

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam perkembangan individu dan masyarakat. Sebagai pilar utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan keterampilan pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Namun pendidikan di Indonesia pernah mengalami penurunan yang disebut *Learning Loss*, *learning loss* adalah suatu kondisi menurunnya sebagian kecil atau sebagian besar kemampuan akademis peserta didik (Andriani et al., 2021). *learning loss* sudah terjadi sejak tahun 2019 namun diperparah dengan kehadirannya pandemi. Penelitian yang dilakukan oleh Aucejo et al., (2020) di amerika serikat pada akademik 2020-2021 bahwa efektivitas pendidikan mengalami penurunan khususnya dalam program-program pendidikan vokasional. Dalam hal ini, pentingnya peningkatan kompetensi menjadi jelas untuk memastikan individu mampu menguasai bidang masing-masing selain itu para pendidik perlu menyadari dan memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk mengatasi masalah kehilangan pembelajaran dan memfasilitasi pemulihan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka yang didukung oleh pemerintah menawarkan solusi dengan memberikan fleksibilitas dalam metode pembelajaran dan menyesuaikan kurikulum dengan mahasiswa.

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 mendedikasikan waktu dan pikiran dalam mengembangkan Kurikulum Merdeka yang difokuskan pada Capaian Pembelajaran (CP) untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dengan melibatkan dunia kerja (Chodidjah, 2022). Keterlibatan dunia kerja diharapkan dalam kurikulum dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevansi lulusan dengan dunia kerja (Kemdikbud, 2022). Teknologi pendidikan menjadi prioritas dalam implementasi kurikulum merdeka termasuk di pendidikan vokasi.

Mata kuliah *pastry* merupakan mata kuliah inti keilmuan yang berisi materi pokok, salah satunya mengenai materi *sponge cake*. perkuliahan *pastry* ini 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, 2021). Materi *sponge cake* 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 *sponge cake*.

Observasi dan wawancara dilakukan pada Program Studi PVS Kuliner. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 6 desember 2023 dengan Dr.Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd. M.Pd sebagai dosen pengampu mata kuliah *pastry*. beliau mengungkapkan masih ada permasalahan pada mata kuliah *pastry* yang

berkaitan dengan sumber belajar dan karakteristik peserta didik, yaitu (1) beberapa mahasiswa sulit memahami dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan baik itu dalam konsep materi maupun praktikum. Dosen pengampu merasakan mahasiswa kurang dalam menganalisis materi yang didapatkan dari internet ketika ada tugas praktikum dan mencari sumber resep di internet. (2) minimnya bahan atau sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik untuk praktikum mata kuliah *pastry* khususnya materi *cake*. Selama proses perkuliahan, dosen pengampu mata kuliah *Pastry* menggunakan berbagai bahan ajar yang diunggah melalui *platform e-learning*, seperti modul, media presentasi (*PowerPoint*), dan sesekali video pembelajaran. Namun, video yang digunakan umumnya diambil dari *platform YouTube* dan sering kali tidak sesuai dengan standar baku, baik dalam hal resep maupun teknik pengolahan serta penyampaian setiap langkah dalam video yang diberikan. Keterbatasan ketersediaan video pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di mata kuliah *pastry*. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh, yang berdampak pada rendahnya tingkat keberhasilan dalam pelaksanaan praktikum, khususnya pada topik pembuatan *cake* dalam mata kuliah *Pastry*.

Penyebaran angket kuisioner melalui metode *google form* terhadap mahasiswa program studi pendidikan vokasional seni kuliner yang pernah mengambil mata kuliah *pastry* ditemukan beberapa hal yaitu : 1) 87,9% Peserta didik menyatakan media yang digunakan masih belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *Pastry* khususnya materi *cake*. 2) 57,6% peserta didik menyatakan

sulit untuk memahami dan menganalisis data atau informasi yang diberikan. 3) 100% peserta didik menyatakan mencari materi tambahan melalui *google* atau *youtube*. 4) 100% peserta didik menyatakan pembelajaran *cake* memerlukan media yang lebih inovatif. 5) 90% peserta didik menyatakan belum menemukan video pembelajaran *sponge cake* yang dikemas dengan bahasa dan penyampaian yang optimal. 6) 100% peserta didik menyatakan memerlukan media video pembelajaran *sponge cake* yang dikemas dengan bahasa, dan penyampaian yang optimal. 7) 100% peserta didik menyatakan sangat termotivasi jika pembelajaran *sponge cake* dikemas dengan video pembelajaran. 8) 100% peserta didik menyatakan sangat setuju jika pembelajaran *sponge cake* dikemas dengan media video pembelajaran. Dari data analisis kebutuhan diatas bahwa peserta didik lebih suka menggunakan media *audio,visual* dalam pembelajaran yang didapatkan memudahkan mereka memahami materi sehingga penggunaan media dengan metode teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video cenderung disukai. Sesuai dengan permasalahan diatas, untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik, maka dibutuhkan sebuah media video pembelajaran *sponge cake* yang dikemas dengan bahasa dan penyampaian materi yang optimal serta mudah dipahami.

Untuk meningkatkan hasil perkuliahan mahasiswa membutuhkan inovasi-inovasi dalam perkuliahan khususnya mata perkuliahan pastry materi adonan *sponge cake*, salah satu inovasi perkuliahan yang bisa digunakan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu menggunakan media video pembelajaran, Penggunaan media video dalam

pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan prestasi belajar siswa. 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).

Pembuatan 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. Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian Research & Development dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini adalah representasi atau gambaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk memahami, menjelaskan, atau memprediksi sesuatu. Dalam berbagai konteks, seperti ilmu pengetahuan, matematika, dan teknologi, model digunakan untuk menyederhanakan realitas atau fenomena yang kompleks agar lebih mudah dipahami dan digunakan untuk tujuan analisis, perancangan, atau prediksi. model pengembangan adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan materi pembelajaran menurut (Lawhon, 1976). Pemilihan sebuah model pembelajaran merupakan bagian penting dalam merencanakan atau mendesain pembelajaran, agar terjadi interaksi antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan sumber belajar lainnya.

Pembuatan media pembelajaran perlu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk teknologi pendidikan yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah media pembelajaran video. Media pembelajaran video juga dapat menjadi platform untuk memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang menarik dalam mata kuliah *pastry*. Peserta didik dapat mengalami pengalaman pembelajaran yang fleksibel dimana peserta didik dapat belajar kembali materi yang belum dipahami tanpa terikat jadwal perkuliahan yang dapat diakses dimana saja (Sutirman et al., 2024), memungkinkan mereka menjadi proaktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep pembelajaran. Media vidio pembelajaran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan dan memperngaruhi hasil belajar kognitif (Ari, 2018). Oleh karena itu, penggunaan media dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat pembelajaran dan pemahaman peserta didik dalam mata kuliah *pastry*. Dalam pengembangan media vidio pembelajaran, Capcut merupakan salah satu *software* pengolah vidio yang sangat populer dan sudah banyak diakui kecanggihannya yang dapat membantu pengguna dalam membuat media vidio pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik (Ula, 2023).

Capcut adalah satu aplikasi paling populer video dengan pengolahan perangkat lunak, kelengkapan fasilitasnya dan kemampuan yang luar biasa dalam mengolah vidio,menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh para *youtuber*, *content creator tiktok*. Padatahun 2020 aplikasi Capcut meraih *Best*

for Fun Awards 2020 (news, 2020) . Capcut dibuat oleh *ByteDanceLtd* asal China pada April 2020. Capcut sangat relevan dengan aplikasi Tik Tok karena sama-sama dibuat di China. Hingga saat ini Capcut sudah banyak diunduh lebih dari 100 juta kali di *PlayStore*. Para pengguna pun dapat dengan mudah mendownload aplikasi Capcut melalui *handphone Android* atau *IOS*. Kemudahan dan fitur-fitur yang disediakan oleh Capcut dapat menjadi wadah dan alat bagi penggunanya untuk bisa dengan mudah menuangkan kreativitas dan imajinasi menjadi sebuah karya desain audio visual yang baik karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam vidio ataupun vidio pembelajaran (Holisah et al., 2023). Capcut ini memberikan banyak penawaran template yang menyederhanakan pengeditan video. Berbagai fitur menarik tersedia di Capcut, seperti animasi, filter, stiker, dan suara. fitur-fitur yang dimiliki sudah mudah dipahami dan digunakan oleh banyak orang, sehingga tidak memerlukan keterampilan yang tinggi. Kelebihan aplikasi Capcut 1) mudah digunakan. pemula maupun profesional dapat menggunakannya dengan mudah. 2) tersedianya banyak fitur yang beragam seperti efek, filter, adjust dan lain sebagainya. 3) capcut memberikan templete secara gratis, pengguna hanya langsung memasukan vidio atau foto. 4) hasil vidio sangatlah epic pengguna dapat memilih resolusi hasil vidio, dari 480p, 720p, 1080p, hingga 2k/4k (Nur Alam, 2022). Kelebihan aplikasi capcut dibandingkan dengan aplikasi lainnya 1) memiliki fitur stabilizer yang terbaik. 2) memiliki banyak efek dan filter yang memudahkan pengguna dalam mengedit vidio. 3) bebas watermark, hasil vidio

tidak tercantum watermark aplikasi saat pemutaran video. 4) dapat beroperasi secara offline maupun online saat penggunaan aplikasi capcut (Ula, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan antara lain 1) Penelitian yang dilakukan (Firmansah et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Capcut pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Dasar Photoshop untuk Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo” menunjukkan pembelajaran menggunakan video Capcut layak digunakan pada kelas XI Jurusan DKV pada mata pelajaran desain publikasi. 2) Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2022) dengan itu judul “Implementasi Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo” menunjukkan hasil yang diperoleh, aktivitas guru mencapai 86%, aktivitas siswa 86% dan perolehan hasil belajar siswa 88%. 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Suryaman & Suryanti, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD” Menunjukkan hasil pengembangan media video animasi berbasis siswa memperoleh pretest 20%, posttest 90%, dan hasil belajar 75%. 4) penelitian yang dilakukan oleh (Ula, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Yang Kognitif Di Kalangan Mahasiswa” menunjukkan hasil penggunaan aplikasi capcut untuk membuat media pembelajaran sangat berdampak baik diberbagai kalangan mahasiswa, serta memudahkan pengguna dalam membentuk media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan penggunaan aplikasi Capcut memang mampu untuk membuat suatu media video pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dalam peningkatan keaktifan, pemahaman, peningkatan semangat pembelajaran peserta didik, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dalam mata kuliah *pastry*.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar dalam hal ini berupa konten media video pembelajaran dengan model 4D dengan berbantuan aplikasi Capcut. Adanya bahan ajar atau media belajar yang dikemas dalam bentuk interaktif dan modern diharapkan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar *pastry* dan membantu keefektifan proses perkuliahan itu sendiri, dari proses perkuliahan penyampaian materi hingga praktikum *sponge cake*. Terkait hal ini peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Sponge Cake Dengan Model 4D Berbantuan Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Pastry Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya tingkat konsentrasi dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya *pastry* materi adonan *sponge cake*,
2. Belum adanya pengaplikasian media vidio pembelajaran tentang *sponge cake*,
3. Masih banyak materi pada mata pelajaran praktik yang disampaikan secara teori membuat pembelajaran cenderung kurang efektif karena pembelajaran hanya dengan menggunakan media buku dan internet.
4. Kurangnya tingkat pemahaman mahasiswa dalam praktek pembuatan *sponge cake* dari penggunaan alat, bahan, dan proses pembuatan adonan *sponge cake*,
5. Keterbatasan alokasi waktu untuk materi adonan *sponge cake*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran berupa vidio pembelajaran pada mata kuliah *pastry* di Universitas Pendidikan Ganesha dibuat dengan aplikasi capcut. Penelitian dibatasi hanya mengembangkan media vidio pembelajaran pada bahasan materi pokok adonan *cake* (*sponge cake*) untuk bisa digunakan sebagai media proses pembelajaran *pastry*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media vidio pembelajaran pada materi adonan *sponge cake* mata kuliah *pastry* dengan aplikasi capcut?
2. Bagaimana kelayakan vidio pembelajaran dengan aplikasi capcut dalam pembelajaran materi adonan *sponge cake* mata kuliah *pastry*?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap hasil video pembelajaran dengan aplikasi capcut pada materi *sponge cake* mata kuliah *pastry*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah :

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media vidio pembelajaran dengan dengan aplikasi capcut pada materi adonan *sponge cake* mata kuliah *pastry*.
2. Mendeskripsikan kelayakan media vidio pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi capcut pada materi adonan *sponge cake* mata kuliah *pastry*.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik dalam penggunaan media vidio pembelajaran dengan aplikasi capcut pada materi adonan *sponge cake* mata kuliah *pastry*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat yang berarti:

- A. Manfaat teoritis :

1. Meningkatkan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya pemanfaatan video pembelajaran bagi tenaga edukatif.
2. Sebagai motivasi dalam peningkatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai referensi peneliti-peneliti selanjutnya yang berhubungan dalam pengembangan video pembelajaran.
4. Dapat menambahkan pengetahuan terkait video pembelajaran materi adonan *sponge cake*.

B. Manfaat praktis :

1. Bagi peneliti :

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan serta menambah Pengalaman dalam pemanfaatan teknologi khususnya dalam pengembangan media video pembelajaran.

2. Bagi mahasiswa :

Bagi mahasiswa media video dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang bersangkutan.

3. Bagi tenaga pendidik :

Adanya hasil penelitian ini tentu akan bermanfaat bagi tenaga pendidik

diantaranya sebagai berikut :

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