

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan penting untuk terus ditingkatkan dalam rangka memperoleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sehingga berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Marsiti dkk., 2023). Selain itu, pendidikan adalah salah satu cara manusia untuk “bertahan hidup” agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat (Vhalery dkk., 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas jelas bahwa, pendidikan memiliki pengaruh yang begitu besar terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Oleh karena itu salah satu cara untuk memperoleh sumber daya manusia yang unggul khususnya dalam bidang pendidikan, maka perlunya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan perangkat pembelajaran misalnya seperti penggunaan kurikulum. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus dilengkapi oleh instansi pendidikan adalah kurikulum (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Dalam konteks kurikulum ini lebih difokuskan pada pembahasan kurikulum merdeka belajar.

Kelebihan yang paling menonjol dari penerapan kurikulum ini adalah adanya proyek tertentu yang harus dilakukan oleh para peserta didik sehingga dapat membuat mereka menjadi lebih aktif dalam upaya mengeksplorasi diri dan

kurikulum ini lebih relevan mengikuti perkembangan zaman (Vhalery dkk., 2022). Konsep pendidikan kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi, sehingga konsep yang termuat dalam kurikulum merdeka belajar ini sudah sewajarnya diterapkan secara merata di instansi pendidikan Indonesia saat ini (Manalu dkk., 2022). Oleh karena itu penggunaan kurikulum merdeka ini cocok digunakan karena mengikuti perkembangan zaman seperti halnya di zaman ini yaitu mengarah pada perkembangan teknologi.

Pada era digitalisasi saat ini perkembangan teknologi mempengaruhi kualitas dalam pendidikan (Manalu dkk., 2022). Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan teknologi, maka memerlukan penyesuaian-penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah (Wahid, 2018). Pendidikan haruslah menyesuaikan dengan zamannya, begitupula dengan pendidikan di Indonesia. Agar pendidikan terus menuju kearah yang lebih maju, maka perlunya menerapkan pendidikan atau pembelajaran yang berbasis teknologi. Seperti halnya dengan perkembangan era zaman ini yaitu dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Teknologi seharusnya dimanfaatkan dengan sebaik mungkin khususnya dalam pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan merupakan faktor penyumbang kepada aplikasi elemen multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran (Kamlin & Keong, 2020). Salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran adalah penggunaan media pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak ragam, salah satunya adalah media audio-visual (video) (Siwi & Puspaningtyas, 2020).

Melalui media video, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, hal terpenting dalam penggunaan media video adalah dapat membantu memperjelas materi, sehingga media berperan sebagai alat untuk membantu memperjelas pesan yang akan disampaikan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Hardianti & Asri, 2017). Media video memuat gambar yang dapat mengkonkritkan materi yang abstrak yang membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajarinya (Tukan dkk., 2022). Oleh karena itu dibuat metode penjelasan materi belajar menggunakan media berbasis video untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga meningkatkan kemampuan kognitifnya (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Sesuai dengan penjelasan yang sudah dipaparkan maka media ini sangat berpengaruh untuk memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan (Apriansyah, 2020). Video merupakan teknologi pemrosesan yang berasal dari sinyal elektronika yang dapat menampilkan gambar bergerak. Video dapat menjadi perangkat yang mampu mempersingkat waktu pembelajaran. Dikatakan demikian karena bila dibandingkan dengan gambar statis dalam penyampaian informasi masih terasa ada yang kurang, sedangkan dengan video informasi dapat disajikan dengan lebih *real* atau nyata (Apriliani dkk., 2019). Penggunaan media video yang dikembangkan oleh tenaga pendidik pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner masih terbatas, khususnya pada mata kuliah Dekorasi Hidangan. Mata kuliah dekorasi hidangan tentunya harus memiliki banyak referensi tentang tutorial kerja praktik mendekorasi sebuah

hidangan agar hidangan tersebut terlihat lebih cantik, sehingga perlu dikembangkan media pembelajarannya yang mengarah pada kegiatan praktikum.

Hasil wawancara dengan salah satu dosen prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang mengampu mata kuliah Dekorasi Hidangan pada tanggal 9 Desember 2022, diperoleh bahwa selama proses pembelajaran berlangsung dosen atau tenaga pendidik menggunakan media berupa LMS atau *Learning Management System*. LMS (*Learning Management System*) yang digunakan berupa *e-learning* yang biasanya pada *platform e-learning* ini akan di *share* lampiran materi, *power point* dan *link* video yang bersumber dari *youtube* untuk menunjang proses pembelajaran. Video pembelajaran yang dibagikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran masih menggunakan video yang diadopsi dari *youtube* karena dosen atau tenaga pendidik memiliki keterbatasan waktu dan tenaga untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media atau perangkat dalam proses belajar mengajar.

Video pembelajaran brownies ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi mahasiswa belajar lebih efektif. Meskipun video pembelajaran pembuatan brownies sudah banyak tersedia, namun langkah-langkah dan capaian pembelajaran yang ada pada media video yang bersumber dari *youtube* tersebut berbeda dengan media yang akan dikembangkan oleh penulis. *Platform* yang tersedia di *youtube* belum ada video pembelajaran yang menampilkan pembuatan brownies motif sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai oleh mahasiswa, sehingga video harus dirancang dan diproduksi khusus oleh tenaga pendidik untuk tercapainya kompetensi belajar yang sesuai dengan indikator. Terlebih lagi dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan, akan

ditampilkan cara pembuatan brownies motif kain tenun songket, kain tenun songket yang digunakan merupakan motif yang spesifik yaitu motif Wayang Lumbung khas Lombok yang tentunya belum tersedia di media lain.

Pemilihan motif Wayang Lumbung pada pembuatan brownies ini didasarkan pada keunikan bentuk, kekhasan motif, serta belum ada yang melakukan pengembangan dari kain tradisional yaitu kain tenun songket. Selain itu alasan pemilihan motif Wayang Lumbung ini juga didasarkan pada makna yang terkandung di dalamnya yaitu, 1) motif Wayang ialah manusia tidak dapat hidup sendiri, harus saling terbuka dan menghormati satu sama lain (Misnawati, 2016) 2) motif Lumbung/alang dianggap sebagai simbol kesejahteraan dan kemakmuran, seperti halnya alang yang memiliki fungsi sebagai tempat penyimpanan bahan makanan atau hasil bumi (Misnawati, 2016). Sehingga jika penerapan motif ini diaplikasikan pada produk brownies maka akan mengingatkan masyarakat tentang pentingnya pelestarian keberagaman motif kain tenun songket khususnya keberagaman kain tenun songket yang ada di pulau Lombok.

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan, penulis menggunakan model 4D. Model 4D dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu sangat cocok untuk pengembangan perangkat pembelajaran, adanya validasi ahli, dan tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail (Lesmono dkk., 2012). Selain itu keunggulan dari penggunaan model 4D adalah uraiannya terlihat lengkap dan sistematis (Gustiawati, dkk., 2020). Serta pemilihan model 4D ini juga didasari atas pertimbangan bahwa desain pembelajaran model 4D penyajian model dilakukan secara sederhana (Rajagukguk dkk., 2021)

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan media yang berupa video pembelajaran pada prodi PVSK.
2. Media pembelajaran praktikum yang digunakan masih banyak yang bersumber dari *youtube* sehingga media video pembelajaran ini perlu dikembangkan.
3. Media pembelajaran praktikum yang tersedia belum memenuhi kriteria dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPS.
4. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dalam pembelajaran praktik akan lebih mudah tersampaikan.
5. Kesadaran masyarakat masih kurang akan pentingnya melestarikan hasil kekayaan daerah sendiri seperti kain tenun songket motif Wayang Lumbung, sehingga untuk mengingatkan masyarakat agar tetap melestarikan kain tenun songket, diaplikasikanlah dalam bentuk hidangan kue yaitu brownies.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan dibahas oleh penulis pada penelitian ini bersifat terbatas. Agar penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih fokus, maka penulis hanya akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran berupa video khususnya pada pembuatan brownies motif kain tenun Wayang Lumbung khas Lombok pada mata kuliah Dekorasi Hidangan di Program Studi PVSK.

#### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran dalam membuat brownies motif Kain Tenun Songket Wayang Lumbung Khas Lombok pada mata kuliah Dekorasi Hidangan di Program Studi PVSK?
2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran pembuatan brownies motif kain Tenun Wayang Lumbung Khas Lombok sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Hidangan di Program Studi PVSK?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran dalam membuat brownies motif Kain Tenun Songket Wayang Lumbung Khas Lombok pada mata kuliah Dekorasi Hidangan di Program Studi PVSK.
2. Untuk menguji kelayakan media video pembelajaran pembuatan brownies motif kain Tenun Wayang Lumbung Khas Lombok sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Dekorasi Hidangan di Program Studi PVSK.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yang ingin dicapai, baik secara langsung atau tidak langsung yaitu sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, maka hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat yaitu:

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran atau ide tentang pemanfaatan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan dalam bentuk media video pembelajaran
- b. Sebagai sumber atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, maka hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat yaitu:

- a. Bagi peneliti

Dapat mengembangkan atau memanfaatkan teknologi berupa media video pembelajaran sehingga dalam dunia pendidikan, perangkat atau media lebih bervariasi dan berkembang kearah yang lebih modern, serta mengetahui cara membuat atau memproduksi media video pembelajaran yang baik dan benar sesuai dengan tuntutan silabus atau tujuan pembelajaran.

- b. Bagi mahasiswa

Dapat mempraktikkan secara nyata, mudah dan jelas karena video pembelajaran yang diproduksi berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mahasiswa lebih termotivasi lagi untuk belajar.

- c. Bagi dosen

Membantu dan menunjang proses pembelajaran melalui media serta sumber belajar yang digunakan pada saat menyampaikan materi sehingga akan lebih menarik dan menyenangkan.



d. Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

Menghasilkan media pembelajaran yang baru dan modern yang mengarah pada penggunaan teknologi berupa video pembelajaran.

