

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek paling krusial dalam kehidupan manusia. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang adil dan merata. Di Indonesia, masalah utamanya adalah ketidakmerataan akses pendidikan bagi seluruh warga negara, sementara sistem pendidikan dianggap kaku dan tidak efektif. Ini tercermin dalam rendahnya mutu pendidikan Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain, meskipun sistem pendidikannya sebenarnya mirip. Perbedaan terletak pada kesalahan yang terjadi dalam pelaksanaannya di lapangan. Kesalahan-kesalahan mendasar dalam pendidikan di Indonesia menciptakan kesenjangan antara tujuan sistem pendidikan dan implementasinya. Akibatnya, semua tujuan tersebut sulit dicapai dengan baik (Fitri, 2021).

Berdasarkan pendapat Bachtiar (2016) dalam Jurnal Publikasi Pendidikan mengemukakan bahwa dalam pendidikan sekolah di Indonesia bila ingin dikatakan maju, dengan cara salah satunya dibutuhkannya tenaga pendidik yang profesional dan penuh dedikasi. Kenyataan di lapangan masih banyak tenaga pendidik yang masih belum termotivasi untuk meningkatkan profesionalismenya karena kemampuan yang sangat minim. Pada hal ini pemerintah seharusnya perlu turun tangan untuk mengangkat martabat pendidik dan tenaga kependidikan. Agar dapat mengangkat martabatnya, para tenaga pendidik akan sungguh-sungguh dalam menjalankan tugasnya yakni mengajar. Pendidik akan berkonsentrasi untuk mendidik anak bangsa sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman. Dilihat dari keadaan situasi ini terlihat jelas bahwa

sangat diperlukan peningkatan kompetensi agar semakin menguasai bidang mereka. Selain meningkatkan mutu kompetensi, perlu juga adanya kesadaran pendidik untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Diharapkan semakin bertambahnya tenaga pendidik yang mampu menguasai bidang yang sesuai dengan keahliannya. Selain kurang menguasai bidangnya, masih banyaknya tenaga pendidik yang kurang menguasai model-model pembelajaran sehingga dalam mengajar hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton, cenderung membuat para peserta didiknya tidak termotivasi dalam belajar.

Peran penting pendidikan tidak lepas dari sarana dan prasarana yang mendukung, selain itu peranan tenaga pendidik juga sangat penting. Perkembangan baru terhadap pandangan belajar-mengajar membawa konsekuensi kepada tenaga pendidik untuk meningkatkan peranan dan kompetisinya. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik biasanya ditentukan oleh peranan serta kompetensi yang dimiliki. Tenaga pendidik yang kompeten akan lebih mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan nyaman. Beberapa hal yang dapat mendukung hal tersebut tidak lepas dari pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Magdalena, dkk (2021) Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Media pembelajaran yang mutlak harus ada atau harus bisa dimanfaatkan di dalam setiap pembelajarannya. Jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.

Perubahan kurikulum pada tingkat perguruan tinggi yang dilaksanakan dengan sebutan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan sebuah

kebijakan Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemendikbudristek). Implementasi Kurikulum Merdeka telah diluncurkan pada tahun 2020 dan mulai dilaksanakan secara serentak di seluruh Indonesia pada tahun pelajaran 2022-2023 (Kholik, dkk, 2022). Dalam hal ini untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka banyak model pembelajaran yang bisa digunakan. Terlampir dalam Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang sudah ditetapkan oleh Kemendikbudristek (2020) mengemukakan yang diharapkan dengan adanya program ini adalah agar dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat. Baktiono (2020) menyatakan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam pembelajaran tidak lepas dari pemanfaatan media. Ada berbagai macam media yang sering kali dipakai, salah satunya media dalam bentuk Video.

Mata Kuliah Dekorasi Kue merupakan mata kuliah inti keilmuan yang berisi materi pokok, salah satunya mengenai materi *cake* (Agustina, 2022). Pembelajaran mengenai Dekorasi Kue merupakan mata kuliah yang menyangkut perpaduan antara materi secara teori dan praktek, dalam mata kuliah ini peserta didik dituntut untuk dapat memahami ilmu dan juga dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari (Pepriyanti, et al., 2021). Materi Dekorasi Kue selain dapat dipelajari secara teori dan praktek dapat dilihat melalui media yang mampu menampilkan visual melihat dari langkah pembuatan produk *cake* yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi salah satunya seperti pembuatan *Brownies* dengan motif Batik *Truntum*.

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilaksanakan pada hari Minggu, 28 Mei 2023 oleh penulis melalui *Google form* dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap peserta didik yang sudah mengambil mata kuliah Dekorasi Kue, dapat penulis nyatakan bahwa belum adanya media pembelajaran dalam bentuk video pembuatan *Brownies* Batik dengan motif *Truntum* khas Surakarta dan dengan adanya pembelajaran menggunakan media video dapat membuat peserta didik lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang diberikan, selain itu dengan menggunakan media video maka pembelajaran terkesan lebih variatif dan tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan semangat dalam belajar. Hasil dari observasi yang sudah dilakukan juga menunjukkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media video pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Dekorasi Kue, dan belum adanya pembelajaran mengenai pembuatan produk *Brownies* dengan motif *Truntum* khas Surakarta.

Video merupakan sebuah gambar berjalan atau dengan artian yang dapat bergerak dan sudah ditambahkan suara. Animasi adalah urutan gambar bergerak yang menyampaikan pesan untuk pembelajaran (Baktiono, 2020). Menurut Nurwahidah, dkk (2021) Video bukan hanya sumber informasi dan hiburan, tetapi juga alat pembelajaran yang mempercepat pemahaman peserta didik. Pengajar harus memiliki pengetahuan teknologi yang cukup untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum pembelajaran yang berlaku dan dalam pembuatannya dibuat dengan sesuai kriteria media video yang baik dan benar (Alamsyah, dkk, 2018). Dalam pengembangan media video maka perlu mengaplikasikan prinsip-prinsip yang tercantum pada pembelajaran, sehingga hal

tersebut memungkinkan peserta didik mampu mencermati materi pelajaran secara lebih efektif, efisien dan menarik.

Penggunaan media video yang mengikutsertakan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya dan selain itu dapat meningkatkan pola berpikir yang berkembang dan merangsang pengetahuan peserta didik, dengan penayangan video terhadap peserta didik dapat melihat sekaligus mendengar. Pentingnya media video dalam pembelajaran khususnya mata kuliah pastry adalah peserta didik dapat merasakan seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Menurut Nurwahidah, et al (2021) Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Para pendidik seharusnya mengoptimalkan penggunaan media ini untuk menciptakan kondisi yang mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Media video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, psikomotorik, dan keterampilan interpersonal (Nurwahidah, et al, 2021).

Menurut Khazanah Kebudayaan Indonesia, Batik merupakan bentuk seni kuno yang bermutu tinggi. Asal mula kata “Batik” berasal dari Bahasa Jawa yaitu “amba” yang memiliki makna “tulis” dan “nitik” yang berarti “titik”. Makna dari gabungan kedua kata tersebut adalah menulis dengan lilin. Proses pembuatan batik diatas kain menggunakan canting yg ujungnya berukuran kecil memberikan kesan “orang sedang menulis titik-titik”. Batik adalah bagian dari salah satu budaya Indonesia yang diwariskan oleh nenek moyang Bangsa Indonesia sejak zaman dahulu, batik memiliki pengertian yang berhubungan dalam membuat titik atau meneteskan lilin atau malam pada kain mori (Trixie, 2020). Asal-usul

lahirnya batik di Indonesia berkaitan dengan berkembangnya kerajaan Majapahit, Solo dan Yogyakarta. Istilah batik sering disangkut pautkan dengan suatu metode proses dimulai dari penggambaran motif pada kain. Berkembangnya zaman dan lingkungan, berdampak juga pada batik yang dulunya hanya diterapkan pada kain, namun dapat juga di aplikasikan pada produk makanan salah satunya produk cake Brownies. Pengaplikasian motif batik terhadap produk Brownies dapat dikatakan sebagai inovasi produk. Menurut Asmaul, et al., (2021) Inovasi produk adalah hasil dari pengembangan produk, baik yang sudah ada maupun belum. Dari produk lama yang telah mencapai titik jenuh di pasaran, maka diperlukan adanya sebuah inovasi untuk mengganti produk lama tersebut, sehingga dapat terus meningkatkan keinginan konsumen dalam keputusan pembelian produk tersebut. Seperti motif batik Truntum khas Surakarta yang diterapkan pada pembuatan *Brownies*. Dengan tujuan dapat meningkatkan nilai mutu agar semakin tinggi, dan mampu sekaligus melestarikan budaya Indonesia serta memperkenalkan produk produk inovasi baru bukan dari kain batik saja tetapi dapat dilihat sebagai produk makanan. Pengaplikasian batik Truntum pada brownies, karena brownies pada umumnya memiliki bentuk persegi panjang yang sama dengan bentuk kain batik ketika dilipat, dan motif batik truntum yang memiliki warna latar coklat sangat tepat jika diaplikasikan pada brownies, karena brownies memiliki ciri khas berwarna coklat pekat.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran yang sudah diuji, menyatakan bahwa adanya perubahan saat tenaga pendidik memanfaatkan media video dalam pembelajarannya, dikarenakan para peserta didik mampu memahami materi lebih jelas, dan tidak keseluruhan materi

pembelajaran dipaparkan dengan teori dimana membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi, salah satu contohnya seperti penelitian yang berjudul “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran” Yudianto, (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media video mampu membuat peserta didik lebih paham dengan materi pembelajaran yang diberikan pendidik melalui sebuah tayangan.

Penelitian ini akan mengembangkan media video pembelajaran terhadap pembuatan *Brownies* Batik *Truntum* khas Surakarta, dengan adanya pengembangan media video ini, maka para peserta didik mempunyai gambaran luas mengenai brownies batik ini. Sesuai dengan hasil observasi awal yang sudah dilakukan maka pengembangan media video pembelajaran yang akan dibuat dapat mencapai kriteria media video yang baik. Penulis akan membuat media video dengan isi konten yang detail agar materi mudah dipelajari oleh peserta didik, dengan durasi waktu yang tepat agar peserta didik tidak mudah bosan ketika melaksanakan pembelajaran melalui media video ini. Penulis dan peneliti akan menggunakan jenis penelitian *Research & Development* dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai pendukung sarana dan dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan peserta didik, selain itu juga dengan adanya media video ini bisa memotivasi para peserta didik dalam belajar.

Dengan demikian maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *Brownies* Batik *Truntum* Khas Surakarta Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue Di UNDIKSHA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut :

1. Belum banyak sarana media dalam bentuk video pembelajaran di mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Belum adanya pengaplikasian media video pembelajaran tentang Brownies Batik *Truntum* Khas Surakarta dalam mata kuliah Dekorasi Kue.
3. Media pembelajaran yang masih menggunakan media berupa buku ataupun modul belum mampu menciptakan suasana kegiatan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka
4. Masih banyaknya materi pada mata pelajaran praktik yang disampaikan secara teori membuat pembelajaran cenderung kurang efektif karena pembelajaran hanya dengan menggunakan media buku dan internet.
5. Belum adanya pembelajaran dalam bentuk media video mengenai pelestarian batik *Truntum* melalui produk *Brownies*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pengidentifikasian masalah di atas terdapat 5 permasalahan terkait, akan tetapi agar kajian penelitian ini lebih focus dan mendalam maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas. Oleh karena itu permasalahan dibatasi hanya pada Pengembangan Media Video Pembelajaran tentang *Brownies* Batik *Truntum* Khas Surakarta dalam mata kuliah Dekorasi Kue.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah terdapat di atas dapat dilakukan perumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran dalam membuat *Brownies* Batik Motif *Truntum* Khas Surakarta di mata kuliah Dekorasi Kue?
2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran dalam membuat *Brownies* Batik Motif *Truntum* Khas Surakarta pada mata kuliah Dekorasi Kue?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah terdapat di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengkaji dan mendeskripsikan pembuatan media video pembelajaran dalam membuat *Brownies* Batik serta mengetahui pengaplikasian media tersebut dalam mata kuliah Dekorasi Kue.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran tentang *Brownies* Batik *Truntum* pada mata kuliah Dekorasi Kue.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil yang di peroleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dilihat secara teoritis, dalam penelitian ini mampu bermanfaat dan diantaranya sebagai berikut :

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran serta referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media terutama pada video pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pembelajaran dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini tentu akan bermanfaat bagi sisi penulis, diantaranya sebagai berikut :

1. Penulis mampu mendapatkan tambahan pengalaman mengenai pengembangan media video pembelajaran yang mana bermanfaat untuk bekal menjadi seorang tenaga pendidik
2. Mendapatkan pengalaman penelitian mengenai media video pembelajaran yang berguna untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Dekorasi Kue.
3. Dapat dijadikan sebagai panduan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik tetapi tetap sesuai dengan kriteria bahan ajar.

b. Bagi Mahasiswa

Media video dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang bersangkutan.

c. Bagi Tenaga pendidik

Adanya hasil penelitian ini tentu akan bermanfaat bagi tenaga pendidik, diantaranya sebagai berikut

1. Mampu dijadikan sebagai sarana dan acuan pembelajaran agar para siswa termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.
2. Agar dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran praktik terhadap siswa.

