

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dan kemajuan seiring berjalan waktu. Perubahan dan perbaikan ini akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia dalam jangka panjang. Indonesia saat ini memasuki era *society 5.0*, sebuah konsep yang menekankan pada penggunaan teknologi modern yang berpusat pada manusia. Menurut Subandowo (2022) era *society 5.0* bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan era industri 4.0, yaitu ketimpangan antara perkembangan teknologi dan kesejahteraan masyarakat.

Pada era ini, teknologi merupakan bagian dari manusia, internet tidak hanya dapat digunakan untuk mencari dan bertukar informasi, tetapi juga untuk kehidupan sehari-hari. Memasuki era *society 5.0* tentunya akan berdampak pada dunia pendidikan, adanya inovasi teknologi dalam pendidikan yang semakin luas dan fleksibel, memungkinkan penyampaian informasi melalui media semakin berkembang dan proses penyediaan materi pembelajaran melalui media pembelajaran lebih beragam sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Fedora et al., 2023).

Sakiinah et al (2022) menyebutkan, untuk menghadapi era *society 5.0*, diperlukan beberapa kemampuan literasi dasar seperti literasi data meliputi kemampuan membaca, menganalisis dan menggunakan informasi dari dunia digital. Literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi. Literasi manusia, kemampuan dalam humaniora, komunikasi, dan

desain. Oleh karena itu, para pendidik perlu memiliki keterampilan digital dan kemampuan berfikir kreatif. Pendidik juga harus lebih inovatif dalam mengajar agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, serta menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Era *society 5.0*, pendidikan membutuhkan perubahan paradigma dimana peran pendidik tidak hanya sebagai penyedia materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi bagi peserta didik. Pendekatan baru ini menuntut agar pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembelajar aktif yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri (Sukmawati et al., 2023).

Nastiti & Abdu (2020) menyebutkan, terdapat empat langkah yang dapat diambil oleh dunia pendidikan di Indonesia untuk menghadapi era *society 5.0* yaitu yang pertama, pemerintah perlu memastikan akses internet merata di seluruh Indonesia. Kedua, para pengajar perlu dilengkapi dengan terampilan digital dan kemampuan kreatif agar dapat efektif dalam kegiatan mengajar. Ketiga, menyesuaikan kurikulum pendidikan dengan kebutuhan industri untuk mengurangi tingkat pengangguran. Keempat, implementasi teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar menjadi langkah penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi proses pembelajaran.

Bagi pendidik era *society 5.0*, tidak cukup bagi pendidik untuk sekedar memahami teori, namun perlu mengajarkan cara berfikir yang memungkinkan untuk mereka beradaptasi. Hamzah & Khoiruman (2022) mengatakan untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*, persiapan dalam media pembelajaran juga perlu ditingkatkan dan untuk menciptakan inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran sangat

penting dan setara dengan metode pembelajaran, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menentukan jenis media yang harus disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Saleh et al., 2023). Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan, menyalurkan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Terkadang, dalam proses penyampaian materi pembelajaran muncul sebuah situasi dimana konsep sulit dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat tertentu, tetapi dapat disampaikan melalui penggunaan alat peraga atau media (Alti et al., 2022). Dengan adanya perkembangan media pembelajaran bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun dapat menjadi sumber belajar. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat pendidik gunakan selama kegiatan belajar mengajar, termasuk media berupa video.

Video merupakan bagian dari media audiovisual karena dapat dilihat secara langsung serta menggunakan pendengaran untuk menangkap suara yang dihasilkan dari video tersebut (Alti et al., 2022). Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yudianto, 2017). Penggunaan video sebagai media pembelajaran telah lama digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media video memungkinkan peserta didik untuk melihat peristiwa yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di kelas, sehingga peserta didik dapat memahami peristiwa tersebut secara lebih mendalam.

Selain itu, video dapat memenuhi gaya belajar peserta didik, baik yang cenderung melalui pendengaran, visual, maupun kombinasi keduanya.

Mata kuliah Preservasi Pangan merupakan salah satu mata kuliah di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, yang salah satu materi pembelajarannya mengenai pengawetan dengan teknik penggulaan. Mata kuliah preservasi pangan merupakan mata kuliah yang memberikan pemahaman dan pengalaman dalam teori dan praktek tentang pengawetan pangan. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Dosen pengampu mata kuliah Preservasi Pangan di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner pada tanggal 22 Januari 2024 memperoleh hasil bahwa, belum tersedianya media berupa video pembelajaran khususnya mengenai pengawetan makanan dengan teknik penggulaan pada sub materi permen *jelly* yang sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Selama proses pembelajaran dosen pengampu memakai metode pengajaran seperti tanya jawab, ceramah, project, tugas mandiri, serta demonstrasi. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan oleh dosen pengampu berupa *power point*, dan video yang bersumber dari YouTube yang belum memenuhi tujuan dan capaian pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi awal melalui *Google form* dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Preservasi Pangan, yang diisi oleh 27 responden (mahasiswa) dan berdasarkan hasil dari observasi tersebut, diperoleh hasil bahwa 100% dari 27 orang responden setuju dilakukan pengembangan media pembelajaran pada materi pengawetan dengan teknik penggulaan yaitu pengembangan media video pembelajaran permen *jelly* markisa pada mata kuliah

Preservasi Pangan. Detail rekapan hasil observasi awal melalui *google form* dapat dilihat pada lampiran (halaman 96). Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi pada mata kuliah praktikum. Pengembangan media video pembelajaran permen *jelly* diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al (2019) menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Sahla (2023) menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan dan merasa puas dengan memberikan tanggapan positif terhadap media video pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa et al (2022) menyatakan bahwa media video pembelajaran mudah disebarluaskan dengan durasi yang tidak terlalu lama, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat menggunakan media video pembelajaran dan dapat menerima pesan serta informasi dengan baik. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran praktis untuk digunakan oleh peserta didik, efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan media video pembelajaran bisa digunakan sebagai sumber belajar yang baik untuk peserta didik.

Rahma Sari & Hakim (2020) menyatakan, media video pembelajaran menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, karena dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri dan komunikatif. Selain itu, video dapat diputar ulang,

diperlambat dan menampilkan informasi secara detail dan kompleks sehingga menjadikan peserta didik tertarik dalam belajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan) menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, *Development* (pengembangan) melibatkan uji validitas atau menilai kelayakan media dan terakhir tahap *Desseminate* (penyebaran) implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Permen *Jelly* Markisa Pada Mata Kuliah Preservasi Pangan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran praktikum yang digunakan sebagian besar masih bersumber dari YouTube dan belum memenuhi tujuan dan capaian pembelajaran sehingga media video pembelajaran ini perlu dikembangkan.
2. Belum tersedianya media video pembelajaran dalam Mata Kuliah Preservasi Pangan khususnya mengenai pengawetan makanan dengan teknik penggulaan pada sub materi permen *jelly*.
3. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran sehingga materi pada mata kuliah praktikum lebih mudah tersampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah terdapat 3 permasalahan terkait, akan tetapi diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas agar kajian penelitian lebih fokus dan mendalam. Oleh karena itu, permasalahan dibatasi hanya pada “Pengembangan Media Video Pembelajaran Permen *Jelly* Markisa pada Mata Kuliah Preservasi Pangan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran permen *jelly* markisa pada mata kuliah Preservasi Pangan dengan model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran permen *jelly* markisa pada mata kuliah Preservasi Pangan dengan model 4D

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dilihat secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran serta penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan dan pemanfaatan teknologi khususnya di dalam dunia pendidikan dalam bentuk media video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media video pembelajaran yang bermanfaat sebagai calon tenaga pendidik/guru

b. Bagi Prodi PVSK

- 1) Dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar mahasiswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran pengawetan
- 3) Diharapkan dapat mempermudah dosen dalam menjelaskan materi pelajaran praktik khususnya materi pembuatan permen *jelly* dalam mata kuliah Preservasi Pangan
- 4) Menambah referensi media pembelajaran inovatif pada prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.