

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini di Indonesia terdapat isu-isu penting dalam perkembangan pendidikan pasca-pandemi, yaitu *learning loss* dan Kurikulum Merdeka. *Learning loss* adalah sebuah kondisi menurunnya sebagai kecil atau sebagian besar kemampuan akademis peserta didik diakibatkan terganggu bahkan terhentinya proses pembelajaran. *Learning loss* tidak semata diakibatkan oleh pandemi saja tetapi akibat dari pembelajaran secara umum tidak efektif pembelajaran secara umum. Hal ini terjadi sebelum masa pandemi. Semakin parahnya *learning loss* pada peserta didik dianggap sebagai akibat dari hadirnya pandemi (Marera, 2022). Sebagian besar perguruan tinggi di seluruh dunia mengalami penurunan kualitas pembelajaran saat pandemi. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Aucejo et al., 2020) di Amerika Serikat, yakni pada tahun akademik 2020-2021 efektivitas pembelajaran mengalami penurunan terutama pada program-program yang menawarkan pendidikan vokasional. Untuk mengatasi permasalahan *learning loss* dan pemulihan pembelajaran di Indonesia, kurikulum Merdeka merupakan salah satu solusi dukungan pemerintah yang dapat memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan peserta didik.

Kurikulum Merdeka sebagai sebuah kebijakan yang dikeluarkan pemerintah dalam upaya mengatasi *learning loss* memungkinkan memberikan kebebasan kepada institusi pendidikan untuk merancang kurikulum di masing-masing program studi sesuai dengan kondisi serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik (paparan Kemendikbudristek, 2021). Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan yang diatur dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003. Kurikulum merdeka dikembangkan dengan fokus pada Capaian Pembelajaran (CP) untuk pengembangan kompetensi peserta didik yang disusun dengan melibatkan dunia kerja (Chodidjah, 2022). Keterlibatan dunia kerja, diharapkan dalam kurikulum ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevansi lulusan dengan dunia kerja (Kemdikbud, 2022). Teknologi pendidikan menjadi prioritas dalam implementasi kurikulum merdeka, termasuk di pendidikan vokasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksono et al., 2021), ditemukan bahwa efektivitas pembelajaran di pendidikan vokasi mengalami peningkatan dengan penggunaan teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan memungkinkan mahasiswa secara mandiri dapat metode pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka dan kecepatan masing-masing.

Saat ini di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVS Kuliner) Universitas Pendidikan Ganesha, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran. Pendidikan Vokasional Seni Kuliner adalah salah satu program studi yang menawarkan pendidikan vokasi. PVS Kuliner berfokus dengan proses pembelajaran berbagai jenis makanan dan minuman serta proses pembuatan dan penyajian makanan. Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik memasak, bahan-bahan makanan, kreativitas dalam memasak, dan lain sebagainya.

Observasi dan wawancara dilakukan pada program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia mengungkapkan bahwa masih ada permasalahan pada mata kuliah Kuliner Asia yang berhubungan dengan sumber belajar dan karakteristik peserta didik, yaitu (1) beberapa mahasiswa sulit memahami dan menganalisis konsep materi dan praktikum pada kegiatan pembelajaran. Dosen pengampu merasakan mahasiswa kurang dalam menganalisis materi yang didapat dari internet ketika ada tugas praktikum dan mencari sumber resep di internet. (2) Minimnya bahan atau sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik. Selama perkuliahan dosen menggunakan bahan ajar yang di *upload* di E-learning berupa media PowerPoint, modul dan sesekali dosen pengampu memberikan video materi yang diambil dari Youtube yang terkadang tidak sesuai dengan standar baku dari daerah kuliner yang diajarkan karena sulitnya menemukan video yang sesuai. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Kurikulum merdeka abad 21 bertujuan membentuk karakteristik peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi, kreativitas, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi (Jufriadi et al., 2022). Peserta didik perlu dibekali kemampuan untuk memperoleh, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan menggunakan teknologi informasi, sehingga perlu disediakan juga beragam sumber belajar yang dengan karakteristik peserta didik untuk membantu peserta mereka memahami konsep materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Studi pendahuluan juga dilakukan peneliti dengan penyebaran kuesioner melalui metode Google Form terhadap mahasiswa program studi PVS Kuliner yang pernah mengambssil mata kuliah Kuliner Asia, ditemukan beberapa hal yaitu: 1)

65% peserta didik menyatakan kurang paham dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Asia, 2) 86% peserta didik tertarik jika pembelajaran dikemas dengan media interaktif yang di dalamnya berisi konten interaktif seperti *quiz*, *game*, ataupun video dengan animasi 3D, 3) 83% peserta didik sangat setuju dan termotivasi jika dalam pembelajaran menggunakan media interaktif, 4) 71% peserta didik setuju jika mata kuliah kuliner Asia susah dipahami jika dijelaskan dengan teori, 5) 74% peserta didik setuju jika dosen pengampu masih menggunakan media berupa PowerPoint, modul, Link video atau Youtube dan menganggap media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa peserta didik lebih suka menggunakan media visual dan auditori dalam pembelajaran yang dapat memudahkan mereka memahami materi, sehingga penggunaan media yang menggunakan metode teks, gambar, audio, animasi dan video cenderung lebih disukai. Berdasarkan permasalahan di atas, maka untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik diperlukan sebuah media interaktif dengan beragam konten interaktif seperti *quiz*, *game*, ataupun video dengan animasi 3D di dalamnya.

Salah satu bentuk teknologi pendidikan yang dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah media interaktif. Media interaktif juga dapat menjadi sebuah wadah untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik di mata kuliah kuliner Asia. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat proaktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kuliner. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh sejumlah peneliti (Jamalludin, 2021; Santoso *et al.*, 2021). Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Purwanto *et al.*, 2022)

mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dikatakan layak pada mata pembelajaran matematika dengan skor validitas 3,375. Media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh (Asyasyura et al., 2023) pada pembelajaran biologi. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dapat dianggap sebagai strategi yang cukup efektif dalam meningkatkan minat pembelajaran dan pemahaman peserta didik dalam mata kuliah Kuliner Asia. Dalam pengembangan media interaktif, Adobe Captivate merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat membantu pengguna membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik.

*Adobe Captivate* merupakan salah satu perangkat lunak pembuatan media pembelajaran elektronik untuk *Microsoft Windows*, dan mulai dari *Mac OS X V.5* yang dapat digunakan untuk simulasi demonstrasi perangkat lunak, skenario percabangan, dan kuis acak dalam format swf (Santoso et al., 2021). Sebuah penelitian oleh (Alabay dan Baştürk, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Captivate* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran bahasa Prancis. Selain itu, sebuah penelitian oleh (Santoso et al., 2021) juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran konsep dan aplikasi sistem informasi. Kesimpulan yang didapatkan dari beberapa penelitian di atas adalah penggunaan media interaktif menggunakan *Adobe Captivate* mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik sehingga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mata kuliah Kuliner Asia.

Media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* dapat dipadukan dengan model *project based learning* (PjBL).

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi sehingga dapat menyelesaikan suatu proyek atau dapat menciptakan suatu karya nyata. Karakteristik mata kuliah Kuliner Asia yang khas dan unik seperti keragaman bahan makanan, teknik memasak dan praktik terkadang kompleks dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran *project based learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, kreatif dan aktif sehingga dapat memberikan tantangan dalam merancang hidangan dan menciptakan hidangan baru. Didukung hasil penelitian oleh (Ramadhani et al., 2021) yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* meningkatkan berpikir kreatif dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPA. Selain itu, media pembelajaran interaktif menggunakan model pembelajaran *project based learning* juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan menghasilkan media yang layak pada pembelajaran desain grafis percetakan, seperti yang ditemukan dalam penelitian oleh (Rahma dan Irsyadunas, 2023). Dari semua hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *project based learning* dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Menggabungkan media interaktif dan model *project based learning* diharapkan mampu memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran mata kuliah Kuliner Asia.

Berdasarkan uraian tentang penelitian yang terkait di atas, maka perlu dikembangkan suatu sumber belajar dalam hal ini berupa media interaktif berbasis *Project Based Learning*. Dengan sumber belajar dan media pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan modern diharapkan peserta didik semakin ingin berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar Kuliner Asia. Berangkat dari hal tersebut peneliti mengembangkan media interaktif dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Kuliner Asia Berbasis Project Based Learning di Program Studi Pendidikan Vokasional Kuliner Undiksha”**

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan Belajar Mengajar kurang bervariasi karena hanya menggunakan modul dan *link* video dari *Youtube* mengakibatkan beberapa peserta didik berkurang motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta didik kesulitan memahami cakupan materi pembelajaran yang diberikan jika hanya dijelaskan dengan teori saja.
3. Ketersediaan bahan atau sumber belajar yang dapat mendukung peserta didik melakukan aktivitas yang bermakna dan mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dan sesuai dengan karakteristik dan standar baku masih sedikit bahkan jarang ditemukan.
4. Peserta didik memiliki motivasi dan tertarik dengan mata kuliah Kuliner Asia jika menggunakan media pembelajaran interaktif berisi konten

interaktif seperti *quiz*, *game*, ataupun video dengan animasi 3D di dalamnya.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha?
2. Bagaimana validitas produk pengembangan media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap produk pengembangan media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*)?

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk pengembangan media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha.



2. Mendeskripsikan hasil validitas produk pengembangan media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha.
3. Menganalisis hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap produk pengembangan media interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*).

### **1.5 BATASAN MASALAH**

Batasan masalah dalam Pengembangan Media Interaktif Kuliner Asia berbasis *Project Based Learning* di Prodi PVS Kuliner Undiksha yaitu Kompetensi dasar yang dimuat dalam media interaktif ini meliputi materi Penguasaan keterampilan tentang hidangan dari wilayah Asia Timur: China, Jepang dan Korea dimana dalam masing-masing daerah menjelaskan tentang gambaran umum, karakteristik hidangan, teknik pengolahan, tata cara makan dan praktik pengolahan, sebagai pedoman dalam praktik pengolahan akan disediakan video tutorial praktik dalam media interaktif.

### **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dapat menambah referensi bagi pengajar mata kuliah untuk memfasilitasi peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif.
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terhadap penerapan model pembelajaran di kelas, khususnya model pembelajaran *Project Based Learning*, dimana model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan sebuah pengalaman nyata dalam menganalisis sebuah materi pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang di peroleh dibangku perkuliahan serta dapat menambah pengalaman proses pembelajaran di kampus bagi peneliti yang sangat bermanfaat sebagai calon pengajar.

### b. Bagi Institusi

Diharapkan dapat membantu dalam usaha pembaharuan kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata kuliah Kuliner Asia.

### c. Bagi Pengajar

Penelitian ini pengajar dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik peserta didik di kampus dan

membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang belum jelas dalam proses pembelajaran agar berjalan lancar dan lebih menarik.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dimana dengan menggunakan media interaktif ini mereka tidak hanya belajar seperti biasanya namun peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran sehingga memberikan suasana belajar yang lebih menarik.

