

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada pendidikan modern proses orientasi pembelajaran tidak lagi dipusatkan pada pengetahuan yang bersifat pasif dan tidak berkembang, melainkan menuntut pengembangan kompetensi adaptif yang memungkinkan siswa menavigasi dunia yang semakin kompleks dan sarat teknologi. Pergeseran paradigma ini menekankan pada penguasaan keterampilan "4C" (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang tidak terprediksi. Situasi ini sejalan dengan transformasi kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan meningkatkan pembelajaran serta kualitas interaksi pedagogis (Rahayu et al., 2022).

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tantangan pendidikan menjadi lebih spesifik karena siswa berada pada fase transisi remaja yang krusial, di mana keterlibatan (*engagement*) sering kali menurun jika pembelajaran terasa searah dan membosankan. Tantangan utamanya adalah menggeser metode pembelajaran dangkal (*surface learning*) menuju pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pembelajaran mendalam menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai konten akademik, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dunia nyata secara kolaboratif. Menurut Fullan, dkk. (2020), pembelajaran mendalam sangat diperlukan untuk membangun kompetensi global siswa, yang memungkinkan mereka memahami posisi mereka di dunia dan bertindak secara bertanggung jawab melalui pemikiran kritis dan karakter yang kuat.

Landasan teori yang mendukung terbentuknya pembelajaran mendalam (*deep learning*) terdiri dari teori konstruktivisme, humanistik, dan pemrosesan informasi (Nabila et al, 2026). Teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa individu yang proaktif membangun pengetahuan mengutamakan korelasi pengalaman baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki, dalam konteks *deep learning* peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang membangun pemahaman konseptual melalui hubungan dengan lingkungan serta refleksi

terhadap pengalaman belajar (Wijaya, 2025). Pendekatan ini memfokuskan tenaga pendidik seperti guru sebagai pendamping yang membantu peserta didik menemukan makna dalam suatu pengetahuan dan bukan sekadar menerima informasi baru. Hal ini menuntut keterlibatan aktif dan eksplorasi peserta didik untuk menemukan korelasi antara konsep dengan kehidupan nyata.

Teori humanistik memberikan suatu sudut pandang bahwasanya pembelajaran merupakan proses pengembangan diri secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan sosial, dalam konteks *deep learning* pembelajaran seharusnya menciptakan pengalaman belajar yang sadar, reflektif, dan menumbuhkan kesejahteraan emosional peserta didik (Bahharudin, 2025). Teori ini selaras dengan prinsip yang diutarakan (Deputra *et al*, 2024) bahwa pembelajaran mendalam mencakup tiga elemen utama yaitu *meaningful learning* (bermakna), *mindful learning* (sadar), dan *joyful learning* (menyenangkan), tiga hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya pembelajaran yang memahami secara kognitif, emosional dan sosial agar terjadinya pembelajaran yang utuh.

Pemrosesan informasi merupakan teori yang menjelaskan bahwa peserta didik proaktif dalam mengalisa, mengolah, dan mengkorelasikan informasi baru dalam jangkauan kognitif yang luas (Nabila *et al*, 2026). Keseluruhan teori diatas menunjukkan bahwa *deep learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang mengutamakan pembangunan makna melalui proaktif individu baik refleksi, sadar, dan motivasi serta mengintegrasikan aspek kognitif, afektif dan cara berpikir untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan berkelanjutan.

Implementasi pembelajaran mendalam di SMP harus didasarkan pada tiga prinsip utama yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Kemendikdasmen, 2025). Prinsip berkesadaran (*mindful*) berkaitan dengan perhatian penuh dan kesejahteraan sosio-emosional siswa, memastikan mereka hadir sepenuhnya secara mental dalam proses belajar. Prinsip bermakna (*meaningful*) memastikan materi relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mereka memahami "mengapa" mereka harus mempelajarinya. Terakhir, prinsip menggembirakan (*joyful*) menekankan pentingnya emosi positif dalam belajar; ketika siswa merasa aman dan senang, otak mereka lebih terbuka terhadap

informasi baru. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung secara emosional dan sosial adalah fondasi mutlak bagi keberhasilan kognitif dan perkembangan holistik siswa (Hammond et al., 2020). Menurut Wei *et al.* (2011) pembelajaran menggembirakan (*joyful learning*) adalah semacam proses pembelajaran atau pengalaman yang dapat membuat peserta didik merasakan kesenangan dalam suatu skenario atau proses pembelajaran.

Peserta didik SMP secara universal diklasifikasikan sebagai individu dalam fase remaja awal (*early adolescence*), mencakup rentang usia 12 hingga 15 tahun (Santrock, 2018). Definisi ini menandakan periode transisi yang ditandai oleh percepatan perubahan biologis dan psikososial yang signifikan, membedakan mereka dari siswa sekolah dasar dan sekolah menengah atas. Sebagai subjek pendidikan, peserta didik SMP dituntut untuk mulai mengembangkan kemandirian, tanggung jawab sosial, dan kompetensi akademis yang lebih tinggi. Keberhasilan intervensi pedagogis pada fase ini sangat krusial karena merupakan penentu dasar pembentukan identitas diri dan arah perkembangan di masa remaja akhir (Syamsuddin & Nur'aeni, 2021).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi sangat kritis dalam mendukung proses belajar peserta didik SMP di era penguasaan keterampilan "4C". Peserta didik SMP membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi (Naufal & Hindun, 2024). Dengan demikian pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik SMP menjadi prioritas utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan motivasi serta prestasi akademik peserta didik.

Pelajaran Prakarya adalah mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk membuat karya atau produk melalui keterampilan praktis seperti kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Pada tingkat SMP khususnya kelas 9 Prakarya dirancang untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian peserta didik melalui empat aspek utama: kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan.

Tujuan utama pembelajaran ini adalah membekali siswa dengan keterampilan teknis dan wawasan kewirausahaan agar mampu mengubah potensi sumber daya alam di sekitarnya menjadi produk yang bernilai guna dan ekonomis (Nuswantari et al., 2018).

Dalam aspek khusus Prakarya Pengolahan kelas 9, terdapat salah satu materi utama yang diajarkan kepada siswa yaitu pengolahan hasil peternakan dan perikanan. Siswa mempelajari materi pengolahan bahan pangan hasil peternakan (seperti daging sapi, ayam, telur, dan susu) serta hasil perikanan (seperti ikan, udang, cumi-cumi, dan rumput laut) menjadi makanan siap saji maupun produk setengah jadi. Menurut Kemendikdasmen (2018), kompetensi ini menuntut pemahaman mendalam mengenai karakteristik bahan dasar, prinsip higienitas, serta teknik memasak yang tepat seperti merebus (*boiling*), mengukus (*steaming*), hingga menggoreng untuk memastikan kandungan gizi tetap terjaga sekaligus menghasilkan cita rasa yang layak konsumsi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada 34 siswa kelas 9 SMP Diponegoro 1 Jakarta (50% laki-laki dan 50% perempuan) menunjukkan bahwa pembelajaran Prakarya menghadapi tantangan yang signifikan. Sebanyak 88,2% siswa mengatakan bahwa pelajaran tersebut sulit bagi mereka. Materi "Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan" dianggap paling sulit dipahami oleh sebagian besar siswa (88,2%). Data ini menunjukkan bahwa metode baru diperlukan untuk membantu siswa memahami materi yang dianggap kompleks. Penggunaan media pembelajaran yang monoton di kelas mempengaruhi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa, guru menggunakan Buku Paket/LKS (50%) dan metode ceramah (35,3%) untuk menyampaikan materi. Persepsi siswa terhadap media yang digunakan saat ini 38,2 persen menganggapnya tidak menarik, dan 44,1 persen menganggapnya biasa saja. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran yang sedang berjalan.

Siswa juga menyatakan bahwa 50% ingin pembelajaran yang interaktif dan aktif, serta 41,2% menyatakan siswa ingin pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tegang. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibutuhkan siswa untuk tidak

hanya menyampaikan pelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan menyenangkan dalam proses belajar.

Berdasarkan metode yang paling inventif untuk mempelajari materi yang paling sulit, 88,2% memilih permainan kartu edukasi dimana jenis yang dipilih adalah kartu kuartet dari semua jenis permainan kartu edukasi yang telah di berikan dalam survei, dengan 90% dari siswa memilihnya karena interaksi sosial dan kejenuhan digital, 23,5% memilihnya karena mereka dapat bersosialisasi dengan teman mereka sambil belajar, dan 20,6% merasa bosan jika harus terus menerus melihat layar HP/laptop sehingga memerlukan interaksi langsung. Selain itu, 20,6% siswa mengatakan bahwa metode ini membantu mereka menghafal poin-poin materi yang penting.

Selain hasil analisis kebutuhan siswa, nilai rapor mata pelajaran Prakarya kelas 9B SMP Diponegoro 1 Tahun Pelajaran 2025/2026 turut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif. Berdasarkan data nilai pelajaran Prakarya Pengolahan khususnya pada materi pengolahan, capaian hasil belajar siswa menunjukkan rentang nilai antara 76 hingga 95. Dari 34 peserta didik, sebanyak 33 siswa (97,%) telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 1 siswa (3%) belum mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar tergolong cukup baik, namun pemerataan pemahaman belum sepenuhnya optimal. Perbedaan capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu penguatan konsep, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman karakteristik bahan dan proses pengolahan secara mendalam.

Temuan tersebut selaras dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Prakarya, Ibu Suri Utami, yang menyampaikan bahwa materi pengolahan memiliki cakupan konsep yang perlu dipahami secara detail, terutama terkait karakteristik bahan pangan dan turunannya. Meskipun siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat praktik berlangsung, guru mengharapkan adanya media yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu membantu siswa memahami istilah-istilah baru serta memperdalam materi setelah kegiatan berlangsung. Keterbatasan

waktu pembelajaran, padatnya kegiatan sekolah, serta pengalaman pembelajaran jarak jauh sebelumnya juga menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan seluruh siswa memperoleh pemahaman yang merata.

Guru juga menyampaikan bahwa media yang selama ini digunakan lebih banyak berupa contoh nyata (*real model*), kuis digital, dan penjelasan langsung. Namun demikian, tidak semua siswa menunjukkan ketertarikan yang sama terhadap aktivitas berbasis tulisan atau penjelasan konvensional. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media yang tetap mempertahankan unsur praktik dan interaksi sosial, namun juga dapat memperkuat pemahaman konsep secara bertahap dan menyenangkan. Dalam konteks ini, media permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar sambil berinteraksi secara langsung dinilai berpotensi menjembatani kebutuhan tersebut.

Dengan mempertimbangkan hasil analisa capaian nilai siswa, hasil analisis kebutuhan, serta masukan dari guru mata pelajaran, maka pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendukung keterlibatan aktif siswa menjadi semakin relevan. Media kartu kuartet pada materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu pemerataan pemahaman konsep secara lebih efektif di kelas 9 SMP Diponegoro 1.

Penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Damayanti *et al* (2021) tentang penelitian “Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Materi Asam, Basa, dan Garam” yang berfokus pada mata pelajaran IPA tentang materi asam, basa, dan garam mendapatkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa sebesar 100%, kelayakan ahli materi 91% dan kelayakan ahli media 100% dan target utamanya adalah peserta didik SMP, penelitian lain juga dilakukan oleh Anomesia *et al* (2024) “Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran pada Materi Aljabar Terintegrasi Kearifan Lokal Magepanda” berisikan tentang pengembangan media kartu kuartet pada materi aljabar menggunakan model 4D mendapatkan kategori sangat baik dari hasil presentase ahli materi sebesar 86% dan 88% dari ahli media sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai variasi media pembelajaran lain dan fokus

kepada siswa SMP kelas 7. Penelitian oleh Ayatillah (2024) tentang “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang berfokus kepada siswa SMP Kelas 7 serta memberikan hasil bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet efektif ; meningkatkan hasil belajar siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Isnania (2023) yang berjudul tentang “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA” penelitian ini memfokuskan kepada target siswa SMP kelas 8 dan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media kartu kuartet mempunyai pengaruh signifikan pada motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan penelitian di atas, maka pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet yaitu kartu berisikan materi yang disesuaikan dengan materi Pengolahan Hasil Peternakan dan Perikanan perlu dilakukan. Desain kartu tersebut akan memiliki grafik yang menarik dan isi materi yang mudah dimengerti serta bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi serta menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian pengembangan media ajar menggunakan pendekatan *Four-D* agar menjamin kualitas media melalui tahap validasi dan uji coba guna memastikan informasi yang disampaikan akurat serta efektif bagi pembelajaran siswa. Dengan demikian judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Materi Pengolahan hasil peternakan dan perikanan untuk siswa SMP”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran akibat penggunaan media yang bersifat satu arah dan kurang interaktif.
2. Kurang variasi media pembelajaran dalam mata pelajaran Prakarya khususnya materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan.

3. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran permainan kartu yang membahas tentangkebogaan.
4. Media pembelajaran yang ada pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan masih menggunakan *power point* dan ceramah
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menentukan batasan terhadap pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan pada mata pelajaran Prakarya Pengolahan untuk SMP, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan bagi siswa SMP.
2. Kelayakan media pembelajaran kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan bagi siswa SMP.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah diuraikan, maka dirumuskan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana tahap pengembangan kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan untuk SMP?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan untuk SMP?

1.5. Tujuan Pengembangan Media

Berdasarkan pokok rumusan yang sudah dijelaskan di atas, maka tujuan dikembangkan media ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan untuk SMP.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran permainan kartu kuartet pada materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan untuk SMP

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat terhadap Program Studi

Dapat dijadikan fondasi dasar untuk permainan kartu lainnya untuk mata kuliah Dasar Boga yang ada di program studi S1 Pendidikan Tata Boga dan Sarjana Terapan Seni Kuliner dan Pengelolaan Jasa Makanan.

2. Manfaat bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dalam menerapkan berbagai permasalahan pendidikan dalam ranah pendidikan perkuliahan & memberikan solusi dengan memberikan inovasi dan ide media pembelajaran untuk masa depan

3. Manfaat bagi Pendidik

Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan.

4. Manfaat bagi Peserta didik

membantu semangat belajar peserta didik yang bertujuan agar lebih menarik dan menyenangkan dalam belajar materi pengolahan hasil peternakan dan perikanan & memberikan dampak positif bagi para peserta didik yang sudah bermain kartu dalam meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dalam pelajaran Prakarya Pengolahan.