

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Agar setiap individu dapat bertahan hidup, pendidikan sangatlah penting. Pada akhirnya, pendidikan harus berupaya untuk menumbuhkan kecerdasan emosional, spiritual, dan intelektual siswa (Suadnyana et al., 2020). Menurut (Rahman et al., 2022) pendidikan adalah tindakan yang disengaja dan terorganisir yang bertujuan menciptakan proses dan lingkungan belajar di mana siswa secara aktif mengembangkan kemampuan pengendalian diri, kekuatan religius dan spiritual, karakter mulia, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri dan untuk masyarakat. Pendidikan bukan hanya penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga harus digunakan sebagai sarana pengembangan moral (Yulandina et al., 2018). Kesimpulannya, pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk membekali setiap orang dengan pengetahuan, perspektif, keterampilan, dan pengalaman tertentu untuk meningkatkan bakat dan kepribadian mereka; oleh karena itu, penting agar pendidikan menjadi subjek perhatian terus-menerus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitasnya.

Peran dan tujuan pendidikan sangat penting sehingga pemerintah membutuhkan perubahan pada sistem pendidikan nasional saat ini. Salah satu elemen yang dapat ditingkatkan dalam pendidikan adalah sumber belajar yang digunakan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran. Mengoptimalkan dan

mendukung pembelajaran siswa adalah peran teknologi dalam proses ini. Pengembangan sumber belajar terkait dengan kemajuan teknologi, yang dapat diimplementasikan melalui penggunaan teknologi.

Sumber belajar merupakan hal mendasar dalam proses pendidikan, karena digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Sumber belajar berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi proses pembelajaran baik bagi siswa maupun guru. Penggunaan sumber belajar dapat membantu siswa memahami materi dan guru untuk menyampaikannya. Sumber belajar digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi (Suadnyana et al., 2020). Penggunaan sumber daya pendidikan secara signifikan mengoptimalkan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi pelajaran. Lebih jauh lagi, sumber daya ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menyajikan konten dengan cara yang menarik, dan mengakses informasi kursus dengan lebih mudah. Media pembelajaran digital, yang berbasis multimedia interaktif, dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama ketika metode konvensional tidak lagi efektif (Damayanthi et al., 2022). Video pembelajaran adalah salah satu jenis media pembelajaran, yang mencakup jenis-jenis lainnya.

Media audiovisual mencakup komponen pendengaran dan penglihatan, seperti halnya video. Mahasiswa dapat mengamati tindakan kehidupan nyata yang digambarkan melalui media ini, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Menurut (Budiarsini et al., 2020) Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa video pendidikan adalah alat yang digunakan untuk mendorong pemikiran, emosi, dan kemauan belajar mahasiswa dengan menyajikan ide atau konsep, pesan, dan informasi

dalam format audiovisual. Selain itu, media video dipilih karena banyaknya keunggulan yang ditawarkan oleh video pendidikan, menurut (Ferry et al., 2019) Dengan kata lain: (1) menyampaikan pesan yang dapat diterima peserta didik secara lebih seragam, (2) sangat berguna untuk menggambarkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, (4) lebih realistis, karena dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan situasi, dan (5) meninggalkan kesan mendalam yang mampu mempengaruhi sikap peserta didik. Selain itu menurut (Wisada et al., 2019) teori ini berpendapat bahwa siswa lebih mudah belajar ketika mereka mendengarkan dan menonton secara bersamaan, daripada hanya mendengar atau melihat. Hasil dari proses pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor, seperti pengajar, situasi siswa, sumber daya yang digunakan, dan lingkungan. Kurangnya sumber daya yang memotivasi siswa untuk belajar telah menciptakan kebutuhan akan alat interaktif yang meningkatkan minat mereka untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan.

Peneliti juga membagikan kuesioner analisis kebutuhan kepada 20 mahasiswa, berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukannya bersama Dr. Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd., yang merupakan profesor mata kuliah masakan Asia untuk Kelas B, tahun 2022, di di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Undiksha. Kesulitan yang berkaitan dengan karakteristik mahasiswa dan sumber belajar diidentifikasi melalui analisis survei, wawancara, dan observasi. (1) Beberapa mahasiswa mengalami hambatan dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran, baik teori maupun praktik. Guru berpendapat bahwa mahasiswa mengalami kesulitan mempelajari materi daring selama sesi praktik dan menemukan resep secara daring. (2) Terdapat kekurangan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mahasiswa. Tercatat bahwa

tidak cukup video pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Untuk mendukung proses pembelajaran, guru menggunakan sumber belajar yang diunggah ke platform pembelajaran daring selama kelas, seperti modul, video instruksional memasak dari YouTube, dan presentasi PowerPoint.

Walaupun terdapat referensi video tutorial pada platform youtube masih ditemukan beberapa kekurangan seperti (1) Video tutorial yang terdapat pada platform youtube belum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa (2) Isi dalam video tutorial youtube mencakup proses pengolahannya saja dan belum memberikan terkait definisi dari kuliner Arab itu sendiri beserta dengan ciri khas yang terdapat dalam daerah tersebut. (3) Pada tampilan video tutorial youtube masih kurang menarik dikarenakan belum ditambahkan sebuah kombinasi animasi 3D didalamnya, hanya menampilkan teks, audio dan video saja. Kemudian untuk teknik pengambilan videonya belum secara optimal sehingga mahasiswa sulit untuk memahami materi yang terdapat pada video tersebut.

Sedangkan pada mata kuliah kuliner Asia materi kuliner Arab. Mahasiswa dituntut untuk menguasai materi kuliner Arab, tidak hanya berpaku terhadap pengetahuan teori saja namun juga dituntut untuk mampu mempraktikkan hidangan Arab. Sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran dengan kurikulum merdeka terhadap mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) di Universitas Pendidikan Ganesha mencakup: (1) Pengetahuan teoritis, dimana mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang teori-teori dasar dalam seni kuliner, (2) keterampilan praktis, artinya mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan praktis yang kuat dalam mengaplikasikan pengetahuan kuliner mereka. Mereka harus mampu mempersiapkan, memasak, dan menyajikan

makanan dengan standar profesional, serta menguasai berbagai teknik kulinernya. (3) Kreativitas dan inovasi, dimana mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk berinovasi dalam menciptakan hidangan kuliner yang unik dan menarik. Selanjutnya (4) Kewirausahaan, yang artinya mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman tentang aspek bisnis dalam industri kuliner. Mereka harus mampu mengembangkan rencana bisnis, memahami aspek manajemen operasional, dan memiliki keterampilan dalam pemasaran dan branding untuk membangun bisnis kuliner yang sukses. Dan yang terakhir (5) Literasi digital, didalam era digital saat ini, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman tentang teknologi dan pemanfaatannya dalam industri kuliner.

Mahasiswa diharapkan terbiasa menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang berkaitan dengan manajemen menu, pemasaran, dan komunikasi bisnis. Terakhir, mahasiswa Program Pelatihan Vokasi Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha harus menguasai keterampilan kuliner dan teori yang berkaitan dengan penyajian dan persiapan hidangan Arab sesuai dengan standar profesional. Selain itu, mereka harus bisa berinovasi untuk menciptakan suatu hidangan kuliner yang unik dan menarik, serta memahami aspek kewirausahaan dan menguasai literasi digital untuk mendukung keberhasilan di industri kuliner modern.

Selanjutnya, para peneliti melakukan studi eksplorasi lebih lanjut dengan mendistribusikan survei observasi mahasiswa kepada Kelas B angkatan 2022, semester ketiga, yang sesuai dengan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, mata kuliah masakan Asia dan bahan kuliner Arab, di Universitas Pendidikan Ganesha. Mereka menemukan beberapa aspek, antara lain: 1) 83% mahasiswa menyatakan senang belajar mata kuliah kuliner Asia materi kuliner



Arab, 2) 72% mahasiswa menyatakan bahwa mereka tidak sepenuhnya memahami konten masakan Asia yang disampaikan oleh dosen mereka. 3) 93% mahasiswa mengatakan mereka mencari konten tambahan secara online melalui Google atau YouTube untuk menambah referensi dan memperkaya sumber bacaan mereka. 4) 74% mahasiswa menyatakan bahwa mereka terkadang bosan dengan materi pengajaran yang biasanya digunakan guru mereka. 5) 89% mahasiswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan sumber daya pendidikan yang mencakup konten interaktif dan menampilkan materi kuliner Arab. 6) 90% mahasiswa menyatakan bahwa mereka akan merasa lebih bahagia dan lebih tertarik jika alat pengajaran untuk masakan Asia dan Arab lebih interaktif. 7) 82% mahasiswa menunjukkan bahwa mereka ingin guru mereka menggunakan metode pengajaran yang berbeda. 8) 96% mahasiswa mengatakan bahwa penggunaan sumber daya interaktif untuk pembelajaran di kelas memasak Asia, terutama materi memasak Arab, berpotensi meningkatkan motivasi mereka untuk memperoleh pengetahuan. 9) 86% siswa berpendapat bahwa sulit untuk memahami kursus memasak Asia, terutama komponen masakan Arab, jika hanya dijelaskan secara teoritis. 10) 81% mahasiswa menyatakan bahwa, untuk menjelaskan masakan Arab, guru menggunakan presentasi PowerPoint, teks modular, dan tautan ke YouTube. 11) 77% mahasiswa menyatakan bahwa, terkadang, mereka tidak memahami tautan YouTube yang dikirimkan guru kepada mereka. 12) 91% mahasiswa menyatakan bahwa jika video dan animasi digabungkan untuk menyajikan video masakan Arab, mereka akan lebih tertarik untuk belajar. 13) 99% mahasiswa melaporkan memiliki ponsel pintar, komputer, atau laptop. 14) 98% mahasiswa menyatakan bahwa kampus menawarkan e-learning yang sesuai untuk proses pendidikan. Berdasarkan

perhitungan dari survei mahasiswa, Kemudian memperoleh skor total 86,5%. Persentase ini berada dalam kisaran 81% hingga 100%, yang sesuai dengan kategori "sangat setuju".

Meskipun pembelajaran saat ini dilakukan melalui modul, presentasi PowerPoint, dan tutorial video YouTube, alat-alat ini telah berkontribusi pada proses pembelajaran mahasiswa, kenyataannya media tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan mahasiswa akan media yang interaktif, menarik, dan sesuai karakteristik mahasiswa, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis materi kuliner Arab secara menyeluruh, baik teori maupun praktikum. Video tutorial yang tersedia saat ini masih memiliki kekurangan, seperti terbatas pada proses pengolahan makanan tanpa penjelasan definisi dan ciri khas kuliner Arab, serta tampilan yang kurang menarik karena belum berisi karakter animasi dan teknik pengambilan gambar yang belum profesional, sehingga kurang mampu memotivasi dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. Mahasiswa lebih menyukai media yang mengandung konten interaktif, visual menarik, dan mampu menyajikan materi secara lengkap, termasuk aspek budaya dan definisi kuliner Arab, guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan yang signifikan antara kondisi aktual dan kebutuhan optimal akan sumber daya pendidikan yang inovatif dan interaktif berbasis video dengan animasi tiga dimensi dan konten komprehensif, yang berpotensi meningkatkan motivasi, efektivitas proses pendidikan, dan hasil belajar mahasiswa dalam mata pelajaran kuliner Arab, baik secara teori maupun praktik. Dari penjelasan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 3 Dimensi**

***Live shoot* Mata Kuliah Kuliner Asia Materi Kuliner Arab**". Selain itu, diharapkan penggunaan media video pendidikan ini akan menjadi solusi untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Deteksi masalah dalam investigasi ini, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, meliputi hal-hal berikut.

1. Kurangnya bahan ajar yang memadai untuk mendukung proses pendidikan di kelas, yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, khususnya mengenai masakan Arab.
2. Sumber daya pengajaran masih sangat bergantung pada modul pembelajaran, presentasi PowerPoint, dan tutorial video *YouTube*.
3. Belum adanya media pembelajaran kuliner Asia materi kuliner Arab yang menggabungkan materi pembelajaran dengan ditambahkan kombinasi animasi 3D serta membuat sebuah video tutorial hidangan khas Arab.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi *live shoot* mata kuliah kuliner Asia materi kuliner Arab?
2. Bagaimana reaksi mahasiswa dan dosen terhadap video pembelajaran yang menggunakan animasi 3D langsung dalam kelas memasak Asia, dengan fokus pada materi kuliner Arab?



#### 1.4 Pembatasan Masalah

Kendala permasalahan dalam pengembangan video pembelajaran animasi 3D langsung, khususnya untuk kelas memasak Asia dengan bahan-bahan kuliner Arab, adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini adalah pembuatan video edukasi yang menggunakan animasi 3D *live shoot*, menggabungkan pengembangan pembelajaran dengan tutorial video tentang persiapan hidangan khas Arab, serta dengan objek dan material tiga dimensi.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai saat mengembangkan video animasi 3D dengan pengambilan gambar langsung untuk kursus memasak Asia, yang berfokus pada materi kuliner Arab.

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi *live shoot* matakuliah kuliner Asia materi kuliner Arab.
2. Untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi *live shoot* mata kuliah kuliner Asia materi kuliner Arab.
3. Untuk memperoleh tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap video pendidikan yang direkam secara langsung, berbasis animasi tiga dimensi, dan ditujukan untuk kursus memasak Asia serta berfokus pada hal-hal kuliner Arab.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pembuatan video edukasi yang menggunakan animasi 3D yang direkam secara langsung untuk kursus memasak Asia dan berfokus pada hal-hal kuliner

Arab, diharapkan dapat memberikan keuntungan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan kemampuan untuk memahami serta menerapkan teori-teori yang diperoleh selama konferensi, dengan manfaat utama untuk merangsang mahasiswa dalam proses mempelajari materi kuliner Asia tentang masakan Arab.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Universitas

Diharapkan bahwa cara ini akan membantu dan membuat infrastruktur serta fasilitas lebih mudah diakses sehingga kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.

b. Manfaat bagi tenaga pendidik

Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi *live shoot* mata kuliah kuliner Asia materi kuliner Arab ini, diharapkan dapat membantu mempermudah pendidik dalam proses perkuliahan.

c. Manfaat bagi mahasiswa

Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 3 Dimensi dalam pembelajaran dapat menambahkan pemahaman pada kuliner Arab.