

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kelajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian laju menuntut kesiapan pada menghadapi berbagai transformasi global, khususnya di bidang pendidikan. Sebagian dari bentuk perubahan signifikan tersebut yaitu hadirnya konsep *Society 5.0*. Pada era *Society 5.0*, pendidikan turut andil strategis pada upaya peningkatan taraf sumber daya manusia (SDM). Maka, tenaga Tutor diharapkan dapat menjadi sosok kreatif, inspiratif, serta mampu menjalankan kontribusinya guna Tutor, pendidik, sekaligus panutan pada ekosistem pendidikan di era digital (Subandowo, 2022).

Di era *Society 5.0*, proses pembelajaran mengalami transformasi signifikan seiring dengan kemajuan teknologi digital yang laju. Pembelajaran tidak terikat pada sumber konvensional seperti buku teks, melainkan telah beralih ke pemanfaatan berbagai media berbasis teknologi yang lebih interaktif dan adaptif. Media pembelajaran elektronik kini semakin beragam, meliputi *e-learning*, *learning management system* (LMS), aplikasi *mobile*, *flipbook*, e-modul, hingga video pembelajaran. Berbagai bentuk media digital tersebut memberikan keleluasaan bagi pendidik dan siswa untuk menjangkau bahan ajar dengan leluasa, personal, serta mengoptimalkan pembelajaran yang lebih produktif dan efisien (Subandowo, 2022).

Di era *Society 5.0*, pemanfaatan teknologi menjadi komponen yang saling berkaitan dari berbagai unsur kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi guna sarana pendukung pada proses pembelajaran menjadi praktik yang umum dilakukan. Sebagian dari wujud pemanfaatan teknologi pada ranah pendidikan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik yang berkontribusi guna keberlangsungan aktivitas belajar. Pemanfaatan media pembelajaran elektronik dinilai guna strategi yang efektif pada menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien, karena mampu mengoptimalkan waktu pembelajaran serta memaparkan bahan ajar secara interaktif dan mudah dimengerti (Eviyanti et al., 2021).

Penggunaan sarana pembelajaran juga berkontribusi untuk memajukan antusiasme belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan kelajuan teknologi yang laju dan dapat dimanfaatkan pada pengembangan berbagai bentuk alat pembelajaran, termasuk penggunaan komputer guna alat bantu pada menyalurkan inti instruksional secara visual, interaktif, dan terstruktur. Pemanfaatan sarana proses belajar dapat menstimulasi antusiasme belajar siswa, sejalan dengan lajunya teknologi yang dapat dimanfaatkan pada pengembangan media pembelajaran, termasuk penggunaan komputer guna alat untuk menyalurkan inti pembelajaran (Lutfiyyah & Nuraeni, 2024).

Media pembelajaran yaitu seluruh alat yang diterapkan pendidik guna saluran untuk mengemukakan bahan ajar hingga tersampaikan ke siswa yang menempuh proses pembelajaran secara efektif. Model media pembelajaran wajib mempunyai dua aspek yaitu *software* dan *hardware*. *Software* pada media pembelajaran yaitu informasi atau pesan yang termuat pada media pembelajaran,

sedangkan *hardware* yaitu kontribusi perangkat keras atau alat yang dipakai guna sarana untuk menyalurkan informasi atau pesan. Di era digital, model pembelajaran mempunyai kontribusi yang substansial pada proses pembelajaran (Pagarra, 2022.).

Heryani, (2022) Media pembelajaran yang interaktif mempunyai urgensi tinggi pada pembelajaran, sebagian dari materi pelajaran dapat dipahami hanya dengan membaca; beberapa materi butuh media untuk memvisualisasikan model-model abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Media pembelajaran bukan untuk sumber pelengkap, tapi bisa guna sumber belajar inti. Kontribusi media pembelajaran yang disusun secara sistematis, inspiratif, dan sesuai kebutuhan siswa mampu menggantikan metode konvensional yang cenderung monoton. Dengan penyajian yang komunikatif dan interaktif, media pembelajaran menjadi jembatan antara materi abstrak dan pengalaman belajar yang konkret, hingga mendorong keterlibatan kognitif maupun afektif siswa pada proses pembelajaran.

Secara umum, pengaplikasian media pembelajaran pada aktivitas belajar mempunyai beberapa manfaat, antara lain: 1) Media pembelajaran berkontribusi menegaskan tersampainya suatu informasi hingga proses serta output belajar menjadi lebih efektif; 2) Media pembelajaran bisa memaksimalkan serta mengarahkan fokus antusiasme siswa hingga dapat memaksimalkan motivasi belajar, interaksi nyata antara siswa dengan lingkungannya; 3) Media pembelajaran guna solusi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; 4) Media pembelajaran dapat menawarkan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang lingkungan, serta terjadinya interaksi nyata dengan pendidik, serta lingkungannya (Pagarra, 2022).

Pagarra, (2022) Salah satu media pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual yaitu media pembelajaran yang memuat unsur audio dan visual

secara bersamaan hingga siswa memperoleh pesan atau informasi dari visualisasi baik berwujud kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Jenis media audiovisual ini menjadi jenis media yang banyak diterapkan pada pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Karena penggabungan kedua unsur visual dan audio yang dinilai lebih interaktif dan menumbuhkan antusiasme terhadap pembelajaran bagi para siswa. Contoh dari media audio visual yang banyak diterapkan pada proses pembelajaran yaitu media video.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Video adalah rekaman gambar bergerak atau program televisi yang dapat ditampilkan di televisi. Secara etimologis, istilah video berasal dari kata Latin video-vidi-visum, yang berarti “melihat” atau “memiliki kemampuan untuk melihat.” Media video termasuk pada kategori media audio-visual, yaitu jenis media yang menggabungkan suara dan gambar. Media audio-visual memainkan peran penting pada kegiatan belajar, terutama pada pengembangan keterampilan mendengarkan, karena dapat meningkatkan antusiasme siswa pada belajar melalui kombinasi pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa video merupakan bentuk media audio-visual yang menampilkan objek bergerak disertai suara alami atau relevan, dan berfungsi untuk memvisualisasikan informasi, menjelaskan proses atau konsep yang kompleks, melatih keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu presentasi, serta membentuk sikap belajar siswa (Pagarra, 2022).

Beberapa tujuan dari pembelajaran mengaplikasikan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kognitif berfokus pada pengembangan potensi berpikir siswa, yang mencakup keterampilan mengenali, mengingat kembali, serta merespons rangsangan melalui gerakan dan sensasi.

Tujuan afektif menekankan pada aspek sikap dan emosi, di mana penggunaan efek serta teknik pada video dapat menjadi sarana efektif untuk membangkitkan dan mempengaruhi perasaan siswa. Tujuan psikomotorik dicapai melalui penyajian video yang memberikan masukan visual secara langsung terhadap potensi yang dimiliki, hingga siswa dapat mempraktikkan keterampilan yang berkaitan dengan materi pada video pembelajaran tersebut. (Pagarra, 2022).

Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner yaitu salah satu mata kuliah yang ada pada kurikulum terbaru pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha, yang diberikan pada semester delapan. Mata kuliah ini yaitu luaran pengembangan dan penyesuaian dari mata kuliah sebelumnya, yaitu Mata Kuliah *Fusion Food*, yang diajarkan pada semester lima pada kurikulum lama. Secara substansial, kedua mata kuliah tersebut mempunyai kesamaan, khususnya pada hal penekanan pada aspek kreativitas dan inovasi pada penciptaan produk kuliner. Baik *Fusion Food* maupun Pagelaran Cipta karya kuliner sama-sama mengintegrasikan berbagai elemen dari beragam tradisi kuliner guna menciptakan pengalaman cita rasa yang baru, serta merepresentasikan potensi siswa pada menimbulkan karya kuliner yang bersifat kreatif dan inovatif.

Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner membahas mengenai pengertian, tujuan, fungsi pagelaran cipta karya kuliner; teori cipta karya kuliner; rancangan karya boga; tampilan cipta karya boga yang baik; mengkaji proposal pagelaran; mengkaji tentang karya yang memenuhi kriteria, porsi cipta dan keindahan; teknik *fusion* mulai dari *appetizer* hingga *dessert*; dan uji coba produk.

Pokok bahasan pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner salah satunya yaitu teknik *Fusion dessert*. *Fusion dessert* yaitu jenis makanan penutup

yang menggabungkan karakteristik kuliner dua negara, baik pada hal teknik pengelolaan, bahan baku, isian, hiasan, maupun penyajian. Konsep ini memadukan rasa tradisional dan modern dari berbagai budaya untuk menimbulkan rasa baru yang unik dan inovatif.. Model ini bertujuan untuk menciptakan kombinasi rasa, tekstur, dan presentasi yang unik dan inovatif (Fardiah, 2016).



Gambar 1.1
Pisang Mas (*Musa Acuminata*).
Sumber : Dokumen Peneliti, (2025)

Waffle pisang mas yaitu salah satu contoh hidangan *Fusion dessert*. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Karsita et al., (2023) yang berjudul Uji Organoleptik *Waffle* Dengan Varian Pisang Mas (*Musa Acuminata*). Pisang mas (*Musa Acuminata*) yaitu buah yang mudah didapat dan mempunyai komposisi nutrisi yang baik untuk kesehatan, termasuk serat untuk pencernaan, karbohidrat untuk energi, dan kalium untuk menjaga tekanan darah. Namun, berdasarkan wawancara dengan petani Bapak Ketut Sara di Desa Selat pada 14 Februari 2023, pisang mas belum banyak dimanfaatkan guna produk olahan, dan lebih sering dipakai guna sesajen atau dimakan langsung. Observasi di pasar Banyuasri Singaraja pada 15 Februari 2023 menunjukkan harga jual pisang mas berkisar antara Rp. 4.000 hingga Rp. 8.000 per sisir, tergantung jumlahnya. Selain itu guna buah *klimaterik*, pisang mas cepat mengalami pembusukan setelah matang, hingga diperlukan inovasi untuk mengolahnya menjadi produk makanan bernilai ekonomi

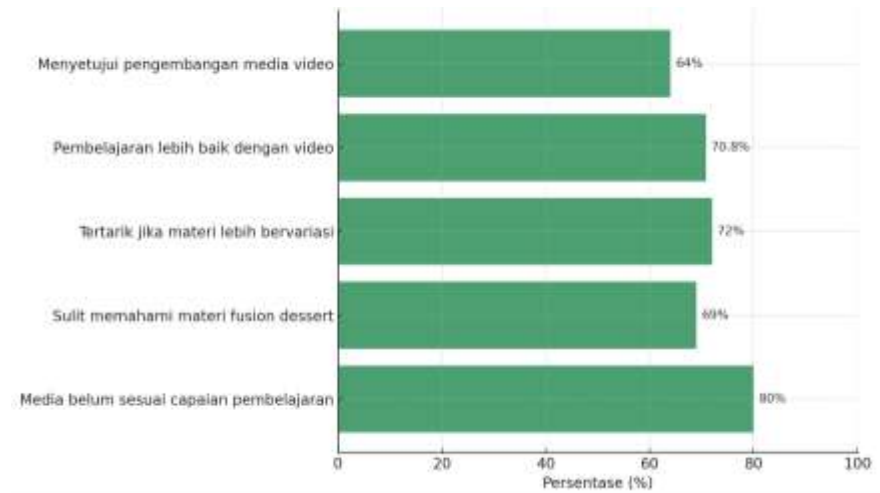
tinggi dan sumber pangan yang bervariasi. Maka dari itu peneliti menginovasikan pisang mas dijadikan guna penambahan varian rasa pada produk *waffle*.

Waffle, yang berasal dari Belgia, yaitu kudapan ringan yang terbuat dari bahan dasar seperti tepung terigu, susu, telur, dan sedikit garam. Seiring perkembangan zaman, *waffle* telah mengalami variasi bentuk dan *garnish* di berbagai negara, dan mudah ditemukan di *coffee shop* serta toko kue, hingga dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Berdasarkan wawancara dengan pelanggan di kedai Satu Lima pada 1 April 2023, *waffle* yang tersedia hanya mempunyai beberapa varian *garnish*, seperti *waffle with honey* dan *waffle with ice cream*, dengan harga antara Rp. 16.000 hingga Rp. 18.000. Namun, di Singaraja belum ada gerai khusus yang menjual *waffle*, dan inovasi varian *waffle* masih terbatas. Mengaplikasikan pisang mas guna tambahan varian rasa pada pembuatan *waffle* dapat menjadi alternatif untuk memaksimalkan variasi rasa dan nilai ekonomis pisang mas, seiring dengan meningkatnya permintaan konsumen (Karsita et al., 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan, wawancara yang dilakukan pada tanggal 07 Maret 2025 dengan Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si. selaku dosen pengampu Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan luaran wawancara, beliau menyatakan bahwa masih ada permasalahan terkait sumber belajar dan media ajar. Permasalahan tersebut antara lain: 1) Media pembelajaran yang dipakai, seperti *PowerPoint*, jurnal, dan tautan video dari *YouTube*, sudah cukup akan tetapi dari semua media pembelajaran yang telah dipakai tersebut belum sempurna hingga diperlukannya penyempurnaan agar sesuai dengan

karakteristik Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dan perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner. 2) Belum ada pengembangan media video pembelajaran yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi *Fusion dessert*, 3) Penggunaan media video pembelajaran mempunyai urgensi tinggi pada pembelajaran Pagelaran Cipta Karya Kuliner yang dapat memudahkan siswa pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang baik bagi siswa saat mengaplikasikan media tersebut. Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa karakteristik belajar siswa pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner cenderung lebih tertarik pada pembelajaran melalui media video. Namun, video yang biasa dipakai pada pembelajaran Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi *Fusion dessert* bersumber dari internet. Pada dasarnya video yang ada pada internet belum tentu sesuai dengan CP dan tujuan pembelajaran pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.

Untuk mendukung studi pendahuluan peneliti juga telah melaksanakan uji kebutuhan siswa dengan menyebarkan kuesioner kepada 25 siswa semester 8 program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah mendapat materi *Fusion Dessert*. Adapun luaran dari uji kebutuhan siswa dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.2
 Luaran uji kebutuhan siswa
 Sumber : Dokumen Peneliti, (2025)

Penggunaan media video pembelajaran dinilai tepat untuk diterapkan pada materi *Fusion dessert*, mengingat karakteristik materi ini yang butuh penjelasan langkah-langkah pembuatan hidangan secara visual dan terstruktur. Penyajian materi melalui video memberi kesempatan siswa untuk memahami proses pembuatan *Fusion dessert* secara lebih jelas, menarik, dan interaktif, hingga dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran serta antusiasme belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan luaran kajian yang dilakukan oleh Nugraha & Iskandar, (2024) pada studi yang berjudul *Development of Video Tutorials as a Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools*, yang menunjukkan bahwa pengembangan media video tutorial terbukti valid dan praktis untuk dipakai pada proses pembelajaran. Produk video yang dikembangkan telah melalui penilaian oleh pakar media dan pakar materi berdasarkan indikator yang relevan, hingga layak diterapkan pada mata pelajaran desain grafis. Hal ini mengindikasikan bahwa media video mempunyai potensi besar untuk diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran, termasuk pada pembelajaran praktik kuliner seperti *Fusion dessert*.

Media video pembelajaran dengan topik bahasan *waffle* varian pisang mas disusun untuk memberikan interpretasi praktis mengenai inovasi pada pengelolaan bahan lokal menjadi makanan bernilai tambah bagi siswa. Dengan mengangkat pisang mas guna varian baru *waffle*, video ini membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis pada menciptakan varian produk *waffle* yang unik dan ekonomis dengan memanfaatkan potensi pangan lokal yang ada. Selain itu, video ini mendukung pembelajaran tentang pemanfaatan sumber daya lokal secara optimal, yang penting pada dunia kuliner modern. Media video dipilih agar proses pembuatan dapat dipresentasikan secara visual, detail, dan sistematis, hingga siswa dapat mengikuti langkah-langkah dengan mudah serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut pada praktik langsung maupun pengembangan usaha kuliner di masa depan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti akan menimbulkan atau menciptakan media pembelajaran pada bentuk video pembelajaran. Jenis kajian yang dipakai pada kajian ini yaitu *R&D (Research and Development)* dengan mengaplikasikan model pengembangan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Kontribusicangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Penggunaan model 4D ini sejalan dengan kajian Rahmadhani & Fikroh, (2024) yang berjudul *Development of Learning Videos on Petroleum Materials Using Dora Toon Web Apps for Class XI High School Students* yang menyatakan model 4D yaitu pendekatan kajian instruksional hingga cocok dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran. Proses pengembangan video pembelajaran mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditetapkan pada model 4D, dan luaran dari setiap

tahapan dapat menjadi dasar bagi tahapan selanjutnya, hingga memberikan suatu kerangka berpikir yang rinci.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan pembelajaran pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi *Fusion dessert*, butuh pengembangan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung ketercapaian kompetensi siswa secara optimal yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan kajian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *WAFFLE* VARIAN PISANG MAS PADA MATA KULIAH PAGELARAN CIPTA KARYA KULINER”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dirumuskan permasalahan guna berikut:

1. Adanya kebutuhan media video pembelajaran pada Program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner khususnya pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.
2. Tidak ada pengembangan media pembelajaran Teknik *Fusion dessert* yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada materi tersebut.

3. Siswa butuh media pembelajaran yang memuat gambar, materi, dan video tutorial yang menunjukkan langkah-langkah pembuatan hidangan secara rinci yang sesuai dengan CPMK pada materi Teknik *Fusion dessert*.
4. Diperlukan media pembelajaran yang melengkapi media pembelajaran yang telah dipakai sebelumnya pada bentuk video untuk mendukung proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner, khususnya pada materi Teknik *Fusion dessert*, yang memuat prosedur pembuatan hidangan *Fusion dessert* secara rinci serta teori pembelajaran di padanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah ditetapkan agar pusat penelitian selaras dengan tujuan yang ingin diraih. Oleh karena itu, ruang lingkup kajian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berwujud video pembelajaran untuk Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan media video pembelajaran yang membahas topik Teknik *Fusion Dessert*, yang dimaksudkan untuk dipakai guna media pendukung pada proses pembelajaran Pagelaran Cipta Karya Kuliner.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji pada kajian ini dijabarkan guna berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner dengan

mengaplikasikan model pengembangan 4D di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

2. Bagaimana Validitas media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari kajian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner mengaplikasikan model pengembangan 4D di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran *Waffle* varian pisang mas pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada kajian ini dijabarkan guna berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Kajian ini berkontribusi terhadap pengembangan teori penggunaan media audio-visual pada memaksimalkan interpretasi model dan keterampilan praktik siswa. Selain itu, kajian ini menambah referensi pembelajaran kontekstual berbasis bahan lokal seperti pisang mas pada inovasi produk kuliner.
 - 2) Media video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan teoritis mengenai inovasi produk

kuliner berbasis bahan lokal, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Kajian ini membuka kesempatan untuk memperoleh pengalaman nyata pada tahap mengembangkan media pembelajaran berbasis video, serta menambah wawasan dan keterampilan pada merancang bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di bidang kuliner.

2) Bagi Program Studi PVS Kuliner

Diharapkan luaran pengembangan ini dapat berkontribusi pada memperkaya serta meningkatkan ketersediaan bahan ajar digital, khususnya pada Mata Kuliah Pagelaran Cipta Karya Kuliner di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

3) Bagi Tutor

Media video pembelajaran ini dapat diaplikasikan guna media bantu mengajar pada penyaluran materi teknik *Fusion dessert* secara lebih menarik, efisien, serta dapat mudah dipahami oleh siswa.

4) Bagi Mahaiswa

Video pembelajaran ini memberikan alternatif sumber belajar mandiri yang praktis, interaktif, dan mudah diakses, serta dapat memaksimalkan interpretasi dan keterampilan siswa pada mengolah produk kuliner berbasis bahan lokal.