

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lingkungan pendidikan berperan dalam menciptakan kenyamanan bagi siswa selama aktivitas belajar mengajar (Praherdhiono,2014). Salah satu unsur utama guna kualitas sumber daya manusia meningkat sebagai penentu jati diri bangsa, yaitu melalui pendidikan. Oleh karena itu, diperlukannya perbaikan mutu pendidikan melalui berbagai strategi (Marsiti,2023). Tidak hanya itu, pendidikan merupakan sarana penting bagi manusia untuk mampu bertahan dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan serta perubahan zaman yang berlangsung secara cepat (Vhalery, 2022). Menurut Moto (2019) mengindikasikan, lulusan berkualitas lahir dari sistem pendidikan yang bermutu tinggi, dan sebaliknya. Sedangkan Darmayanti (2021) menjelaskan, SDM yang unggul akan dapat mempercepat kemajuan bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan berperan sebagai wadah dalam menanamkan nilai guna pembentukan karakter melalui nilai-nilai positif (Parhan, 2018).

Sistem pendidikan di abad ke-21 diharuskan berkembang secara berkelanjutan supaya masyarakat dapat menjangkau lebih luas (Nopilda,2018). Salah satu wujud dari tuntutan tersebut adalah lahirnya Revolusi Industri 4.0, dengan ciri khas dalam penerapan teknologi berbasis digital. Seiring dengan hal tersebut, Indonesia mengalami kemajuan teknologi dengan cepat. Era digital mulai berkembang sejak awal abad ke-21, dengan karakteristik utama berupa integrasi antara informasi dan teknologi yang berfokus pada penerapan teknologi digital dalam sector industri. Menurut Widiastuti (2019), media belajar mengajar

merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan belajar mengajar guna memberikan wawasan edukatif. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Hamalik dalam Nunuk (2015), dalam menggunakan media tersebut juga mendorong minat belajar siswa sehingga membentuk psikologis yang positif.

Hasil penelitian yang berjudul “Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di era Abad ke-21” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis daring memiliki sejumlah keunggulan, antara lain fleksibilitas dalam penaksanaan pembelajaran serta kemudahan akses bagi pengguna (Murtado, 2023). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kompetensi guru yang meliputi penguasaan materi ajar, pemahaman terhadap aspek budaya, serta kemampuan dalam memanfaatkan teknologi menjadi fondasi penting dalam penyelenggaraan proses pembelajaran (Riastini, 2025). Pembelajaran pada abad ke-21 sebagai cerminan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya ditandai oleh pemanfaatan teknologi semata, tetapi juga menuntut penguasaan literasi digital, kemampuan berfikir kreatif dan kritis. Peningkatan kreatifitas serta produktivitas, keterampilan berkomunikasi secara efektif, serta penguatan nilai-nilai spiritual sebagai bagian dari tuntutan perkembangan zaman (Marsiti, 2023). Digitalisasi dalam pendidikan memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai unsur pendidikan, berfungsi sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran, serta mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar (Ni'mah, 2021). Oleh karena itu, keunggulan utama penerapan teknologi dalam bidang pendidikan terletak pada kemampuannya memperluas akses terhadap informasi, menciptakan pengalaman belajar secara interaktif, bersifat personal, serta mendorong pemerataan dan efisiensi pendidikan di berbagai lapisan masyarakat.

Siwi & Puspaningtyas (2020), mengindikasikan, salah satu wujud perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan media belajar mengajar dengan beragam bentuk yaitu, audiovisual berupa video yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kenyamanan pembelajaran diciptakan melalui video sebagai bahan pembelajaran supaya lebih menarik, menyenangkan, serta berperan dalam memperjelas materi (Hardianti & Asri, 2017). Motivasi belajar siswa didorong dengan memaparkan video yang berisi gambar sesuai dengan materi (Tukan, 2022). Melalui media tersebut, meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Siwi & Puspaningtyas 2020). Motivasi serta minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan media, dengan hasil studi mengindikasikan keunggulan video animasi PBM yang menggunakan PowerPoint dapat meningkatkan prestasi belajar (Angendari, 2022)

Media video pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang dapat menunjang efektivitas serta daya tarik proses pembelajaran. Siswa mudah mengerti melalui perpaduan unsur visual, audio, teks dan animasi, media video mampu meningkatkan perhatian terhadap penjelasan dari pendidik. Angendari (2022) mengindikasikan, penyajian video animasi sebagai alat alternatif bagi para pendidik dalam memaparkan media belajar supaya siswa lebih mudah paham mengenai isi pembelajaran. Selain itu, media video bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik pada pembelajaran klasikal, kelompok kecil, maupun pembelajaran individual, serta mudah diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi (Busyero, 2016). Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dengan durasi yang relative

singkat dinilai mampu meningkatkan efektivitas peran guru dalam mengarahkan pembelajaran secara lebih terfokus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Guru dapat menggabungkan teknologi sebagai komponen pembelajaran menjadi proses pembelajaran inovatif untuk mengoptimalkan siswa dalam mencapai target pembelajaran secara efektif (Putri & Rinawati, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin pesat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Angendari et al., 2022). Untuk pembelajaran, guru diharapkan lebih kreatif serta inovatif, salah satunya melalui pengembangan dan pemilihan metode serta media pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar tidak bersifat monoton maupun konvensional (Iswara, 2021). Dalam praktiknya, guru secara berkelanjutan berupaya mengakomodasi beragam kebutuhan serta kondisi peserta didik (Ridwan, 2021). Pendidikan dikatakan berhasil apabila fasilitas telah memadai, serta peran strategis tenaga pendidik dalam mengelola proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Upaya tersebut juga didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Magdalena, (2021) mengindikasikan, media pembelajaran merupakan alat komunikasi nonverbal paling utama dalam pendidikan.

Mengacu pada wawancara dengan salah satu dosen program studi pendidikan vokasional seni kuliner, ibu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd., pengampu mata kuliah dekorasi hidangan pada tanggal 6 Maret 2025, diketahui bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan selama proses perkuliahan meliputi e-learning dan platform YouTube. Selain penggunaan e-learning, kegiatan pembelajaran juga didukung oleh materi presentasi dalam bentuk *PowerPoint* serta tautan video yang bersumber dari *YouTube*. Selama pelaksanaan pembelajaran, tenaga pendidik tidak

mengalami kendala yang berarti. Namun demikian, pengembangan media video pembelajaran gelato dengan *substitusi* tepung labu kuning pada mata kuliah dekorasi hidangan dinilai memiliki potensi yang sangat baik dan bermanfaat, khususnya apabila dikembangkan sesuai dengan tahapan pengembangan media serta mengacu pada RPS, sehingga video yang dihasilkan diharapkan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran



Gambar 1. 1

Wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dekorasi hidangan

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Dalam studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan membagikan kuisioner melalui *google form* pada hari jumat 24 Januari 2025 yang melibatkan 18 mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner telah lulus dalam mmata kuliah dekorasi hidangan, dalam *google form* ada pertanyaan sehingga ditemukan hasil sebagai berikut: 1) 68,4% mahasiswa merasa senang mempelajari mata kuliah dekorasi hidangan, 2) 73,7% mahasiswa lebih memahami apabila materi dekorasi hidangan dibuat lebih variatif seperti terdapat gambar, video, serta tutorial praktikum, 3) 52,6% peserta didik setuju bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses perkuliahan sangat penting, 4) 57'9% mahasiswa setuju kampus menyediakan E Learning yang memadai dalam proses pembelajaran, 5) 63,2% mahasiswa membutuhkan video pembelajaran atau sumber ajar yang lebih

menyesuaikan era digital saat ini untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif, 6) 57,9% mahasiswa setuju pembuatan video dalam materi dekorasi hidangan akan sangat membantu memahami materi tersebut, 7) 68,4% mahasiswa setuju pembelajaran dekorasi hidangan dibuat menggunakan media video akan menambah interaktif, 8) 57,9% peserta didik mempunyai *device* seperti handphone atau laptop dalam belajar.

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran yang berjudul “Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas”, untuk mendorong semangat peserta didik dan menambah pengalaman belajar yaitu dengan memanfaatkan video interaktif sebagai media belajar dengan penyajiannya berbentuk audio dan dapat diterapkan oleh berbagai individu maupun kelompok (Pratama et al., 2020). Melalui media tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi, memaparkan tahapan maupun konsep yang kompleks, menambah keterampilan, waktu lebih efisien, serta mendorong sikap siswa lebih baik. Tidak hanya itu, video tersebut dapat diakses kembali oleh siswa yang dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi lebih mendalam dan disesuaikan dengan keinginannya (Yuanta, 2020). Selain itu, Nurwahidah et al., (2021) mengindikasikan dalam menggunakan media tersebut mendorong minat belajar, capaian, serta semangat belajar siswa, sebab video tersebut memberikan pengalaman belajar yang menarik. Daripada melihat buku, siswa lebih mudah mempraktikannya dengan melihat video yang telah diberikan (Nurwahidah et al., 2021). Oleh sebab itu, untuk mengoptimalkan pencapaian hasil pembelajaran diperlukan pemanfaatan media video sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, beberapa bentuk media audio visual yang diharapkan efektif

dipergunakan saat proses belajar video tutorial, salah satu contohnya seperti penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran Chiffon Cake Motif Zebra Pada Mata Kuliah Pastry” Ardian dkk, (2025). Dalam penelitiannya menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar secara daring maupun luring. Produk yang dihasilkan dapat diterapkan sebagai media belajar serta dinyatakan layak digunakan sebagai panduan belajar mandiri bagi peserta didik.

Jenis buah-buahan yang memiliki masa simpan relative panjang serta kandungan gizi yang cukup tinggi yakni labu kuning. Kandungan nutrisi pada labu kuning meliputi berbagai vitamin dan mineral, seperti beta karoten, vitamin B1, vitamin C, kalsium, fosfor, zat besi, kalium serta natrium (Subaktilah, 2016). Meskipun demikian, pemanfaatan labu kuning di masyarakat masih tergolong terbatas. Umumnya, labu kuning hanya digunakan sebagai bahan pembuatan kolak atau sebagai bahan kue tradisional. Di sektor industri pangan, labu kuning telah diolah menjadi beberapa produk, antara lain dodol, jeli dan manisan (Subaktilah, 2016). Labu kuning dimanfaatkan untuk meningkatkan nilai guna melalui pengolahan berupa tepung yang berpotensi sebagai bahan tambahan maupun *substitusi* dalam berbagai produk olahan pangan. Sejumlah penelitian telah mengkaji, fortifikasi berasal dari tepung labu kuning dalam membuat produk pangan, seperti cake basah dan mie basah (Nurjannah, 2017). Labu kuning kaya akan provitamin A dan serat. Provitamin dalam tubuh dapat diubah menjadi vitamin A, penting untuk mata dan sistem imun. Dengan menjadikan labu kuning sebagai bagian dari gelato, gelato bisa menawarkan “nilai tambah” nutrisi dibandingkan gelato biasa yang umumnya hanya berbasis krim dan gula. Selain itu, serat dan

nutrisi dalam labu bisa memberikan dampak positif pada kesehatan (misalnya membantu pencernaan, memberi rasa “lebih kenyang”, dan meningkatkan densitas nutrisi dibanding gelato biasa). Ini bisa menarik konsumen yang peduli kesehatan — misalnya mereka yang ingin treat manis tapi tetap lebih sehat.

Es krim dengan khas Italia dinamakan gelato yang dibuat dari campuran susu, gula, telur, dan bahan perasa alami (Annishia & Dhanarindra, 2017). Dalam bahasa Italia, kata "gelato" memiliki arti "dibekukan" dan dikenal dengan teksturnya yang lebih padat dan lembut dibandingkan es krim konvensional (Yuliantoro, 2019). Walaupun keduanya memiliki bahan dasar yang mirip, gelato dan *ice cream* sangat beda dalam persentase bahan yang digunakan yang digunakan (Putra & Legowo, 2017). Gelato menjadi pilihan populer di kalangan konsumen karena kandungan kalornya yang lebih rendah, kemampuan menyerap beragam varian rasa, serta manfaat kesehatannya, seperti kandungan antioksidan untuk mencegah radikal bebas serta mencegah penuaan dini (Singh, 2020). Gelato bertekstur padat serta kelembutan yang diperoleh dari rendahnya nilai overrun lebih relatif daripada es krim biasa (Charisma, 2024). Popularitas gelato di Indonesia semakin meningkat, terutama karena iklim tropis yang membuat makanan beku sangat diminati. Selain itu, gelato menawarkan berbagai macam rasa, aroma yang harum, dan tekstur yang lembut sehingga digemari oleh berbagai kalangan. Selaras dengan penelitian Heriananda et al (2024), gelato merupakan dessert yang banyak digemari masyarakat, Gelato merupakan jenis makanan beku yang dibuat dari campuran bahan utama berupa susu yang kemudian dipadukan dengan berbagai buah, kacang, coklat, dan lainnya. Penelitian tentang gelato penting dilakukan untuk memanfaatkan bahan lokal, seperti buah-buahan atau bunga, untuk meningkatkan

nilai gizi dan memperkaya varian rasa gelato yang sesuai dengan preferensi konsumen Indonesia.

Media video belajar mengajar mengenai gelato sebagai substitusi tepung lapu kuning akan dikembangkan pada studi ini, supaya siswa merasa tertarik daripada teks atau materi cetak. Dengan elemen visual dan audio, memudahkan terhubung dan memahami terhadap penyampaian materi. Beberapa siswa lebih mengerti menggunakan gambar atau video, tetapi ada juga yang menyukai teks. Video pembelajaran menambah memungkinkan kita mengasah kemampuan belajar, dari segi visual, suara, ataupun kinestetik. Penulis akan membuat media video pembelajaran atau konten yang memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi. Pembuatan gelato melibatkan teknik tertentu (mixing, heating, cooling, churning). Teknik seperti ini sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar. Video memungkinkan mahasiswa melihat urutan kerja, gerakan tangan, tekstur adonan, dan perubahan konsistensi secara langsung dan lebih akurat. Pembuatan gelato adalah keterampilan praktik yang memerlukan visualisasi langkah demi langkah, seperti, teknik mengolah labu menjadi puree, mencampur bahan, mengatur suhu, proses freezing. Semua tahapan tersebut sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar. Video menjadi solusi ideal karena dapat menampilkan proses nyata secara jelas dan runtut. Video pembelajaran pembuatan gelato ini merupakan video tutorial karena menampilkan suatu kegiatan yang penjelasannya berurutan. Video tutorial merupakan kumpulan gambar yang bergerak dengan penayangan secara berurutan oleh pendidik yang memaparkan pemahaman sebagai media belajar untuk siswa (Wirasmita, 2017).

Salah satu alternatif untuk digunakan dalam mengembangkan produk

pendidikan yaitu Model 4D. Pada model ini dalam tahapannya sesuai dengan kurikulum, pengelolaan pendidikan, peraturan, serta strategi dalam memimpin ranah pendidikan. Keunggulan menggunakan model ini yaitu strukturnya sederhana dan efisien waktu (Maydiantoro, 2021). Sedangkan Agustina & Vahlia (2016), juga menjelaskan media ini digunakan sebagai analisis materi serta tugas yang disesuaikan dengan tujuan dari *define, design, develop, disseminate* pembelajaran. Sehingga, peneliti mudah menguraikan secara detail di setiap tahapannya. Namun terdapat kekurangan yaitu, prosesnya berhenti di penyebaran dengan tidak melibatkan evaluasi guna menentukan kualitas hasil uji coba produk tersebut.

Metode *Research and Development* (R&D) ditetapkan dalam studi ini, yang mencakup tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), serta penyebarluasan (*disseminate*). Mengacu pada studi terdahulu mengungkapkan alasan menggunakan model pengembangan 4D yang berjudul “Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas” model 4D dirancang untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif melalui tahapan yang jelas dan berurutan. Setiap tahapan dalam model ini memungkinkan pengembang untuk menguji dan merevisi produk secara berkelanjutan sebelum disebarluaskan. Melalui pelaksanaan penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran guna memudahkan para guru maupun siswa selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis mengangkat penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Gelato Dengan Substitusi Tepung Labu Kuning pada Mata Kuliah Dekorasi**

Hidangan”

1.2. Identifikasi Masalah

Pada uraian latar belakang tersebut, berikut identifikasi masalah:

1. Ketersediaan media pembelajaran berbentuk video pada mata kuliah Dekorasi Hidangan masi terbatas
2. Media Video Pembelajaran mengenai gelato dengan substitusi tepung labu kuning belum ditetapkan dalam pembelajaran mata kuliah dekorasi hidangan
3. Penggunaan media video pembelajaran materi dekorasi hidangan dinilai supaya mempermudah siswa terhadap pemahaman materi secara lebih mendalam.

1.3. Pembatasan masalah

Supaya terciptanya penelitian yang terarah serta lebih dalam, dibutuhkan batasan-batasan ruang lingkup masalah. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan dalam mengembangkan media video pembelajaran gelato dengan substitusi tepung labu kuning pada mata kuliah dekorasi hidangan

1.4. Rumusan masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media video pembelajaran gelato dengan substitusi tepung labu kuning mata kuliah dekorasi hidangan?

1.5. Tujuan penelitian

Tujuan dan pengembangan pada penelitian ini, yaitu:

1. Mengkaji serta menguraikan tahapan pengembangan media video pembelajaran gelato dengan substitusi tepung labu kuning mata kuliah dekorasi hidangan

1.6. Manfaat hasil penelitian

Pelaksanaan dari studi ini dapat berdampak positif baik segi teori dan praktik.

1. Manfaat Teoritis

Berkontribusi bagi keilmuan terkait pengembangan media video pembelajaran serta memperkaya wawasan di bidang pendidikan, baik bagi peneliti secara khusus maupun masyarakat secara umum. Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk bahan rujukan, terutama mengenai pengembangan media video pembelajaran, serta menjadi referensi untuk peneliti dimasa mendatang yang berminat dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Untuk penulis

Melalui studi ini, ini penulis memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan serta kompetensi dalam pengembangan media video pembelajaran. pengalaman tersebut dapat dijadikan sebagai bekal dalam menjalankan peran tenaga pendidik dan menambah pengetahuan dalam kegiatan penelitian serta dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata kuliah dekorasi hidangan.

2) Bagi mahasiswa

Diharapka media video ini menjadi alat bantu pengajaran yang lebih kreatif, inovatif, menambah ketertarikan siswa, serta bermanfaat dalam memperlancar kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan mendorong pendidik supaya membuat kelas lebih aktif dan efektif dengan menggunakan media pembelajaran, supaya siswa lebih paham mengenai materi belajar.

