

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan. Perkembangan teknologi menjadi salah satu trend masa kini dengan banyaknya berbagai akses mencari informasi dan mempermudah komunikasi. Melalui adanya teknologi banyak sekali kemudahan yang dapat dirasakan saat ini, termasuk dalam kemudahan dalam bidang Pendidikan. Teknologi dalam lingkup pendidikan, dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, sebagaimana yang ditulis dalam UU No. 11 Ayat 3 Tahun 2019, tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang berbunyi: *“Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.”* Artinya teknologi dapat digunakan sebagai acuan dalam mencari ilmu pengetahuan.

Dalam kondisi pademi covid-19 saat ini, dunia Pendidikan pun terkena dampak cukup besar dalam berbagai hal. Contoh yaitu mahasiswa harus belajar secara virtual. Dialog interaktif bersama dosen atau dosen tidak semudah jika melakukan pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi

menjadi bagian terpenting dalam membantu proses pembelajaran daring. Mulai dari media interaksi dan transfer informasi terkait pembelajaran, dapat dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, menarik, dan inovatif. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan minat belajar serta mampu menstimulus daya pikir mahasiswa yang belum mampu berpikir abstrak dengan memvisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata dan kongkrit. Sehingga, pembelajaran dan penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik layaknya pembelajaran konvensional.

Namun dalam prakteknya, pembelajaran daring dimasa pandemi saat ini tidak mampu untuk memaksimalkan teknologi. Baik secara sumber daya manusianya, adapula yang terjadi karena faktor teknologi itu sendiri, contoh yaitu kurangnya sentuhan teknologi dalam penyampaian materi guna mencapai tujuan pembelajaran yang selama ini hanya bergantung pada bahan ajar buku resep dan benda nyata..

Hal itu dirasakan juga oleh mahasiswa prodi PVSK (Pendidikan Vokasional Seni Kuliner) Undiksha. Kurangnya sarana pendukung untuk melakukan pembelajaran menjadi faktor utama yang menjadi kendala. Ditambah lagi dengan penyampaian materi yang sederhana membuat pemahaman mahasiswa menjadi tidak merata. Karena situasi yang tidak memungkinkan, menyebabkan kurangnya intensifitas mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. sehingga mahasiswa dan dosen hanya melakukan pembelajaran secara daring baik dari penyampaian materi hingga praktek secara daring pula.

Sebagaimana diketahui, PVSK merupakan program studi pengembangan yang ada pada jenjang perpendidikan tinggi yang ditujukan untuk menjadikan

lulusannya sebagai tenaga keahlian yang terampil dibidangnya yaitu kuliner. Dari pengamatan awal hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa, tingkat belajar mahasiswa PVSK di mata kuliah Kuliner Nusantara secara umum sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, namun masih perlu dukungan teknologi di dalamnya yang dapat meningkatkan cakrawala keilmuan serta dapat menghindari kejenuhan di dalam kelas terutama pada materi materi yang padat dan mendetail seperti materi bahan makanan kuliner nusantara, peralatan dan teknik pengolahan hidangan nusantara, serta klasifikasi hidangan nusantara.

Dari banyaknya media pembelajaran yang ada, media pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode efektif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, karena dalam penggunaannya materi pembelajaran dapat diseragamkan kepada seluruh mahasiswa, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, kemudian juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Menurut penelitian Akbar, et al. (2019) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efisiensi, memfasilitasi mahasiswa dalam belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, membantu siswa memahami konsep pembelajaran, dan dapat memandu siswa untuk belajar. Menurut penelitian oleh Dalu dan Rohman, (2019) mengemukakan bahwa dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran, banyak hal yang dapat diimplementasikan baik itu secara konvensional ataupun daring seperti dapat menyelesaikan permasalahan berupa waktu, ruang, jarak, media dan sumber belajar yang terbatas pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Adapun aplikasi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* difungsikan sebagai media yang memungkinkan kita untuk menambah,

memodifikasi keterangan teks, memberi audio (voice-overs, background music dan sound effects), video, animasi Flash, animasi text, gambar, hyperlink, ke dalam project yang telah dibuat. Sehingga dapat digunakan untuk demonstrasi, simulasi, serta kuis yang dapat disimpan dalam bentuk swf. Menurut penelitian oleh Ira Kurniawati, et al. (2020), dari hasil belajar siswa yang dilakukan di SMK Negeri 2 Surabaya, dapat diketahui kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran Adobe Captivate) mendapatkan rata-rata 49.21 dan kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran Adobe Captivate) mendapatkan rata-rata 68.25. Bahwa dapat disimpulkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Adobe Captivate lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran Adobe Captivate. Ada pula Penelitian mengenai penggunaan model pengembangan ADDIE (analys, desain, develop, implementasi, dan evaluasi). Dalam pengembangan media pembelajaran yang diteliti oleh Agustien, et al. (2018) terkait pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di bondowoso dengan model ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dihasilkan produk media pembelajaran yang tervalidasi dalam kategori menarik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan konten interaktif dengan memanfaatkan kolaborasi antara teks, gambar, audio dan animasi menggunakan teknologi Adobe Captivate dalam mata kuliah Kuliner Nusantara di Program studi PVSU Undiksha dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Nusantara Pada Program Studi Pendidikan Vokaional Seni Kuliner Undiksha”.

1.2 IDENTIFIKASI

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memberikan identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan teknologi dalam materi praktikum atau yang melibatkan keterampilan.
2. Akibat dari pembelajaran satu arah suasana belajar menjadi kurang interaksi antar mahasiswa.
3. Akibat kurangnya interaksi mahasiswa saat belajar menyebabkan pembelajaran daring kurang efektif baik secara teknologi maupun sumber daya manusianya itu sendiri
4. Belum adanya media pembelajaran interaktif pada mata kuliah kuliner nusantara sehingga di butuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang mahasiswa dalam pembelajaran ini.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang saat ini sangat terbatas membahas tentang Kuliner Nusantara?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran interaktif menurut ahli materi, ahli media dan mahasiswa pada mata kuliah kuliner nusantara?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang saat ini sangat terbatas membahas tentang Kuliner Nusantara.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran interaktif menurut ahli materi, ahli media dan mahasiswa pada mata kuliah kuliner nusantara.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah dalam penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Nusantara Pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha* adalah.

1. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini hanya dibatasi di Program Studi PVSK Undiksha.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan 3D+life shoot.
3. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dibuat dengan sederhana mungkin, namun tetap memaksimalkan fungsi untuk mengatasi masalah.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti.

Manfaat hasil penelitian bagi peneliti yaitu mampu mengimplementasikan ilmu yang dimiliki yakni multimedia yang sebelumnya telah dipelajari pada semester sebelumnya.

2. Bagi pengguna.

Manfaat hasil penelitian bagi pengguna yaitu mahasiswa, diharapkan kedepannya nanti media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini dapat memberi manfaat baik secara minat belajar maupun prestasi mahasiswa.

3. Bagi universitas.

Manfaat hasil penelitian bagi universitas yaitu menjadi referensi baru tentang pembelajaran efektif yang menggunakan teknologi interaktif.

