen yang mempunyai tingkat aktivitas tinggi (Swasono, 2011). Dapat dilihat bahwa kaldu (*stock*) merupakan hal penting bagi suatu olahan masakan dan sebagai perasa dalam makanan, hal ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk membuat suatu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi kaldu (*stock*). Setelah dilakukan survei oleh penulis, didapatkan hasil survei di mana peserta didik menyatakan sulit dalam memahami materi kaldu (*stock*), serta sebanyak 55% peserta didik setuju bahwa media yang digunakan belum efektif karena masih menggunakan media berupa *powerpoint* serta masih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi merasa jenuh saat pembelajaran, dan peserta didik yang sedang menjalankan masa praktik kerja lapangan (PKL) mengalami kesulitan dalam mengakses materi. Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan mengenai materi kaldu mengungkapkan bahwa diperlukan pengembangan media khusus untuk materi ini. Hal ini disebabkan karena hanya sekitar 35% siswa yang mampu menguasai materi

kaldu. Dari keterbatasan media ini, guru menginginkan pembaharuan terhadap media yang digunakan.

Menurut (Masykhur & Risnani, 2020) media pembelajaran merupakan sarana perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu media interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Rihani et al., 2022). Kendala dalam hal penggunaan media belum meningkatkan pemahaman peserta didik karena guru hanya menggunakan sarana yang kurang beragam dan terkesan monoton serta guru tidak memiliki inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajaran misalnya hanya menyediakan buku pelajaran sekolah sebagai sumber yang lengkap untuk digunakan pada akhirnya peserta didik merasa bosan dan sulit untuk memahami konsep yang dikomunikasikan (Widiastika Asti et al., 2021).

Dalam pelaksanaannya, Media pembelajaran yang digunakan pada materi ini adalah *power point* dengan metode ceramah, dalam survei yang telah dilaksanakan melalui *platform Google Form* yang dilakukan kepada 20 responden, maka diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Sebanyak 70% peserta didik merasa sulit dengan media yang digunakan saat ini, 2) Sebanyak 55% media yang digunakan saat ini masih belum efektif, 3) Adapun terdapat 80% peserta didik merasa tertarik menggunakan media *mobile learning* berbasis aplikasi *android* sebagai bahan ajar pada materi kaldu (*stock*), 4) Serta 90% peserta didik mengatakan bahwa dengan adanya media *mobile learning* ini maka dapat menunjang pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam menyampaikan materi tentang kaldu (*stock*) kepada peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus pada materi, kurangnya gambaran pasti dalam contoh pembuatan kaldu, dan penggunaan media yang monoton, yang menyebabkan rasa jenuh pada peserta didik. Selain itu, dalam praktik pembuatan kaldu oleh siswa kelas 11 Tata Boga, hanya satu peserta didik yang aktif terlibat

dalam kegiatan tersebut. Pelaksanaan praktik dilakukan secara berkelompok, sehingga anggota lainnya mungkin kurang terampil dalam membuat kaldu.

Berbagai macam inovasi telah dilakukan dan dikembangkan pada saat ini seperti, pengembangan modul, model dan media pembelajaran. Namun dirasakan masih sangat kurang, untuk itu dianggap perlu dikembangkan media-media pembelajaran baru yang sekaligus dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Salah satunya adalah perangkat *mobile* (Imania & Bariah, 2020). *Mobile learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti telepon genggam dengan melaksanakan pembelajaran dalam lingkungan yang mudah dibawa dalam kondisi dan keadaan di manapun dan kapan pun (Sutrisno et al., 2023). *Mobile learning* diharapkan menjadi sumber alternatif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi peserta didik dalam prestasi akademik saat ini dan masa depan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berkembang dalam dunia pendidikan seiring berjalannya waktu dengan berbagai strategi atau model. Tujuan pengembangan *mobile learning* adalah untuk mengatasi proses belajar mengajar sepanjang waktu (*Long Life Learning*). Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghemat waktu (Rahardjo et al., 2019). Istilah *mobile learning* merujuk kepada perangkat IT genggam, dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*) seperti *smartphone*, *laptop*, *tablet PC*, dan sebagainya. *Mobile Learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu (Sholihah, 2018). *Mobile Learning* memiliki keunggulan, di antaranya, mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan di mana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, kedekatan komunikasi, serta peserta didik dapat terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam membuat aplikasi edukatif pada *Mobile Learning* juga telah mendapat dukungan dari beberapa pihak. Beberapa toko aplikasi telah menyediakan ruang khusus bagi pengembang aplikasi edukatif untuk menawarkan aplikasi milik mereka (Rumengan & Talakua, 2020).

Surahman, (2019) menjabarkan beberapa kelebihan *mobile learning* yaitu *Convenience* (mudah digunakan), *Collaboration* (dapat digunakan secara *real time*), *Portability* (mudah untuk dibawa), *Compatibility* (dapat digunakan secara

optimal) dan *interesting* (menarik). *Mobile learning* yang akan dibuat oleh penulis yaitu berbasis aplikasi berisikan uraian materi dan soal latihan tentang materi kaldu (*stock*) mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan kelas XI Program keahlian kuliner yang tersusun secara sistematis agar mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai materi kaldu (*stock*) tersebut. *Mobile learning* berbasis aplikasi pada materi kaldu (*stock*) diharapkan dapat menjadi bahan penunjang pembelajaran guru di dalam kelas agar pembelajaran dapat lebih variatif sekaligus memudahkan peserta didik memahami konsep pada saat proses pembelajaran. Penggunaan *mobile learning* untuk materi kaldu juga mendukung proses pembelajaran bagi peserta didik yang sedang menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL). Media ini menyediakan kuis interaktif dan video pembelajaran yang mempermudah peserta didik dalam memahami dan membuat kaldu. Oleh karena itu, peserta didik yang sedang menjalani PKL diwajibkan untuk membuka aplikasi, memahami materi, dan mengerjakan kuis. Hasil kuis ini akan dimasukkan ke dalam daftar nilai, dan peserta didik dapat meninjau ulang materi kaldu. Berdasarkan hal tersebut *mobile learning* berbasis aplikasi adalah suatu produk yang mempunyai tujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi, pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi.

Aplikasi adalah program yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer, dan sistem aplikasi seluler merupakan aplikasi yang dapat digunakan meskipun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa gangguan (Voutama & Novalia, 2021). Pembuatan Aplikasi *Mobile Learning* akan menggunakan program yang dapat diunduh di *internet* untuk sistem operasi *Windows* bernama *Website 2 Apk Builder*, yang dapat digunakan untuk memfasilitasi konversi program *web* menjadi program berbasis aplikasi (Safira et al., 2022). *Web2Apk* memiliki beberapa keunggulan yaitu sangat responsif tergantung pada respon dari konten HTML yang telah dibuat, aplikasi yang dibangun sedemikian rupa untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memuat data lebih cepat, *Website 2 APK Builder* menggunakan opsi *cache* yang lebih baik untuk membuat aplikasi bekerja dengan lancar, *Web Apps* selalu multiguna, karena

mereka dapat digunakan pada perangkat yang berbeda menjalankan konten *web* yang sama.

Dalam penelitian ini aplikasi yang akan digunakan berupa *Android* sebagai sistem operasi dari aplikasi *Mobile Learning* yang penulis kembangkan, *Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Azis et al., 2020). Di Indonesia setidaknya terdapat dua sistem operasi *smartphone* yang banyak digunakan, yaitu jenis *android* dan jenis *IOS*. Hasil riset pada peserta didik tata boga di SMKN 1 Setu terdapat 20 responden sebanyak 100% menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menggunakan *smartphone* jenis *android*.

Adapun penelitian yang relevan mengenai *mobile learning* sebagai media pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh (Febryanti et al., 2023) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis *Smart Apps Creator*. Metode yang dipakai untuk mencapai tujuan yaitu melalui penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang memiliki lima langkah dalam tahapan penelitian diantaranya *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis *Smart Apps Creator* dikembangkan agar mempermudah proses pembelajaran peserta didik. Hasil uji respon ketertarikan *mobile learning* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian relevan selanjutnya mengenai *mobile learning* yaitu penelitian dilakukan oleh (Rachma et al., 2020) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu aplikasi *Mobile learning* pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Langkah-langkahnya terdiri dari: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluations*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis. Selain itu *Mobile learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan nilai signifikan. Selain itu model ADDIE inilah yang nantinya akan digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian, dikarenakan model ADDIE biasa

digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran.

Media Pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *android* dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi guru untuk memberikan inovasi baru selama proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran. *Mobile Learning* kaldu (*stock*) yang dibangun menggunakan *website 2 apk builder* ini menyediakan tampilan dimana pengguna diminta untuk memecahkan beberapa permasalahan yang ada. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian dengan adanya pengembangan *Mobile Learning* edukasi berbasis *android* ini diharapkan akan membantu belajar peserta didik. Maka penulis mengangkat judul “Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi *Android* Materi Kaldu (*Stock*)” di SMKN 1 Setu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Menguji kelayakan model pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi pada materi kaldu (*stock*) di SMKN 1 Setu
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi *android*
3. Guru sebagian besar menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat peserta didik sulit memahami materi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dibatasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan *mobile learning* berbasis aplikasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan dalam materi kaldu (*stock*) di SMKN 1 Setu.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang ingin diteliti adalah “Bagaimana pengembangan dan kelayakan *mobile learning* berbasis aplikasi materi kaldu (*stock*) dalam mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Setu?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menilai kelayakan *mobile learning* berbasis aplikasi *android* materi kaldu (*stock*) dalam mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik di SMK.

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi *android* diharapkan dapat berguna untuk:

1.6.1 Bagi Program Studi Pendidikan Tata Boga

Dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berkaitan dengan materi kaldu (*stock*) dengan penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi *android*.

1.6.2 Bagi Sekolah

Memberikan media pembelajaran berupa *mobile learning* berbasis aplikasi *android* pada materi kaldu kepada pihak sekolah.

1.6.3 Bagi Peserta Didik

Menjadikan peluang untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dan sebagai pengalaman belajar peserta didik dengan memanfaatkan fasilitas teknologi.

1.6.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama di perguruan tinggi.

1.6.5 Bagi Pembaca

Penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi *android* pada materi kaldu diharapkan dapat menjadi informasi dan salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

