

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karena pendidikan sangat penting bagi pembangunan suatu negara, pendidikan diperlukan untuk semua aspek kehidupan manusia. Pendidikan, menurut Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld, adalah upaya sadar untuk mendidik dan memengaruhi generasi muda agar meningkatkan moralitas, pengetahuan, dan kualitas fisik mereka, yang pada akhirnya memungkinkan mereka mewujudkan aspirasi dan tujuan tertinggi mereka (Haryanto, 2018). Pendidikan akan selalu mengalami perubahan baik itu perkembangan ataupun perbaikan dalam pendidikan sehingga sangat menentukan maju atau tidaknya sumber daya manusia sesuai dengan pendidikan yang diterimanya. Perkembangan yang sering terjadi pada bidang pendidikan umumnya meliputi berbagai komponen yaitu pelaksanaan pendidikan di lapangan seperti kompetensi tenaga pendidik atau guru, kualitas atau mutu pendidikan, sarana prasarana pendidikan, serta kualitas kurikulum. Upaya ini dilakukan dengan tujuan untuk menyiapkan para peserta didik yang cerdas serta dapat menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

Selain itu melalui pendidikan juga dapat mempengaruhi sikap atau tingkah laku seseorang dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran kedewasaan melalui pendidikan dengan adanya penelitian ataupun pelajaran yang tersedia. Dalam hal pendidikan ini tertera berbagai macam permasalahan pendidikan yang perlu dipecahkan ataupun dicari solusi dan penyelesaiannya.

sehingga dapat ditingkatkan guna menciptakan lingkungan belajar yang baik, memenuhi harapan, dan berjalan seefisien mungkin, sehingga memerlukan penguasaan kemampuan atau pengetahuan yang memadai (Ismail, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan di era perkembangan ini, khususnya perkembangan teknologi, pendidikan harus memanfaatkan media atau sumber belajar (Bone dkk., 2020). Media pembelajaran adalah segala bentuk penyampaian informasi yang dikembangkan atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi dan membangkitkan minat siswa sekaligus menyampaikan pesan (Suryani, 2018).

Fitriana (2018) menyatakan bahwa dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kesejahteraan mental siswa. Sehingga dalam hal ini media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan informasi data yang memadai bagi peserta didik. Namun, belum ada optimalisasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam perkembangan informasi dan teknologi di kelas (Yunus, 2020). Hasilnya, informasi dan teknologi dapat digunakan untuk menghasilkan materi pendidikan yang bermanfaat bagi siswa dan memungkinkan mereka berperan aktif dalam pendidikan mereka. Siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang memuaskan dan bermanfaat dengan cara ini.

Salah satu bentuk media audiovisual yang menampilkan suara dan gambar adalah video. Pesannya bisa berupa fakta, seperti berita, peristiwa

penting, atau kejadian, atau bisa juga fiktif, seperti cerita, instruktif, edukatif, atau informatif (Arief Sadiman, 2022). Video pembelajaran merupakan sumber audiovisual yang meningkatkan pemahaman materi pelajaran dengan menyampaikan pesan pembelajaran, termasuk konsep, ide, metodologi, prinsip, dan aplikasi pengetahuan (Cheppy Riyana, 2020). Secara fisik, video pembelajaran adalah video yang dikemas dalam CD atau flash drive dan ditampilkan pada proyektor LCD.

Kuliner Asia adalah makanan atau masakan dari berbagai penjuru Asia yang memiliki cita rasa khas daerahnya masing-masing (Nisa, 2021). Dalam hal ini kuliner Asia memiliki berbagai makanan khas dari berbagai penjuru Negara yaitu India, Korea, Jepang, China, Arab, Thailand, Vietnam, Malaysia, dan Timur Tengah sehingga kuliner Asia sangat lah luas cakupannya. Tak diragukan lagi, sejumlah masakan Asia dari berbagai negara telah diteliti terkait dengan film edukasinya. Misalnya, studi "Pengembangan Media Video Pembelajaran Japanese Milk Bread" yang dilakukan oleh Ivan dkk. (2020) berfokus pada makanan Jepang. Karena makanan India merupakan salah satu kuliner Asia yang tidak memiliki video pembelajaran, para penulis memutuskan untuk memasukkannya dalam studi ini.

Wawancara dengan seorang dosen pengajar mata kuliah kuliner Asia, terutama studi kuliner India, pada tanggal 16 Maret 2022, mengungkapkan bahwa minimnya sumber belajar untuk mata kuliah kuliner Asia, terutama masakan India, mengakibatkan kurangnya referensi dalam membangun pembelajaran. Diperkirakan video pembelajaran kuliner India ini akan merangsang keingintahuan siswa dan menginspirasi mereka.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada mahasiswa yang mempelajari mata kuliah kuliner Asia khususnya kuliner India pada tanggal 30 April 2023 didapatkan hasil yang mana mahasiswa kurangnya refrensi belajar. Oleh karena itu, perlu dikaji permasalahan yang dihadapi peneliti program studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner terhadap mata kuliah Kuliner Asia dalam Pembelajaran Kuliner India. Untuk meningkatkan keterampilan belajar, video-video ini perlu dibuat. Kriteria dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak selalu terpenuhi oleh banyak video masakan India, meskipun video-video tersebut mencakup beragam hidangan. Selain itu, video pembelajaran yang akan diproduksi akan menunjukkan cara membuat pilihan masakan India yang mudah diakses dan tidak mudah diakses melalui media lain, seperti *appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

Video dapat menginspirasi dan memotivasi mahasiswa untuk terus menonton, mendemonstrasikan proses pembelajaran secara efektif, dan ditonton secara berkala (Nugraha dkk., 2021). Dibandingkan dengan mahasiswa yang mengambil program Tata Boga II dengan teknik konvensional, mahasiswa yang menggunakan media video mencapai capaian pembelajaran yang berbeda. Menurut penelitian, pembelajaran virtual lebih baik daripada pembelajaran tatap muka untuk Tata Boga II di Program Studi Diploma 4 Manajemen Perhotelan Universitas Negeri Padang (Asnuret dkk., 2018). Video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk membantu mahasiswa mata kuliah Kue Kontinental mempelajari cara membuat kue *chiffon* (Imany dkk., 2019). Investigasi lebih lanjut mengungkapkan bahwa hasil belajar mahasiswa Diploma 3 Seni Kuliner yang terdaftar di mata kuliah Kue Kontinental

dipengaruhi oleh penggunaan materi video pembelajaran untuk membuat kue *chiffon* (Purnama dkk., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran video untuk membuat kue *chiffon* dapat meningkatkan capaian pembelajaran mahasiswa. Membuat video pembelajaran merupakan cara yang berharga dan efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, berdasarkan berbagai penelitian terkait yang telah dikutip.

Video dapat digunakan untuk mendemonstrasikan proses tertentu, termasuk membahas suatu topik atau mengajarkan metode pengajaran dasar, atau dapat digunakan untuk mendemonstrasikan cara membuat roti (Nugraha dkk., 2021). Kemampuan media video untuk menghasilkan gambar bergerak dan musik sangat menarik karena siswa dapat memproses informasi atau pesan menggunakan berbagai indra (Pratiwi, 2021). Hal ini memungkinkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa, melatih pemikiran logis dan analitis mereka, meningkatkan kreativitas dan efikasi mereka, mempertajam imajinasi mereka, dan membuat belajar menjadi menyenangkan (Hardianti dkk., 2018). Experts claim that professors utilize educational media to aid students in comprehending the material. Students will have the necessary abilities after studying, and video learning is one of the finest strategies to increase student understanding. Mengingat isu dan temuan penelitian seputar pengembangan materi video pembelajaran, video instruksional tentang masakan India perlu dibuat untuk kelas memasak Asia. Selain itu, penggunaan video pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menyajikan materi, terutama yang berkaitan dengan makanan India. Dengan demikian, “Pengembangan Media Video Pembelajaran

Kuliner India pada Mata Kuliah Kuliner Asia” merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah berikut muncul berdasarkan pengamatan dan konteks yang disebutkan di atas:

1. Hanya sedikit video pembelajaran yang masih digunakan sebagai konten dalam program studi PVSK.
2. Karena *YouTube* merupakan sumber utama pembelajaran untuk praktik, video pembelajaran perlu diproduksi.
3. Tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum dan rencana pembelajaran tidak terpenuhi oleh materi pembelajaran yang tersedia untuk praktik.
4. Untuk mendukung penyampaian pembelajaran, instruktur dan siswa membutuhkan materi pendidikan yang mutakhir.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan penelitian perlu dipersempit agar lebih mendalam dan terfokus, berdasarkan identifikasi masalah yang telah dicapai. Oleh karena itu, permasalahan dibatasi pada:

1. Sumber belajar video yang tersedia di program studi PVSK masih terbatas.
2. Karena *YouTube* merupakan sumber belajar utama untuk praktikum, video pembelajaran perlu diproduksi.

1.4 Rumusan Masalah

Kesimpulan berikut dapat dibuat berdasarkan data latar belakang yang telah diberikan:

1. Dengan menggunakan model 4D, langkah-langkah apa saja yang terlibat dalam pembuatan video pembelajaran kuliner India yang mencakup *appetizer*, *main course*, dan *dessert*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dengan menggunakan model 4D, langkah-langkah apa saja yang terlibat dalam pembuatan video pembelajaran kuliner India yang mencakup *appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berikut merupakan manfaat hasil penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner, hasil yang diharapkan meliputi pengetahuan dan peningkatan kesadaran. Mereka juga dapat menjadi sumber belajar untuk memperluas pengetahuan ilmiah, khususnya dalam seni kuliner India.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Temuan penelitian ini akan meningkatkan keahlian peneliti

dalam menggunakan pengetahuan yang diperoleh dalam mata kuliah ini untuk membuat konten video pembelajaran tentang makanan India dalam mata kuliah kuliner ASIA.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak perangkat pembelajaran bagi siswa dan membantu dalam pengembangan pengetahuan mereka.

