

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu tanpa diskriminasi. Pemerintah bertanggung jawab dalam menyelenggarakan sistem pendidikan yang adil dan merata melalui penyediaan akses, sarana dan prasarana, sumber belajar, serta tenaga pendidik yang memadai. Pendidikan merupakan hak dasar setiap individu dan memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Widyatama, 2023). Namun, dalam penerapannya masih terdapat berbagai kendala yang menyebabkan tidak semua warga negara dapat menikmati layanan pendidikan secara optimal, salah satunya akibat perbedaan kondisi wilayah antara perkotaan dan pedesaan yang berdampak pada kesenjangan sosial dan pendidikan.

Ketidakmerataan akses pendidikan tersebut masih menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Banyak daerah, khususnya wilayah terpencil dan tertinggal, mengalami keterbatasan fasilitas pendidikan, baik dari segi infrastruktur, tenaga pendidik, maupun ketersediaan sumber belajar yang memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan capaian pendidikan ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tujuan pendidikan nasional dan pelaksanaannya di lapangan.

Kesalahan mendasar dalam implementasi sistem pendidikan menyebabkan tujuan pendidikan sulit dicapai secara optimal (Fitri, 2021).

Selain itu, sistem pendidikan yang diterapkan masih dinilai kurang fleksibel dan belum sepenuhnya mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks (Farian Listianto et al., 2025). Untuk merespons tantangan tersebut, pemerintah Indonesia secara berkelanjutan melakukan perubahan kurikulum dengan tujuan membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing secara global. Perkembangan suatu negara turut memengaruhi mutu pendidikannya, terutama pada era Society 5.0 yang menuntut pemanfaatan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Alvianto et al., 2022).

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas manusia, sehingga institusi pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Wahyudiono, 2023). Metode ceramah yang sebelumnya mendominasi pembelajaran mulai dinilai kurang efektif, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Yandra et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, memperjelas penyampaian materi, serta mendukung keterampilan mengajar pendidik (Nurhayati

et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menunjang pembelajaran adalah media video pembelajaran. Media video mampu menyajikan informasi secara audiovisual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi, terutama materi yang bersifat prosedural dan praktik.

Kebutuhan akan media video pembelajaran menjadi sangat relevan dalam Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Mata kuliah ini membahas konsep fusion food, yaitu penggabungan teknik, bahan, dan cita rasa dari berbagai budaya atau negara untuk menghasilkan produk kuliner yang inovatif tanpa menghilangkan identitas budaya asalnya (Wahyuni, 2022). Karakteristik mata kuliah yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktik menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menampilkan proses kerja, teknik pengolahan, serta sistematika penyajian secara jelas dan terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si., selaku dosen pengampu Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini meliputi PowerPoint (PPT), video dari YouTube, jurnal ilmiah, serta jobsheet praktik. Media tersebut telah membantu proses pembelajaran, namun masih ditemukan kendala, khususnya pada mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan kejuruan, seperti lulusan SMA. Mahasiswa dengan latar belakang tersebut mengalami kesulitan dalam memahami teknik pengolahan dan sistematika kerja praktik, sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa.

Hasil pengisian kuesioner yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2025 terhadap 30 mahasiswa PVSK semester 4, 6, dan 8 yang telah menempuh Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner (*Fusion food*) menunjukkan bahwa 90,3% responden menyatakan membutuhkan media pembelajaran berupa video yang mampu menggambarkan proses pembuatan Bolu Klemben dengan substitusi tepung MOCAF. Media video dinilai dapat membantu mahasiswa memahami materi karena dapat diputar ulang, diakses kapan saja, serta digunakan sebagai panduan belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Fajriyani et al. (2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Selain itu, media audiovisual terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional (Safitra et al., 2022). Menurut Nurwahidah et al. (2021), media video pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta keterampilan interpersonal.

Bolu Klemben merupakan kue tradisional khas Banyuwangi yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai produk inovatif berbasis pangan lokal. Kue ini memiliki ciri khas tekstur kering dengan bagian luar yang garing dan bagian dalam yang lembut, serta digemari oleh berbagai kalangan masyarakat (Frida, 2018). Penggunaan tepung MOCAF sebagai substitusi tepung terigu sejalan dengan upaya diversifikasi pangan dan penguatan ketahanan pangan nasional. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, produksi singkong di Indonesia mencapai 19,3 juta ton pada tahun 2022 dan 18,3 juta ton pada tahun 2023 (BRIN, 2025). Namun, konsumsi tepung terigu masih didominasi oleh impor yang mencapai 10,2 juta ton. MOCAF sebagai produk hasil fermentasi singkong memiliki karakteristik

menyerupai tepung terigu serta bebas gluten, sehingga berpotensi menjadi alternatif bahan pangan yang lebih berkelanjutan (Prameswary et al., 2022).

Pengembangan media video pembelajaran yang mengangkat proses pembuatan Bolu Klemben dengan substitusi tepung MOCAF dinilai relevan dengan Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner. Media video memungkinkan visualisasi teknik pengolahan secara rinci, sistematis, dan mudah dipahami dibandingkan dengan media cetak atau demonstrasi langsung yang terbatas oleh waktu dan tempat (Putri et al., 2018). Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan kesadaran mahasiswa terhadap pemanfaatan pangan lokal (Oktini et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran, menguji kelayakan serta efektivitas produk yang dikembangkan, dan melakukan penyempurnaan berdasarkan kebutuhan pengguna (Yuliani et al., 2021). Pemilihan pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan utama penelitian yang berfokus pada inovasi dan pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan telah terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Zunaidah et al., 2016). Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video ini, diharapkan dapat dihasilkan alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, meningkatkan motivasi belajar

mahasiswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner.

Berdasarkan hal itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Bolu Klemben Subtitusi Tepung Mocaf (*Modified Cassava Flour*) Pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni sebagai berikut:

1. Belum ada yang mengembangkan media video pembelajaran bolu kelemben subtitusi tepung mocaf. Selama ini proses pembelajaran berlangsung itu menggunakan media ajar seperti *power point* dan berbagai sumber dari internet.
2. Media pembelajaran berupa *power point* dan berbagai sumber dari internet belum bisa mengarahkan mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri.
3. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi seperti media video, sehingga materi pada mata kuliah praktik lebih mudah tersampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar batasan masalah lebih fokus dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai maka, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran bolu klemben subtitusi tepung mocaf Pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner di Prodi PVSU.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahapan pengembangan media video pembelajaran dalam membuat bolu kelemben substitusi tepung mocaf (*Modified Cassava Flour*) pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta Karya Kuliner dengan Model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media video pembelajaran mengenai pembuatan bolu klembe dengan substitusi tepung mocaf (*Modified Cassava Flour*) Pada Mata Kuliah Pegelaran Cipta karya Kuliner dengan Model 4D.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara langsung atau tidak langsung.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis memberikan sumbangan pemikiran mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk menjadi seorang guru/pendidik.
- 2) Mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian tentang media video pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar.

b. Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa.

c. Bagi Dosen

- 1) Diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran agar mahasiswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.
- 2) Diharapkan dapat mempermudah dosen dalam menjelaskan materi pelajaran praktik.

d. Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK)

- 1) Memberi masukan dan pertimbangan bagi Prodi PVSK dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media-media yang tepat.
- 2) Dapat menghasilkan media pembelajaran baru bagi Prodi PVSK yang lebih efisien berupa video pembelajaran interaktif.