

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi berkembang begitu pesat sehingga memunculkan berbagai temuan yang berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan (Astriningrum, 2018). Banyaknya inovasi yang diciptakan dan dikembangkan bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan manusia dalam melakukan aktivitas secara cepat dan efisien, menurut (Rasyid, 2020) contoh dari perkembangan teknologi khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi seperti televisi, *handphone*, bahkan internet mampu membawa kehidupan kepada era globalisasi yang merupakan era yang dapat menghilangkan sekat geografis suatu wilayah atau negara dan waktu sehingga kapanpun dan dimanapun dapat bekerja, berinteraksi, berkomunikasi, menyebarkan informasi, data serta pengetahuan dengan sangat mudah, cepat dan akurat (Khotimah *et al.*, 2019).

Perkembangan teknologi juga berpengaruh dalam bidang pendidikan, dengan adanya teknologi dapat menjadi cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Pasal 1 Nomor 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, teknologi merupakan pemanfaatan dan penerapan ilmu pengetahuan yang menghasilkan suatu nilai untuk terpenuhinya kebutuhan hidup dan keberlangsungannya, serta peningkatan kualitas kehidupan manusia.

Seiring berkembangnya teknologi yang memberikan manfaat bagi dunia pendidikan mulai dari pencarian materi pembelajaran yang berkualitas seperti literatur, buku, jurnal, sampai bergabung pada forum diskusi ilmiah dan melakukan diskusi atau konsultasi dengan para pakar di dunia dapat dilakukan dengan mudah, Zen (2019) menyatakan perkembangan teknologi telah dimanfaatkan oleh negara-negara maju dalam kebijakan inovasi pendidikannya yang kemudian menciptakan sistem pembelajaran *online learning* serta *Massive Open Online Course (MOOC)*, tidak terkecuali dengan Indonesia yang terus mengalami pembaharuan dan inovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, manfaat adanya teknologi sangat dirasakan ketika wabah Covid-19 melanda, kebijakan – kebijakan baru muncul untuk memutus rantai penyebaran virus corona, dalam bidang pendidikan sesuai dengan surat edaran Kemendikbud RI nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan Covid-19 diberlakukan sistem *Study From Home* agar proses belajar mengajar tetap bisa terlaksana walaupun dilakukan secara daring, dengan peran teknologi banyak *platform* yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring yaitu seperti *e-learning*, *Edmodo*, *Moodle*, *Google Classroom* serta *platform* dalam bentuk *video conference* seperti *Google meet* dan *Zoom* (Salsabila, 2020). Berkat teknologi, seharusnya pendidik kini sudah dapat menciptakan metode pengajaran alternatif yang lebih interaktif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan adalah teknologi multimedia. Dengan menggunakan teknologi multimedia dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, dimana dengan menggunakan teknologi ini pendidik dapat menyajikan konten pembelajaran yang didukung oleh gambar, suara dan teks

yang dikemas dalam perangkat lunak dan memiliki interaktivitas, sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum mahir mengajar dengan memanfaatkan teknologi (Hafni, 2021), selain itu pendidik mengalami kesulitan dalam mengontrol suasana belajar serta dalam penyampaian materi secara daring tidak semua peserta didik dapat memahami materi yang diberikan (Adi *et al.*, 2021). Saat ini masih banyak pendidik yang kurang mampu untuk mengembangkan konten pembelajaran, konten pembelajaran kebanyakan masih dijelaskan secara lisan dan kurangnya variasi yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik (Dewi, 2018). Pendidik dalam menyampaikan materi disetiap pembelajaran membutuhkan strategi pembelajaran dan sarana kreatif untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang efektif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik seperti konten pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, fenomena ini dialami semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, kejuruan sampai ke perguruan tinggi.

Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia khususnya di Bali yang merasakan dampak dari adanya pandemi covid-19, Universitas Pendidikan Ganesha memiliki 8 fakultas dan 48 program studi salah satunya adalah program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) yang termasuk kedalam fakultas Teknik dan Kejuruan, pada program studi PVSK peserta didik akan mempelajari tentang kuliner Asia, manajemen makanan dan minuman kopi, fusion food, kuliner Bali, kuliner Eropa, pastry, tata boga dasar yang sebagian besar proses pembelajarannya adalah praktikum, namun dengan keadaan pandemi covid-19 menyebabkan pendidik dan

peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran praktikum tidak terkecuali juga pada mata kuliah preservasi pangan.

Preservasi Pangan merupakan salah satu mata kuliah wajib semester empat (4) yang ada pada program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan silabus, mata kuliah Preservasi Pangan membahas mengenai konsep-konsep dasar teknik pengawetan makanan, pengolahan bahan makanan nabati dan hewani, bahan tambahan pangan (BTP) serta pengemasan makanan. Dari semua materi yang dibahas pada mata kuliah Preservasi Pangan diharapkan peserta didik mampu melakukan proses pengawetan bahan makanan nabati dan hewani dengan benar serta mampu mengembangkan pemanfaatan bahan tambahan pangan (BTP) dan pengemasan makanan. Namun kenyataannya dilapangan peserta didik masih belum mampu melakukan pemanfaatan teknik pengawetan makanan, bahan tambahan pangan (BTP) serta pengemasan makanan dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 24 Februari 2022 dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah Preservasi Pangan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yaitu Dr. Risa Panti Ariani, M.Si, diperoleh permasalahan bahwa kurangnya motivasi dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran teori, bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik berupa buku ajar, dan *Power Point* yang didalamnya memuat banyak tulisan, selain itu beliau memberikan link video dari youtube kepada peserta didik, akibatnya peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami pembelajaran teori sedangkan pembelajaran teori seperti pengetahuan awal bahan tambahan pangan (BTP) serta pengemasan makanan sangat penting

untuk dikuasai, kurangnya variasi dalam konten pembelajaran mengakibatkan kurang maksimalnya proses pembelajaran, sehingga teori-teori yang dipelajari diaplikasikan kurang maksimal saat pelaksanaan praktikum, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan praktikum namun kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran teori mengakibatkan kesalahan – kesalahan yang seharusnya dapat dihindari terjadi berulang – ulang. Seperti dalam praktikum membuat olahan dengan memanfaatkan bahan tambahan pangan, masih banyak peserta didik yang belum mampu untuk memahami manfaat dari bahan tambahan pangan yang digunakan, selain itu peserta didik masih kebingungan untuk melakukan langkah – langkah penggunaan bahan tambahan pangan ke suatu olahan makanan.

Selain itu peneliti melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik melalui *google form* kepada peserta didik semester empat di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Berdasarkan angket tersebut ditemukan bahwa sebanyak 82 % peserta didik menyatakan kurang memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik karena konten pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, 88% peserta didik menyatakan mata kuliah preservasi pangan sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi, 88 % peserta didik mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh pendidik di internet, 88 % peserta didik menyatakan lebih tertarik dan termotivasi jika materi dikemas secara interaktif serta disisipkan gambar, animasi dan video, serta 89 % peserta didik memiliki fasilitas yang mendukung apabila konten pembelajaran interaktif dikembangkan.

Konten pembelajaran interaktif telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti seperti penelitian dari *Wahyuni et al.* (2021) dengan hasil penelitiannya berupa konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif dengan kriteria layak untuk digunakan menurut ahli isi dan memenuhi kriteria sangat baik menurut ahli media. Penelitian serupa juga dilakukan oleh *Braneva et al.* (2021) metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE, berdasarkan produk yang dihasilkan yaitu konten interaktif pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan kriteria sangat valid menurut ahli isi dan ahli media serta masuk dalam kriteria efektif dan praktis. Kemudian penelitian dari *Putri et al.* (2021) penelitian ini menghasilkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika dengan kriteria layak untuk digunakan menurut ahli isi dan ahli media.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan serta penelitian terkait yang dapat mendukung dan memperkuat penelitian ini maka perlu untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Adobe Captivate* pada mata kuliah preservasi pangan dimana dalam konten pembelajaran interaktif tersebut terdapat video pembelajaran dengan animasi 2 dimensi, simulasi dengan menggunakan animasi 3 dimensi serta video tutorial praktikum dengan *live shoot*. Adapun judul dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan Konten Interaktif Mata Kuliah Preservasi Pangan Berbasis *Project Based E-Learning* Pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Di Universitas Pendidikan Ganesha”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, peneliti mendapatkan dua permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan dan implementasi konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimanakah pengalaman pengguna terhadap konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan hasil konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Mendeskripsikan pengalaman pengguna terhadap konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian Pengembangan Konten Interaktif Mata Kuliah Preservasi Pangan Berbasis *Project Based E-Learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha ini hanya berfokus pada 2 dari 5 indikator pencapaian capaian pembelajaran yaitu pada materi bahan tambahan pangan (BTP) dan pengemasan makanan.
2. Pengembangan konten interaktif mata kuliah preservasi pangan berbasis *project based e-learning* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha ini hanya berfokus pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas A dan B semester 4.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian pengembangan ini mampu memberikan landasan secara teoritis yang dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan mampu berkontribusi dalam pemberian ilmu pengetahuan dengan dikombinasikan pada pengembangan animasi bagi dunia pendidikan, sehingga mampu memudahkan peserta didik dalam belajar dan mampu meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pendidik

Adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini untuk dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

b. Manfaat bagi peserta didik

Adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi preservasi pangan, serta dapat melatih peserta didik menjadi lebih mandiri dan berpikir secara kritis.

c. Manfaat bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini peneliti mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat perkuliahan serta peneliti dapat menambah wawasan baru dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif.