

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan vokasional merupakan salah satu bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap untuk menghadapi tantangan di dunia industri (Meditama, 2021). Pendidikan vokasional di bidang kuliner memiliki peran penting dalam menciptakan tenaga kerja terampil yang mampu menghasilkan produk kuliner inovatif dan berkualitas, selain itu dapat memberikan bekal kepada mahasiswa berupa keterampilan praktis di bidang kuliner khususnya dalam pengolahan makanan (Subijanto et al., 2020). Program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha terkait pengembangan keterampilan praktis dalam mengolah bahan makanan serta menciptakan produk kuliner yang bernilai tambah. Salah satu topik yang semakin mendapatkan perhatian adalah pengembangan produk kuliner berbahan dasar ikan, seperti bakso yang dipadukan dengan bahan tambahan sayur seperti rumput laut *Eucheuma cottonii* (Pamungkas et al., 2023).

Pada pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa sering menghadapi kendala dalam memahami teknik-teknik praktis yang terkait dengan pembuatan produk kuliner yang lebih kompleks dan berbahan dasar lokal. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang dapat menggambarkan secara nyata langkah-langkah praktis dalam pembuatan produk tersebut. Media pembelajaran adalah sarana yang menyampaikan informasi atau pesan instruksional untuk membantu peserta didik memperoleh konsep, keterampilan, dan kompetensi baru dalam proses

pembelajaran (Rohima, 2023). Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau teks sering kali tidak dapat mengatasi kebutuhan mahasiswa yang memerlukan pembelajaran berbasis praktik untuk memahami dan menguasai keterampilan kuliner secara menyeluruh. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media Video, dapat menjadi solusi yang efektif (Setiyawan, 2021).

Media video pembelajaran, yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan teks, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa, terutama dalam pembelajaran yang memerlukan demonstrasi langkah-langkah praktis (Baharudin et al., 2021). Video tutorial, misalnya, dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana proses pembuatan produk kuliner dilakukan, dengan narasi yang memperjelas tiap tahapannya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media Video dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Nariswari et al., 2022). Penggunaan media ini tidak hanya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk terlibat lebih aktif dalam materi yang disampaikan.

Namun, meskipun media Video memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran kuliner, masih terdapat kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang fokus pada topik-topik spesifik seperti pembuatan bakso ikan tongkol dengan bahan lokal seperti rumput laut *Eucheuma Cottonii*. Rumput laut, meskipun memiliki kandungan gizi yang sangat bermanfaat bagi kesehatan, penggunaannya dalam produk kuliner Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang memperkenalkan penggunaan rumput

laut *Eucheuma cottonii* dalam kuliner dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap keberagaman produk kuliner Indonesia serta meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai manfaat bahan lokal yang berpotensi tinggi.

Pentingnya pengembangan ini juga didasarkan pada hasil wawancara dengan Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si. selaku dosen pengampu Mata Kuliah Preservasi Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (selanjutnya disebut PVS Kuliner), Undiksha pada hari Rabu, 12 Maret 2025 serta berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa saat ini media pembelajaran yang sudah digunakan mencakup *PowerPoint*, video yang bersumber dari internet, serta buku dan jurnal terkait Preservasi Makanan. Beberapa media ini telah mendukung proses belajar mengajar, namun masih terdapat kendala yang dialami oleh dosen pengampu Mata Kuliah Preservasi Makanan, dimana belum adanya media Video pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester atau RPS Mata Kuliah Preservasi Makanan terkhusus pada Sub Capaian Pembelajaran "Substansi tentang bahan pangan hewani dan hasil olahannya". Bahan pangan hewani yang dimaksud mencakup daging, unggas, dan ikan.

Hasil wawancara di atas sejalan dengan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran oleh mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Preservasi Makanan. Analisis kebutuhan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan melalui *Google* Formulir kepada mahasiswa program studi PVS Kuliner yang sudah selesai mengambil Mata Kuliah Preservasi Makanan. Formulir ini diisi oleh 27 orang mahasiswa yang mewakili pendapat dari keseluruhan mahasiswa program studi PVS Kuliner yang berasal dari semester 6, semester 8, dan semester 10. Hasil

analisis terhadap 7 butir pertanyaan terkait pembelajaran Preservasi Makanan yang diberikan menunjukkan: (1) Seluruh mahasiswa senang akan Mata Kuliah Preservasi Makanan; (2) Sebanyak 96,3% mahasiswa menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran Preservasi Makanan dosen sudah menggunakan media pembelajaran; (3) Jenis media pembelajaran yang sudah digunakan yakni *PowerPoint* (dipilih oleh 92,6% mahasiswa), media Video/video dari internet (dipilih oleh 3,7% mahasiswa), media lainnya yang bersumber dari internet (dipilih oleh 3,7% mahasiswa), dan tidak ada mahasiswa yang memilih media Video/video dari hasil penelitian dan atau pengembangan; (4) Mahasiswa terkadang merasa sulit memahami materi Preservasi Makanan terkhusus pada materi substansi tentang bahan pangan hewani dan hasil olahannya (bahan pangan berbahan dasar ikan), dipilih sebanyak 92,6% mahasiswa; (5) Seluruh responden menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menarik; (6) Seluruh mahasiswa setuju bahwa dibutuhkan media video pembelajaran Pembuatan Bakso Ikan Tongkol dengan Pure Rumput Laut *Eucheuma cottonii* pada Mata Kuliah Preservasi Makanan karena akan meningkatnya minat belajarnya. Selain pemaparan terhadap 6 pertanyaan tersebut, peneliti juga mendapatkan saran untuk melengkapi media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan penambahan kuis dan juga disajikan dengan kreatifitas dan menarik. Secara keseluruhan respon mahasiswa memberikan hasil yang positif terhadap penelitian ini, kesulitan dalam memahami materi substansi tentang bahan pangan hewani dan hasil olahannya (bahan pangan berbahan dasar ikan) didasarkan pada minimnya pengetahuan dasar mahasiswa terhadap bagaimana pembuatan olahan ikan yang umum dikonsumsi.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka dibutuhkan pengembangan media video pembelajaran yang sesuai dengan RPS Mata Kuliah Preservasi Makanan Sub Capaian Pembelajaran yakni substansi tentang bahan pangan hewani dan hasil olahannya khususnya bahan pangan berbahan dasar ikan. Dalam penelitian ini juga ditambahkan materi terkait pemilihan rumput laut sebagai Bahan Tambahan Pangan alami atau sering dikenal dengan istilah BTP. *Food Aditive* atau BTP ini juga masuk kedalam Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Preservasi Makanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berupa video tutorial yang mengajarkan pembuatan bakso ikan tongkol dengan menggunakan pure rumput laut *Eucheuma Cottonii*. Melalui pengembangan media ini, diharapkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha dapat memperoleh pemahaman tentang proses pembuatan bakso ikan tongkol, serta manfaat dari penggunaan pure rumput laut yang kaya akan gizi terhadap tekstur bakso ikan. Pengembangan media ini juga bertujuan untuk memberikan contoh langsung terkait penerapan bahan pangan khususnya ikan menjadi produk olahan yang lebih beragam.

Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh (Thiagarajan et al., 1974). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada, sekaligus memperkenalkan cara-cara baru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran kuliner. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan

bahan lokal dalam produk kuliner, serta memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Video dalam pendidikan vokasional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran Preservasi Makanan, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
2. Belum adanya media video pembelajaran yang secara spesifik membahas tentang pembuatan bakso ikan tongkol dengan menggunakan pure rumput laut *Eucheuma cottonii* dalam Mata Kuliah Preservasi Makanan, sehingga mahasiswa kurang memahami tentang proses pembuatan dan manfaat dari bahan pangan tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yang akan terfokus pada pengembangan media video pembelajaran untuk pembuatan bakso ikan tongkol yang dipadukan dengan pure rumput laut *Eucheuma Cottonii*. Penelitian ini akan mencakup panduan langkah-langkah teknis yang meliputi persiapan bahan dan alat, teknik pengolahan, proses memasak, hingga penyajian bakso ikan tongkol. Oleh karena itu, penelitian ini tidak akan membahas aspek lain dari bakso atau rumput laut yang tidak terkait langsung

dengan pembuatan bakso ikan tongkol menggunakan bahan tersebut, sehingga fokus penelitian menjadi lebih terarah dan spesifik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran pembuatan Bakso Ikan Tongkol dengan Pure Rumput Laut *Eucheuma Cottonii*?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media video pembelajaran pembuatan Bakso Ikan Tongkol dengan Pure Rumput Laut *Eucheuma Cottonii*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana langkah pengembangan media video pembelajaran pembuatan Bakso Ikan Tongkol dengan Pure Rumput Laut *Eucheuma cottonii*.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media video pembelajaran pembuatan Bakso Ikan Tongkol dengan Pure Rumput Laut *Eucheuma cottonii*.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis:

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori terkait media video pembelajaran dalam pendidikan keterampilan dan teknologi pengolahan makanan.

2. Menambah pemahaman tentang penggunaan bahan tambahan, seperti rumput laut *Eucheuma Cottonii*, dalam produk olahan makanan.
3. Meningkatkan wawasan tentang pentingnya penggunaan media Video dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan teknis, seperti pembuatan bakso ikan tongkol.

b. Manfaat Praktis:

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media media video pembelajaran bakso ikan tongkol dengan pure rumput laut *eucheuma cottoni* diharapkan dapat membantu proses belajar mahasiswa dalam memahami proses memasak melalui tampilan visual interaktif dan menarik sehingga akan ada peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Dosen

Pengembangan media media video pembelajaran bakso ikan tongkol dengan pure rumput laut *eucheuma cottoni* diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi memasak menjadi lebih efektif, efisien dan fleksibel dalam kelas maupun individu.

3. Bagi Mata Kuliah Preservasi Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Universitas Pendidikan Ganesha

Pengembangan media media video pembelajaran bakso ikan tongkol dengan pure rumput laut *eucheuma cottoni* diharapkan dapat membantu meningkatkan inovasi pembelajaran yang lebih variatif mengikuti kurikulum pembelajaran sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi memasak menjadi lebih efektif, efisien dan fleksibel.

4. Bagi Penelitian lainnya

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran pembuatan bakso ikan tongkol dengan pure rumput laut *eucheuma cottoni* diharapkan dapat menjadi referensi yang relevan bagi penelitian dengan topik sejenisnya maupun penelitian pengembangan media video pembelajaran pada materi yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran pembuatan bakso ikan tongkol dengan penambahan pure rumput laut *Eucheuma cottonii* yang ditujukan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha pada Mata Kuliah Preservasi Makanan. Pengembangan ini difokuskan pada pembuatan media video pembelajaran yang layak digunakan dengan memperhatikan aspek kelayakan materi, tampilan media, serta desain pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran praktikum kuliner.

Video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami proses pembuatan bakso ikan tongkol secara sistematis, mulai dari pemilihan bahan baku, penggunaan rumput laut sebagai bahan tambahan pangan alami, hingga tahapan pengolahan produk. Selain itu, media video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif serta referensi media pembelajaran yang efektif bagi dosen dalam mendukung proses pembelajaran praktikum pada materi bahan pangan hewani dan hasil olahannya, khususnya berbahan dasar ikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Produk media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran pada Mata Kuliah Preservasi Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan kondisi pembelajaran yang berlangsung, dosen telah menggunakan berbagai sumber belajar seperti PowerPoint, buku ajar, jurnal, serta video yang bersumber dari platform internet. Namun, media video yang tersedia masih bersifat umum dan belum sepenuhnya sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), khususnya pada sub capaian pembelajaran mengenai bahan pangan hewani dan hasil olahannya berbahan dasar ikan.

Keterbatasan media pembelajaran yang terstruktur menyebabkan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami proses pengolahan ikan menjadi produk olahan secara praktis, terutama pada pembuatan bakso ikan tongkol serta pemanfaatan bahan tambahan pangan alami seperti rumput laut *Eucheuma Cottonii*. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dirancang secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran praktikum.

Pengembangan media video pembelajaran pembuatan bakso ikan tongkol dengan penambahan pure rumput laut *Eucheuma cottonii* diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami tahapan proses pengolahan secara lebih jelas melalui visualisasi langsung. Selain itu, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif serta referensi media pembelajaran yang layak digunakan oleh dosen dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional di bidang kuliner.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran pembuatan bakso ikan tongkol dengan penambahan pure rumput laut *Eucheuma cottonii* ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran pada Mata Kuliah Preservasi Makanan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Penelitian pengembangan ini hanya mencakup media video pembelajaran yang memuat materi dan tutorial pembuatan bakso ikan tongkol dengan penambahan pure rumput laut *Eucheuma Cottonii*.
3. Penyebaran produk pengembangan ini terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha karena keterbatasan waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah penting yang digunakan dalam pengembangan produk video pembelajaran pembuatan bakso ikan tongkol dengan penambahan puree rumput laut untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan terhadap istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang dilakukan dengan tujuan menyelesaikan masalah pembelajaran dan diharapkan dapat memperbaiki tingkat efektivitas pembelajaran yang berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan (Suryani et al., 2019).

2. Media video pembelajaran merujuk pada video (penggabungan antar unsur audio dan visual) yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya (Batubara, 2021).
3. Bakso ikan tongkol adalah produk olahan ikan berbentuk bulat yang dibuat dari daging ikan tongkol giling dengan penambahan bahan pengikat dan bumbu, serta pada penelitian ini ditambahkan pure rumput laut *Eucheuma cottonii* sebagai bahan tambahan pangan alami
4. Model 4D adalah salah satu model pengembangan media video pembelajaran yang terbagi menjadi empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

