

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Salah satu upaya sadar dan terencana untuk mencetak sumber daya manusia yang lebih kompeten dari segi ilmu pengetahuan, keterampilan, dan akhlak mulia adalah melalui pendidikan. Ulandari & Santaria, (2020) menyatakan bahwa di dalam dunia pendidikan yang memiliki peran sangat penting yaitu dosen pengampu mata kuliah, di mana harus memiliki inovasi dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, sehingga mahasiswa mempunyai keingintahuan yang lebih besar pada materi yang akan dibagikan atau disajikan. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pembelajaran dan mendorong mahasiswa belajar secara optimal di dalam kelas dan praktikum, dosen harus melakukan inovasi pembelajaran. Hal ini tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, bahwa Pendidikan ialah upaya sadar dan terencana dalam merealisasikan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu secara aktif menumbuhkan potensi diri untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaannya, kontrol diri, personalitas, intelektualitas, akhlak mulia, serta kecakapan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Paradigma lama tidak lagi mampu menanggulangi permasalahan yang muncul di dunia pendidikan yang berorientasi pada kualitas. Sebaliknya, mahasiswa membutuhkan cara-cara baru untuk belajar yang dapat membantu mereka berkembang di berbagai aspek (Sholeha et al., 2023). Oleh sebab itu, dalam dunia

pendidikan yang semakin berkembang, berbagai upaya pengembangan dan perubahan dilakukan dalam rangka meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan

Mengupayakan kualitas dan kuantitas pendidikan membutuhkan terobosan-terobosan baru, baik dari sisi pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, hingga pengadaan sarana dan prasarana yang memadai untuk pendidikan dan proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi sebagai peran untuk meningkatkan aspek inovatif dan kreatif serta dapat meningkatkan kemauan belajar mahasiswa, karena di era globalisasi isu-isu terkait teknologi sangat disukai oleh mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran di abad 21 membutuhkan penggunaan teknologi untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa agar memungkinkan pembelajaran yang efektif baik dalam lintas waktu, tempat, maupun koneksi (Rahayu et al., 2022)

Kecanggihan teknologi saat ini dapat mendukung terciptanya media pembelajaran dengan lebih interaktif dan memudahkan mahasiswa menangkap materi yang diajarkan, serta memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam mempelajari materi yang diajarkan dan berinteraksi dengan orang lain. Pengembangan media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan dan perhatian mahasiswa dikarenakan dapat memberikan visualisasi, audio dan berbagai fitur menarik di dalamnya yang dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa untuk memahami topik materi pembelajaran di kelas. Pernyataan tersebut telah dibuktikan pula lewat penelitian terdahulu terkait pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan 3D *live shot*. Dengan dikembangkannya media video pembelajaran, ditemukan bahwa mahasiswa selain dapat mendengarkan media ternyata bisa mengamati, mengimplementasikan, dan

berinteraksi dengan media tersebut, serta tidak mudah jenuh saat menerima pembelajaran. Pasalnya, media video pembelajaran memuat berbagai fitur seperti gambar, video, audio, dan animasi yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, adanya gambar-gambar yang relevan dan seimbang dengan materi dapat memberikan pemahaman saat menyajikan materi, guna mendorong peningkatan hasil belajar mahasiswa (Arya et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, tidak terbatas pada penggunaan media pembelajaran saja, namun juga perlu adanya pembelajaran praktikum untuk mengukur seberapa besar penguasaan mahasiswa akan materi yang sudah disajikan. Karena pendidikan kejuruan lebih menekankan pada pembelajaran praktikum, maka penulis tertarik untuk meneliti media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran di pendidikan kejuruan.

Ritonga, (2022) Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang didesain dengan tujuan mengembangkan proses dan hasil belajar yang menjamin mahasiswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Kualitas lulusan akan menjadi acuan keberhasilan pendidikan profesi. Selain itu, pelatihan vokasional adalah bentuk pendidikan untuk mempersiapkan mahasiswa memasuki kehidupan profesional. Dalam rangka memastikan pengetahuan yang baru diperoleh mahasiswa dapat diterapkan dengan baik dalam kehidupan profesional, mereka harus dapat terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang relevan dengan bidang yang mereka pilih. Salah satu Institusi di Bali yang menyediakan Pendidikan Kejuruan yaitu Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki Jurusan Teknologi Industri pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang memiliki visi dan misi dengan tujuan menghasilkan kualitas lulusan yang beriman dan

bertakwa, profesional serta memiliki pengetahuan kecerdasan dan keterampilan di bidang seni kuliner yang berkaitan dengan persiapan, pengolahan dan penyajian makanan serta minuman. Pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner ini salah satu mata kuliah keahlian yang harus di tempuh yaitu mata kuliah *bakery*.

Andriani et al., (2020) menjelaskan produk olahan *bakery* menjadi salah satu produk yang kerap dikonsumsi dari berbagai kalangan karena memiliki jenis yang sangat beragam, produk *bakery* ini biasanya dikonsumsi sebagai sarapan pagi, peneman minuman teh atau kopi, sebagai makanan ringan atau camilan dan dapat dijadikan sebagai bekal ke sekolah maupun ke kantor. Bahan-bahan utama yang sering digunakan dalam pembuatan *bakery* adalah tepung terigu, gula, telur hingga lemak. Selain itu, *yeast* berfungsi sebagai pendukung fermentasi pada produk *bakery*, sehingga memungkinkan produk tersebut mengembang dengan sempurna. Produk *bakery* mengandung bahan tambahan, seperti umbi-umbian, berbagai macam teh, buah-buahan, biji-bijian, sayuran, dan daging, untuk mendukung rasa, warna, dan bentuk. Ada banyak jenis produk *bakery* yang berbeda, seperti roti, *cake*, *cookies*, dan *pastry*. Masing-masing menggunakan tepung terigu yang memiliki kadar protein berbeda sebagai bahan utamanya, bahan tambahan hingga teknik pengolahan yang berbeda sehingga menghasilkan tekstur serta karakter yang berbeda menyesuaikan dengan jenis dan nama dari produk *bakery* yang akan diolah.

Salah satu jenis produk roti (*bakery*) yaitu *sweet bread*. Roti manis ini terbuat dari susu, gula, telur, ragi, tepung terigu dan cairan berupa air dengan berbagai tambahan perasa baik dari buah, coklat, keju dan lain sebagainya. Khusna & Ratnaningsih, (2022) Salah satu produk *bakery* yang biasanya terbuat dari tepung terigu berprotein tinggi (*hard wheat*) dengan 12 hingga 13 persen protein adalah

roti manis atau *sweet bread*. Roti manis memiliki keunikan karena rasa yang sebagian besar manis, tekstur yang lembut, bentuk, dan isian yang beragam. Roti manis disukai banyak orang karena selain rasanya yang dominan manis, roti manis juga sering kali hadir dalam berbagai bentuk yang menarik (Anas et al., 2023).

Dari uraian di atas terkait mata kuliah *bakery* pada pokok bahasan *sweet bread* penulis tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran sehingga mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, penulis juga telah melakukan *preliminary research* berupa wawancara dengan dosen yang mengampu mata kuliah *bakery* sebagai narasumber yaitu Ibu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. pada hari Rabu, 11 Maret 2023 dengan menggunakan pedoman analisis kebutuhan sumber belajar untuk mendukung penelitian ini. Adapun hasil wawancara beliau menyatakan bahwa masih ada permasalahan yang muncul yang berkaitan dengan sumber belajar yang dipergunakan kurang efektif karena belum optimalnya pengembangan dan referensi media ajar. Dosen pengampu mata kuliah *Bakery* telah memberikan bahan ajar berupa Power point, materi ajar dalam bentuk PDF, modul ajar dan video pengolahan hidangan *bakery* yang didapatkan melalui Youtube. Namun semua ini masih belum optimal dikarenakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mencakup semua komponen baik materi, video ajar maupun evaluasi dalam bentuk *quiz* sehingga dapat mengukur kemampuan mahasiswa serta memberikan peluang kepada mahasiswa agar dapat belajar dengan mandiri. Salah satu cara untuk mempraktikkan pengetahuan teori yang dipelajari di bangku perkuliahan adalah melalui proses pembelajaran praktikum sehingga materi yang diperoleh dapat diimplementasikan ketika pembelajaran praktik berlangsung serta dosen pengampu juga dapat mengukur

kemampuan mahasiswa terkait materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sesuai dengan hasil studi pendahuluan bersama dosen pengampu mata kuliah *bakery* maka dapat disimpulkan perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat memuat materi mencakup mata kuliah *bakery*, video praktikum salah satu hidangan *bakery* pada pokok bahasan *sweet bread*, dan evaluasi berupa *quiz* sebagai tolak ukur pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan. Mahlianurrahman & Aprilia, (2022) pada jurnal yang membahas bagaimana media pembelajaran video berdasarkan Kearifan Lokal dengan mempergunakan Kurikulum Merdeka dikembangkan menyatakan bahwa terdapat banyak peningkatan yang dihasilkan setelah mempergunakan video sebagai media pembelajaran baik dalam meningkatkan nilai mahasiswa maupun meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu penyebaran angket berupa kuesioner analisis kebutuhan peserta didik melalui Google Form yang dilaksanakan pada tanggal 12 Maret hingga 3 April 2023 dengan disebarkan kepada 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah menempuh mata kuliah *bakery* pada semester sebelumnya. Adapun hasil dari penyebaran angket berupa kuesioner ini yaitu a). 81,8% mahasiswa menyatakan materi bahan ajar *bakery* memerlukan bahan ajar khusus sebagai sarana meningkatkan kapasitas mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran di kelas, b) 51,5 % mahasiswa menyatakan bahwa lebih tertarik jika mata kuliah *bakery* disajikan dalam bentuk gambar, video, audio maupun video tutorial praktikum salah satu hidangan *bakery*. c). 75,8% mahasiswa menyatakan bahwa terkadang merasa bosan dan monoton dengan media pembelajaran yang

diberikan oleh dosen pengampu dalam bentuk Power point, *file PDF* untuk bahan ajar dan video praktikum yang didapatkan melalui Youtube, d). 69,7% mahasiswa menyatakan bahwa sangat memerlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat memuat materi, gambar, audio, video sehingga dapat memudahkan mahasiswa di dalam memahami materi pembelajaran, e). 60,6% mahasiswa menyatakan bahwa sudah memiliki *device* berupa laptop, komputer atau *smartphone* dalam menunjang pembelajaran. Dari hasil observasi dengan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan peserta didik dengan melibatkan sejumlah 33 mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner perlu dibuatkannya pengembangan media sebagai sumber belajar berbentuk video pembelajaran yang bisa memuat fitur materi berupa audio, gambar, animasi, video praktikum salah satu hidangan *sweet bread* dan *quiziz* untuk mengukur kemampuan mahasiswa. Sehingga dari pengembangan video pembelajaran ini diharapkan memberikan peningkatan motivasi belajar mahasiswa demi tercapainya Capaian Pembelajaran (CP) yang telah dirancang.

Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan penyebaran kuesioner, penulis memiliki ketertarikan mengembangkan sebuah alternatif sumber belajar berbentuk media video pembelajaran pada mata kuliah bakery tepatnya pada pokok bahasan roti manis. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu mengenai video pembelajaran dimana merupakan alat bantu yang menggabungkan visual dan audio sekaligus sehingga membuat gambar bergerak dan disertai audio berupa suara dengan menyesuaikan materi yang ingin disampaikan sehingga dapat menciptakan kelas yang lebih inovatif dan tidak membosankan.

Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah disemua kalangan,

dapat digunakan secara individu maupun kelompok, dapat digunakan dimanapun tanpa terkendala jarak dan waktu, pemaparan materi yang tersaji dalam media video pembelajaran secara langsung dapat menguatkan pemahaman siswa, informasi yang disampaikan akurat, dan memiliki daya tarik yang tinggi sehingga siswa dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan karakteristik atau ciri-ciri media video pembelajaran adalah menampilkan gambar bergerak bersama audio berupa suara, dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang, dapat menampilkan hal-hal kecil yang tidak dapat dilihat secara langsung. (Reza Langit et al., 2023).

Dari penjelasan dan hasil studi pendahuluan sebelumnya, mendorong penulis untuk mengangkat topik penelitian terkait dengan **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN SWEET BREAD PADA MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI KULINER** Pengembangan media video pembelajaran akan berfokus pada teks, materi, audio, video pembelajaran berupa praktikum dalam pokok bahasan *sweet bread* serta tambahan berupa evaluasi dengan menyesuaikan terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Pengembangan media video pembelajaran dievaluasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya untuk mengetahui kelayakan konten dan materi pada media video pembelajaran.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Sehubungan dengan latar belakang persoalan sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, beberapa permasalahan teridentifikasi di antaranya:

1. Belum adanya pengembangan media dalam bentuk video pembelajaran dalam mata kuliah *bakery* pokok bahasan *sweet bread* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang dipergunakan oleh dosen pengampu saat kegiatan belajar mengajar.
3. Media pembelajaran dalam bentuk buku atau modul belum dapat mengarahkan mahasiswa untuk mempelajari materi secara independen.
4. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar materi dalam mata kuliah praktikum menjadi lebih mudah disampaikan.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Batasan masalah dari Pengembangan Media Video Pembelajaran Roti Manis pada Mata Pelajaran Bakery di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner ini adalah seperti berikut:

1. Pengembangan sebuah media video pembelajaran ini memiliki ruang lingkup yang terbatas, di mana pengembangan media pembelajaran ini berpusat pada mata kuliah *Bakery* pada pokok bahasan *Sweet Bread*.
2. Konten yang dimuat pada media video pembelajaran meliputi materi, video pembelajaran dalam bentuk praktik, *quiz* dan evaluasi.
3. Pengujian produk pengembangan media video pembelajaran hanya dilakukan sampai uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil hingga uji coba lapangan.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang akan dibahas berdasarkan penjabaran latar belakang di atas ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Video Pembelajaran

Sweet Bread Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi atau isi, ahli media dan ahli desain terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner ?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah *Bakery* Pada Pokok Bahasan *Sweet Bread* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian berikut ini adalah tujuan yang diharapkan dapat tercapai selaras dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya:

1. Untuk dapat mengetahui langkah dan rancangan dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Untuk dapat mengetahui kelayakan pada ahli isi atau materi, ahli media dan ahli desain terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
3. Untuk dapat menganalisis respon mahasiswa mengenai produk Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* Pada Mata Kuliah *Bakery* Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Salah satu upaya untuk memudahkan mahasiswa mempelajari materi adalah dengan mengembangkan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* pada Mata Kuliah Bakery di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner dan menggunakannya untuk memecahkan masalah pembelajaran, sehingga capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya tercapai. Baik secara teoritis maupun praktis, melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berdampak positif.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu membantu meningkatkan pandangan dan pemahaman terkait pengembangan Media Video Pembelajaran *Sweet Bread* pada Mata Kuliah Bakery di program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Selain itu, penelitian-penelitian selanjutnya yang serupa dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

- 1) Hal ini membantu menambah motivasi belajar serta ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah *Bakery*.
- 2) Diharapkan mampu memecahkan masalah mata kuliah *Bakery*, khususnya pada pokok bahasan *Sweet Bread*.
- 3) Diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami mata kuliah *bakery* dengan mudah melalui media video pembelajaran yang dibuat.

b. Bagi dosen pengampu atau pengajar

- 1) Meningkatkan kreativitas dosen pengampu dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.
- 2) Dapat menjadi masukan bagi dosen pengampu untuk membantu pembelajaran di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
- 3) Dosen lebih terpacu untuk mengaplikasikan berbagai teknik dan media pembelajaran yang lebih beragam.

c. Bagi Program Studi

- 1) Sebagai sarana dalam membenahan media pembelajaran yang bermakna di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran di kelas

