

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini menghadapi tantangan serius dalam dunia pendidikan pasca pandemi, terutama fenomena *learning loss*. *Learning loss* merujuk pada penurunan kemampuan belajar dan pencapaian akademik peserta didik, yang diakibatkan oleh terganggunya proses pembelajaran selama pandemi COVID-19. Penutupan sekolah dan pembatasan aktivitas belajar mengajar menjadi faktor utama penyebab terjadinya *learning loss* ini, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa. Untuk mengatasi permasalahan *learning loss* ini, pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated instruction*) dianggap sebagai pendekatan yang paling efektif. Metode ini berfokus pada penerapan beragam strategi, teknik, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik belajar setiap peserta didik. Dengan demikian, diharapkan setiap siswa dapat memperoleh dukungan yang tepat untuk mengoptimalkan potensi belajarnya dan mengejar ketertinggalan akademik yang terjadi (Usman et al., 2022)

Kurikulum Merdeka diluncurkan sebagai solusi atas ketidakefisienan sistem pendidikan di Indonesia serta *learning loss* akibat pandemi COVID-19. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, merancang kurikulum ini sebagai pengembangan dari Kurikulum Darurat untuk memitigasi ketertinggalan pembelajaran. Konsep utamanya, Merdeka Belajar, memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih pelajaran sesuai minat dan bakat mereka, dengan

pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Saat ini, Kurikulum 2013 masih dapat digunakan sambil sekolah bersiap menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap. Gagasan ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa tekanan nilai, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat meningkat secara optimal. Pemerintah dan para pendidik memanfaatkan teknologi pendidikan untuk memperkuat pelaksanaan program Belajar Merdeka dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Muryaningsih et al.2023).

Guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran dengan strategi tepat agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Strategi ini meliputi pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Guru yang menggunakan media dalam pembelajarannya dapat memicu minat dan gairah baru pada siswa, meningkatkan motivasi, merangsang proses pembelajaran, dan memberikan dampak psikologis yang positif. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Hidayah, 2015). Pembelajaran juga merupakan suatu upaya sistematis yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendidik merancang setiap kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh keterampilan dan nilai-nilai baru (Naniek Kusumawati, 2017).

Para ahli menjelaskan bahwa kata "media" berasal dari kata Latin medium, yang berarti perantara atau pembawa pesan. Orang menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau berkomunikasi dengan orang lain (Fadilah et al., 2023). Pendidik menggunakan media pembelajaran dalam berbagai bentuk atau alat untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk

menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan memperkaya informasi yang diterima peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Ani Daniyati et al., 2023). Pendidik harus berpikir kreatif dan inovatif saat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan menyerap materi (Permatasari et al., 2019).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi 2016 mendefinisikan video sebagai rekaman suara dan gambar bergerak atau program televisi yang disiarkan di televisi. Umumnya, orang memahami video sebagai gambar bergerak yang disertai suara, dengan tujuan utama menyampaikan pesan kepada pendengar atau pemirsa. Video merupakan bahan ajar yang menyajikan informasi pembelajaran secara visual dan audio. Ketika ditayangkan langsung di hadapan peserta didik, video mampu menciptakan pengalaman imersif, seolah-olah peserta didik berada di lokasi atau dalam kejadian yang ditampilkan dalam tayangan tersebut. Hal ini membantu menghidupkan materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Prastowo, 2019). Penggunaan video sebagai salah satu alternatif pembelajaran memiliki potensi besar untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara visual dan audio, video dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga secara langsung berkontribusi pada peningkatan pencapaian akademik siswa (Zanah et al., 2023).

Para pendidik secara sistematis merancang dan mengatur lingkungan belajar siswa untuk menumbuhkan dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, pembelajaran juga mencakup pemberian bimbingan dan

bantuan untuk mendukung peserta didik dalam menavigasi proses pembelajaran secara optimal. Peran guru sebagai pembimbing menjadi sangat krusial, terutama mengingat banyaknya peserta didik yang menghadapi berbagai masalah dalam perjalanan belajar mereka. Dengan bimbingan yang tepat, guru dapat membantu mengatasi hambatan dan mengoptimalkan potensi belajar setiap siswa.

Media pembelajaran video pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dengan menerapkan pembelajaran yang sistematis (Astutik, 2021). Pendidik menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Agar media video berfungsi optimal, pendidik juga perlu menyediakan dukungan peralatan yang memadai.

Sparkol VideoScribe merupakan aplikasi membuat video dengan latar belakang putih seperti papan tulis yang memadukan gambar, teks, musik dan suara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik (Restu Ningsih et al. n.d.2022). *Sparkol VideoScribe* mampu meningkatkan motivasi peserta didik karena menyajikan rangsangan audio visual yang unik sejak awal pembelajaran dimulai. Para pendidik memanfaatkan *Sparkol VideoScribe* secara efektif untuk meningkatkan keterampilan pemahaman siswa (Yuriza et al. n.d.2022). *Sparkol VideoScribe* memungkinkan peserta didik untuk melakukan pengulangan materi secara mandiri di rumah dan dapat diakses kapan saja dengan isi materi sama sehingga mampu mempercepat pemahaman dan daya ingat peserta didik (Afifah & Hidayat, 2019).

Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Kuliner Bali merupakan mata kuliah wajib. Mata kuliah ini mendalami budaya kuliner, yang mencakup seluruh proses

pengadaan makanan dan minuman, mulai dari persiapan, pengolahan, penyajian, hingga penyimpanan. Kuliner Bali sendiri merupakan warisan makanan dan minuman dari leluhur yang diturunkan secara turun-temurun antar generasi dalam suatu wilayah dengan budaya dan adat istiadat yang khas. Hal ini menunjukkan bahwa kuliner Bali bukan hanya sekadar hidangan, melainkan juga cerminan dari identitas dan tradisi masyarakat Bali (Suci et al., 1986).

Lauk-pauk hidangan bali merupakan hidangan makanan yang sebagian besar terbuat dari bahan hewani yang di beri bumbu dan diolah sesuai kebiasaan setempat, Adapun yang di campur dengan sedikit sayuran (Ariani, 2021). Lauk pauk khas Bali merupakan bagian penting dari kekayaan kuliner Pulau Dewata yang diwariskan secara turun-temurun. Berbagai hidangan seperti Ayam Betutu, Sate Lilit, dan Lawar tidak hanya dikenal karena cita rasanya yang khas, tetapi juga karena penggunaan bumbu base genep, campuran rempah-rempah tradisional yang menjadi dasar masakan Bali. Keunikan lauk pauk khas Bali juga terletak pada kombinasi bumbu rempah yang kaya serta teknik memasak yang mempertahankan cita rasa autentik dari generasi ke generasi (Wijaya, 2019).

Observasi dan wawancara menggunakan *Google Form* pada Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menunjukkan bahwa Mata Kuliah Kuliner Bali menghadapi beberapa tantangan terkait sumber belajar dan karakteristik peserta didik. Dosen pengampu mengungkapkan bahwa mahasiswa masih kesulitan memahami dan menganalisis konsep materi serta praktikum, diperparah oleh minimnya bahan atau sumber belajar yang sesuai. Selain itu, penggunaan buku cetak dan diktat yang terkadang tidak sesuai standar baku juga menjadi kendala. Pendidik perlu

menggunakan media pembelajaran video sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Kuliner Bali.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menempuh Mata Kuliah Kuliner Bali, dengan 30 mahasiswa yang mengisi *Google Form*, berdasarkan hasil pengisian kuesioner, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen sudah cukup memadai, terutama dalam penggunaan *PowerPoint*, *YouTube*, dan *E-book*. Namun, media tersebut dinilai masih bersifat informatif satu arah dan kurang interaktif. Hal ini terlihat dari 69% mahasiswa yang mengaku masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Kuliner Bali secara teoritis, serta 62,1% mahasiswa menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih terbatas pada diskusi dan presentasi kelompok. Lebih lanjut, responden menyatakan bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis animasi atau video interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi Kuliner Bali, terutama dalam menjelaskan proses, teknik, dan pengolahan lauk pauk khas Bali. Platform pembelajaran seperti *Google* dan *YouTube* pun dirasa belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Menariknya, seluruh mahasiswa 100% menyatakan bahwa mereka tertarik dan setuju jika dikembangkan media pembelajaran yang menggunakan *Sparkol VideoScribe* dan disajikan dalam bentuk video animasi interaktif. Mereka meyakini bahwa media video lebih membantu dalam memahami materi, meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran, serta mendukung proses belajar secara mandiri maupun kelompok. Berdasarkan analisis

kebutuhan ini, diperlukan pengembangan media video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang mampu memuat fitur-fitur pembelajaran seperti audio, visualisasi proses, serta simulasi proses pembuatan. Media video pembelajaran akan menjadi sarana pendukung yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari kompetensi lauk pauk pada Kuliner Bali.

Media video pembelajaran *Sparkol VideoScribe* dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kuliner, khususnya pada kompetensi lauk pauk kuliner Bali. Penelitian ini juga akan menganalisis bagaimana media ini memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran kuliner yang lebih efektif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media video pembelajaran baru untuk Mata Kuliah Kuliner Bali. Saat ini, mahasiswa Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner masih mengandalkan *PowerPoint*, *YouTube*, dan *Ebook*, yang terkadang belum memberikan gambaran luas tentang Lauk-Pauk Hidangan Bali secara optimal. Oleh karena itu, peneliti akan menciptakan media video pembelajaran dengan konten yang mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, menjadi pendukung dan sarana yang memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi, serta membantu mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai hidangan lauk-pauk khas Bali.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “DIGITALISASI PEMBELAJARAN KULINER BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIB PADA KOMPETENSI LAUK PAUK KULINER BALI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka peneliti menemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik dan pendidik membutuhkan media yang lebih spesifik untuk pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Bali.
2. Diperlukan media yang lebih spesifik dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami.
3. Kurangnya Sarana media video pembelajaran pada Mata Kuliah Kuliner Bali.
4. Media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran pratikum kompetensi lauk pauk Kuliner Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti menentukan fokus penelitian ini pada pemanfaatan media *Sparkol VideoScribe* sebagai media pembelajaran. Konteks pembelajarannya adalah kuliner Bali, dengan penekanan khusus pada pemahaman lauk-pauk Kuliner Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah penelitian berdasarkan uraian latar belakang

yang telah dijelaskan sebelumnya, dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah peneliti mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk Mata Kuliah Kuliner Bali?
2. Bagaimana validasi produk media video pengembangan Kuliner Bali berbasis *Sparkol VideoScribe* pada konsentrasi lauk pauk Kuliner Bali?
3. Bagaimana tanggapan respon pengguna terhadap produk media video pengembangan Kuliner Bali berbasis *Sparkol VideoScribe* di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.5 Tujuan Penelitian

Peneliti menentukan tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya yaitu:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran video Kuliner Bali berbasis *Sparkol VideoScribe* pada konsentrasi lauk pauk hidangan Bali.
2. Mendeskripsikan hasil validasi produk pengembangan media video pembelajaran Kuliner Bali berbasis *Sparkol VideoScribe* pada konsentrasi lauk pauk hidangan Bali?
3. Menganalisis hasil respon peserta didik terhadap produk pengembangan media video pembelajaran Kuliner Bali berbasis *Sparkol VideoScribe* di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- (1) Penelitian ini dapat memberikan referensi tambahan bagi instruktur mata kuliah sebagai alat bantu dalam mata kuliah Seni Kuliner Bali.
- (2) Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan ilmiah, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran 4D di kelas.

2. Manfaat Praktis

(1) Bagi Peneliti

Peneliti memiliki kesempatan guna merealisasikan pengetahuan yang telah diterima selama perkuliahan dan mendapatkan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran di kampus, sehingga memberikan pengetahuan yang berharga bagi calon guru.

(2) Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat mendukung upaya institusi untuk memperbarui sistem pembelajaran mereka, khususnya dalam mata kuliah Seni Kuliner Bali, melalui penggunaan media pembelajaran video yang inovatif.

(3) Bagi Pengajar

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran video untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, sehingga membuat siswa lebih aktif dan komunikatif.

(4) Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran video ini sebagai alat bantu untuk belajar mandiri. Selain memperoleh materi pembelajaran, mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan media, sehingga menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna

