

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kehidupan untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi baru yang akan datang. Nilai Dalam Pendidikan bisa disalurkan melalui proses belajar, sebab aktivitas belajar ialah salah satu proses yang kompleks yang akan terjadi seumur hidup hayati. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mengubah perilaku atau tingkah laku seseorang ataupun kelompok orang dengan tujuan untuk mendewasakan seseorang melalui usaha pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat diperoleh dengan cara formal maupun non formal, Pendidikan didapatkan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan “bahwa sistem Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan”.

Perkembangan pendidikan pada saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, yang dimana penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia dalam membantu pekerjaan manusia terutama dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berpusat pada pendidik atau guru, teknologi dan media akan berperan sebagai pendukung penyajian materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tergantung dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik sangat memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Arsyad (2013) penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar atau pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tenaga pendidik dapat memaparkan materi pembelajaran dengan mudah dan dapat menstimulasi pemikiran peserta didik sehingga materi yang diterima oleh peserta didik mudah dimengerti. Salah satu program studi yang memerlukan bantuan media pembelajaran yaitu program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK).

Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) merupakan salah satu program studi yang ada di jurusan Teknologi Industri pada Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha. Salah satu mata kuliah yang diajarkan yaitu mata kuliah *bakery* yang dimana mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah wajib di semester enam (VI). Berdasarkan silabus RPS, mata kuliah ini membahas tentang pengertian adonan, keperluan bahan, teknik pembuatan adonan serta keterampilan dalam pembuatan roti. Kemampuan mahasiswa diharapkan terdapat dalam konten pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan yaitu materi adonan *Danish* dan roti Taiwan. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata kuliah

yaitu, Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian, bahan dan alat, teknik dan cara membuat adonan, pengemasan adonan *Danish* dan adonan roti Taiwan. Namun tujuan pembelajaran tersebut masih belum tercapai dengan maksimal dikarenakan dalam proses pembelajarannya masih kurang interaktif dikarenakan masih menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah, diskusi dan tanya jawab, serta sumber belajar yang digunakan berupa buku ajar atau modul dan video *Youtube*. Dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat menjelaskan suatu materi atau teori, namun dalam bentuk aplikatif atau praktikum mahasiswa masih banyak yang mengalami kebingungan untuk mempraktikkannya. Oleh karena itu, perlu adanya media yang membantu berupa konten pembelajaran interaktif yang mampu membantu peserta didik dalam keterampilan praktikum.

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara yang dilakukan secara langsung dengan dosen pengampu mata kuliah *Bakery* Ibu Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Memperoleh hasil diskusi bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran, kendala yang diperoleh yaitu kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah *bakery* yang dimana pemberian materi masih menggunakan modul berupa teks, gambar, video youtube dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga masih dikatakan belum optimal karena mahasiswi/mahasiswa memerlukan materi yang jelas dan interaktif. Diperlukannya media pembelajaran untuk membantu dosen pengampu dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas yang dimana pembelajaran dilakukan secara *Online* melalui *platform E-Learning Undiksha*. Dari permasalahan yang terjadi dengan hadirnya Pandemi Covid-19 yang mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan secara online atau daring, hal

tersebut menambah kendala mahasiswa dalam memahami materi praktikum yang dimana biasanya dapat dipraktikkan di ruang laboratorium, permasalahan tersebut menyebabkan dosen memerlukan suatu inovasi yang lebih kreatif dan bersifat interaktif dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, yang dimana penggunaan komputer di segala bidang sangatlah penting. Pada mata kuliah *bakery* ini sangat diperlukannya penyampaian materi yang lebih kompleks, sehingga diperlukannya alat bantu media pembelajaran yang berupa konten pembelajaran interaktif untuk membantu dalam proses penyampaian materi yang dimana setiap materinya terdapat praktikum sehingga mahasiswa memerlukan suatu gambaran yang jelas atau memvisualkan materi yang disampaikan agar lebih mudah dipahami untuk siap dipraktikkan serta memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan seperti di atas, maka peneliti mengusulkan dengan cara membuat Konten Pembelajaran Interaktif sebagai sarana pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah *Bakery* agar mempermudah dosen dalam memaparkan materi secara detail kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan dosen dengan baik. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah *Bakery* ini dapat membantu setiap proses pembelajaran semisal kan jika pendidik tidak bisa hadir di dalam kelas untuk mengajar seperti biasa. Konten pembelajaran interaktif ini dapat membuat minat dan motivasi belajar mahasiswa menjadi meningkat serta menyebabkan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan efektif (Oktafiani et al., 2020). Dengan adanya konten pembelajaran interaktif ini dapat menciptakan variasi belajar yang berbeda sehingga tidak menimbulkan kejenuhan

dalam proses belajar peserta didik. Pada umumnya di dunia pendidikan konten pembelajaran interaktif berisikan animasi, video, dan visual yang dimana terdapat wadah *user feedback* di dalamnya seperti *assessment tool* yang berfungsi sebagai alat ukur pemahaman pengguna terhadap media pembelajaran tersebut (Baenanda, 2018). Selain dengan visual yang menarik, keterlibatan *user* atau pengguna dalam menggunakan media dapat meningkatkan pengguna terhadap sebuah konten pembelajaran interaktif sehingga pengguna dapat lebih memahami materi yang dibawakan lebih nyata. Dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif ini menggunakan teknologi berupa *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* adalah salah satu aplikasi *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berisi konten pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* didapatkan hasil penelitian yang relevan diantaranya, Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al.,(2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dengan hasil yang didapat dari respons peserta didik dan pendidik sudah sangat efektif untuk dimanfaatkan. Penelitian yang dilakukan oleh Setyawan & Ismayati, (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe captivate* mempengaruhi hasil belajar siswa di SMK Negeri 7 Surabaya dan dari hasil analisis menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe captivate* layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan Putri et al., (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan *adobe captivate* pada materi Gerak Harmonik Sederhana dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, Penelitian lainnya dilakukan oleh Umi et al., (2021), bahwa penggunaan

video pembelajaran yang menggunakan *Adobe Captivate* dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran, dengan saran disaat melakukan pengembangan selanjutnya harus menerapkan 5 tahapan dari 10 tahapan yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso et al., (2021) bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata kuliah Konsep dan Aplikasi Sistem Informasi. Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh Afrianti et al., (2022) dalam media yang dikembangkan menggunakan *adobe captivate* dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Prancis bagi mahasiswa semester 7.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pembelajaran pada mata kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) diperlukan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online* agar pembelajaran dapat memotivasi dan menambah interaktif mahasiswa/mahasiswa dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam rangka mendukung proses pembelajaran Mata Kuliah *Bakery*, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “***Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Bakery di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha***”

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran kurang optimal

2. Belum adanya media pembelajaran yang seharusnya dapat menjadikan suasana belajar lebih interaktif
3. Proses belajar masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab
4. Kurangnya referensi dalam meningkatkan nilai kreatifitas peserta didik

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah diuraikan, maka perlu dirumuskan permasalahannya dalam penelitian, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha?
2. Bagaimana respon dosen dan mahasiswa konsentrasi Tata Boga semester VI terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil implementasi dari Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha.
2. Untuk mendeskripsikan respon dosen dan mahasiswa PVSK semester VI terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata

Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Konten pembelajaran interaktif yang berupa modul materi, video, quis atau soal-soal Latihan
2. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya pada semester VI (genap) pada mata kuliah *Bakery*
3. Pembuatan media pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan indikator dan kompetensi pada RPS Mata kuliah *Bakery*
4. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai uji coba terbatas yang diujikan selama empat kali pertemuan dikelas.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dikembangkan, diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah *bakery* dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik, dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Pendidik mendapat pengalaman belajar dan mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dan pendidik bisa melakukan pembelajaran jarak jauh, materi yang diajarkan dapat disimpan dan diakses oleh peserta didik, serta diharapkan dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada mata kuliah *Bakery*.

c. Manfaat Bagi Universitas

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa menjadikan alternatif media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, bermanfaat sebagai media pembelajaran yang baik pada mata kuliah *bakery*.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Pengembangan ini dapat melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan Studi atau perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti studi atau perkuliahan melalui Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha