

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dinamika perkembangan zaman di era globalisasi saat ini. Kualitas pendidikan yang dihasilkan memiliki dampak langsung terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan turut mengalami transformasi yang signifikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan. Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah, Asbari, and Ibrahim, 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Nisa, 2023). Media pembelajaran digital, metode pembelajaran berbasis teknologi, dan peningkatan hasil belajar melalui *platform* digital merupakan contoh nyata bagaimana teknologi telah memengaruhi pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, institusi pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, responsif, dan relevan dengan tuntutan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan generasi

muda untuk menghadapi tantangan global dengan lebih baik, sehingga mampu bersaing di era yang semakin terhubung dan berubah dengan cepat.

Seiring perkembangan zaman, terutama dalam hal teknologi, semakin banyak keuntungan yang didapatkan apabila setiap orang mampu mengimbangnya. Berbagai upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan pelaksanaan pendidikan telah dilakukan pemerintah Indonesia, salah satunya pengembangan di bidang teknologi. Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar (Hidayatullah, Asbari, and Ibrahim, 2023). Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam pengembangan desain pembelajaran dan mengimplementasikannya, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Setyawati, Arnidah, and Sinaga, 2024).

Media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Cahyadi, 2019). Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari. Media yang sering

digunakan baik pribadi maupun pada instansi pendidikan adalah media cetak karena media inilah yang paling mudah dicari dan didapatkan. penjelasan materi dalam media cetak hanya menggunakan verbal simbol atau kata-kata. Media cetak dikatakan bersifat sangat abstrak sehingga dapat menyulitkan peserta didik untuk memahami isi materi tertentu.

Mata Kuliah Pastry merupakan salah satu mata kuliah dalam Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha yang mempelajari konsep hidangan pastry, pengetahuan bahan dalam pembuatan hidangan pastry (bahan pokok dan bahan tambahan), alat dan teknik pengolahan hidangan pastry, materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan pastry. Pembuatan *Chiffon Cake* merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam Mata Kuliah Pastry.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2024 dengan ibu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu Mata Kuliah *Pastry* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, dinyatakan bahwa sebagian besar perkuliahan pada Mata kuliah pastry masih bergantung pada media tradisional seperti powerpoint, modul, dan bahan ajar, dengan keterbatasan penggunaan media audio visual. Dosen yang diwawancarai menegaskan pentingnya variasi media pembelajaran guna memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran pembuatan *chiffon cake*. Disoroti bahwa pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan visual menjadi hal yang esensial untuk meningkatkan tingkat pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penekanan pada penggunaan media

pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif menjadi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah pastry di lingkungan akademik tersebut. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektifitas dan pencapaian tujuan pembelajaran (Arifiyanti, 2023).

Berdasarkan penyebaran angket (*google form*) yang disebar pada tanggal 2 April 2024, kepada 32 orang mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang sudah mengambil Mata Kuliah Pastry didapatkan hasil bahwa 100 % mahasiswa mengatakan memerlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan proses pembuatan *chiffon cake* dengan motif zebra, lebih tertarik belajar jika terdapat video materi ataupun tutorial agar materi pembelajaran mudah dipahami dan dapat membangkitkan motivasi belajar dan setuju dikembangkan media dengan bentuk video pembelajaran pada materi *chiffon cake* dalam Mata Kuliah Pastry. Mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam mempelajari materi chiffon cake, khususnya *chiffon cake* motif zebra yang memiliki teknik yang lebih rumit, mulai dari teknik mengaduk adonan hingga teknik mencampur adonan untuk membentuk motif zebra. Penggunaan media video pembelajaran sangat perlu dalam proses pembelajaran. Media belajar yang ada belum membuat mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri. Karena penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa (Wilianti et al., 2024).

Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pastry salah satunya adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video pembelajaran menambah dimensi baru terhadap pembelajaran, sebab video pembelajaran dapat menggabungkan antara audio dan

visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Menurut (Kustandi and Darmawan, 2020) media video memiliki kelebihan diantaranya 1) dapat melengkapi pengalaman suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang, 2) mendorong dan meningkatkan motivasi, 3) menanamkan sikap dan Keunggulan video pembelajaran dapat menyediakan konten yang berkualitas. Video pembelajaran memiliki kualitas audio dan visual yang baik dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik dan memperjelas konsep-konsep yang abstrak. Kualitas audio dan visual yang baik juga membuat mahasiswa lebih mudah untuk terlibat dan fokus pada materi yang disampaikan dari segi afektif, dan 4) menjajikan peristiwa pada kelompok besar atau kecil.

Media video pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dalam pembuatan *chiffon cake* pada Mata Kuliah Pastry. Penggunaan video pembelajaran sangat efektif dalam proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penelitian di atas juga didukung penelitian yang dilakukan oleh (Haidir, Farkha, and Mulhayatiah 2021) tentang Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika bahwa media pembelajaran berbasis video dapat mempengaruhi aktifitas pembelajaran peserta didik. Terdapatnya perbedaan hasil belajar mahasiswa menggunakan media video dengan mahasiswa dalam pembelajaran konvensional dalam perkuliahan Tata Boga II. Dari hasil tersebut terbukti media video dalam perkuliahan Tata Boga II di Program Studi D4 Manajemen Perhotelan Universitas Negeri Padang lebih baik dari pada

pembelajaran konvensional (Asnur and Ambiyar, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan, dapat dianalisis bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat serta prestasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pastry di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata kuliah tersebut.

Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D yaitu *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (tahap perencanaan), *Develop* (hasil desain produk), *Disseminate* (penyebarluasan). Video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan bisa menjadi sarana yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan dapat digunakan pada kondisi saat ini sehingga peserta didik mampu memenuhi kebutuhan 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*) yang merupakan kemampuan dasar dalam mewujudkan pendidikan abad-21. Video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan bisa menjadi sarana yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan demikian penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran *Chiffon Cake* Motif Zebra Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Kuliah Pastry Di

Universitas Pendidikan Ganesha”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media berupa audio visual dalam Mata Kuliah Pastry Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dosen mata kuliah pastry dalam mengajarkan Mata Kuliah Pastry masih menggunakan media berupa ppt, modul, dan bahan ajar, dengan keterbatasan penggunaan media audio visual sehingga pembelajaran yang terjadi terkesan kaku.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum bisa membuat siswa untuk bisa belajar secara mandiri
4. Diperlukan media pembelajaran berupa video pembelajaran dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pastry khususnya materi pokok Adonan *Cake (Chiffon Cake)*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar batasan masalah lebih fokus dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai maka penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata kuliah Pastry di Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian dibatasi hanya mengembangkan media pembelajaran pada bahasan pokok Adonan *Cake (Chiffon Cake)* untuk bisa digunakan sebagai media pada proses pembelajaran Pastry.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra dengan model pengembangan 4D pada Mata Kuliah Pastry di Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra dengan model pengembangan 4D pada Mata Kuliah Pastry di Universitas Pendidikan Ganesha?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra dengan model pengembangan 4D pada Mata Kuliah Pastry di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran *chiffon cake* motif zebra dengan model pengembangan 4D pada Mata Kuliah Pastry di Universitas Pendidikan Ganesha.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

1. Memberikan sumbangan pemikiran mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran Mata Kuliah Pastry Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media video pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dan keterampilan yang sangat berharga sebagai bekal untuk menjadi seorang guru/pendidik, maupun seorang wirausahawan.
2. Mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian tentang media video pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar. Menambah pengalaman dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar.

1.6.2.2 Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan kreativitas dan motifasi belajar bagi mahasiswa.

1.6.2.3 Bagi Pengajar

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas.