

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edukasi memegang peranan esensial dalam rangka mengeskalasi kapasitas serta mutu sumber daya insani. Di era kontemporer, institusi pendidikan tidak sekadar diemban tugas untuk menjejali peserta didik dengan doktrin teoritis, melainkan wajib mentransformasikan proses pembelajaran agar berorientasi pada korelasi konteks serta penerapan praktis. Mengkonstruksi instrumen instruksional yang sanggup menyelaraskan dimensi teoritis dan aplikasi empiris secara proporsional merupakan salah satu problematika utama dalam ranah pendidikan terapan (vokasi). Menilik hal tersebut, terobosan instrumen instruksional menjadi determinan utama dalam kesuksesan kegiatan belajar-mengajar (terutama pada keahlian kuliner). Integrasi media rekaman gambar bergerak terbukti memberikan dampak signifikan dalam mentransmisikan pengetahuan (sebagaimana terealisasi dalam pendidikan vokasi bidang Tata Boga). Sebagaimana tertera dalam temuan Demayanti dan Soenarto (2018), perancangan media berbasis video mengenai bumbu dan rempah untuk siswa SMK terbukti sanggup mengeskalasi dorongan belajar serta daya tangkap konseptual. Kehadiran format ini memfasilitasi peserta didik untuk menyaksikan secara kontekstual berbagai prosedur, teknik, dan kecermatan detail yang sukar diartikulasikan melalui teks konvensional maupun gambar statis. Dalam konteks mata kuliah Patiseri Nusantara, media video sangat sesuai untuk menunjukkan proses pembuatan, pengolahan bahan, hingga hasil produk.

Dalam ranah pendidikan kuliner, khususnya pada mata kuliah patiseri Nusantara, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menguasai teknik pembuatan kue tradisional nusantara, baik dari segi bahan, proses, maupun evaluasi kualitas produk. Salah satu metode evaluasi yang penting adalah analisis organoleptik, yaitu penilaian terhadap produk makanan berdasarkan indera manusia, seperti rasa, aroma, tekstur, dan warna. Pengetahuan dan keterampilan organoleptik sangat penting dalam menjamin mutu produk makanan, terutama untuk menjaga cita rasa tradisional yang khas.

Sebagai kudapan tradisional Indonesia, kue semprong memiliki kapabilitas inovasi yang sangat luas, baik pada aspek organoleptik (cita rasa) maupun peningkatan muatan gizinya. Selama ini, kue semprong dikenal sebagai camilan renyah yang terbuat dari campuran tepung beras, telur, dan gula. Namun demikian, variasi rasa dan bahan baku belum banyak dikembangkan untuk menambah daya tarik serta nilai jual kue ini. Inovasi berupa penambahan bahan alami seperti buah nangka dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memperkaya cita rasa dan aroma kue semprong, sekaligus meningkatkan nilai gizi produk.

Buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*) merupakan buah lokal yang kaya akan nutrisi dan memiliki aroma khas yang kuat. Pemanfaatan buah nangka sebagai bahan tambahan pada kue semprong diyakini dapat memberikan sentuhan rasa dan aroma yang unik. Selain itu, kandungan serat, vitamin, dan antioksidan yang tinggi pada buah nangka juga dapat menjadi nilai tambah dari segi kesehatan. Namun demikian, penting untuk dilakukan analisis organoleptik untuk menilai sejauh mana penambahan buah nangka mempengaruhi kualitas sensori dari kue semprong.

Berdasarkan studi-studi sebelumnya mengenai alat pembelajaran yang telah diuji, terdapat bukti bahwa penggunaan video oleh para pengajar dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses pengajaran. Ini disebabkan oleh kemampuan siswa untuk lebih baik dalam memahami materi, serta menghindari cara penyampaian materi secara teoritis yang mendalam, yang sering kali membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat. Riset yang dilakukan oleh Yudianto (2017) mengenai pemanfaatan media video pembelajaran menjadi salah satu preseden yang gayut. Penyelidikan ilmiah tersebut mendedahkan bahwa pemanfaatan sarana audiovisual mampu mengeskalisasi daya serap peserta didik terhadap substansi ajar yang disampaikan oleh pendidik.

Aksesibilitas materi yang tidak terbatas oleh jarak maupun waktu menjadi keunggulan tersendiri dari media audiovisual pembelajaran. Hal tersebut sangat proporsional untuk mengoptimalkan kemandirian belajar dan mengakomodasi kecenderungan perseptual mahasiswa masa kini yang berorientasi visual digital. Dengan demikian, instrumen ini memegang peranan krusial sebagai media utama penyampaian informasi yang lebih komunikatif serta mudah dicerna.

Sebanyak 68% responden mengonfirmasi dominasi penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran pada bahasan kue kering. Temuan ini diperoleh melalui evaluasi kebutuhan terhadap 25 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menyelesaikan Mata Kuliah Patiseri Nusantara. Sebagian besar mahasiswa, yaitu 76%, menyatakan bahwa materi kue kering telah dapat dipahami dengan baik. Kendati demikian, temuan evaluasi kebutuhan menegaskan aspirasi mahasiswa terhadap penyediaan sarana belajar yang heterogen demi memperkuat kegiatan edukatif, terkhusus pada pokok

bahasan bertipe praktik lapangan. Selain itu, sebanyak 96% mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap perlunya pengembangan media pembelajaran pada submateri kue kering. Proporsi yang identik (96%) mengindikasikan keterserapan positif dari kalangan mahasiswa atas integrasi media audiovisual interaktif yang berperan vital memperkuat motivasi serta komprehensi terhadap materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa perancangan media instruksional berbasis video tidak berorientasi untuk menggeser eksistensi sarana belajar yang sudah ada, melainkan hadir sebagai komplementer yang memperluas cakrawala pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Patiseri Nusantara, khususnya pada topik kue kering.

Pereksaran video pembelajaran ini diproyeksikan sanggup mengeliminasi diskrepansi antara domain teoritis dan ranah aplikatif pada pembelajaran kuliner patiseri Nusantara. Mahasiswa tidak hanya memahami prosedur teknis pembuatan kue semprong dengan modifikasi bahan, tetapi juga mampu menilai kualitasnya secara sensori melalui pendekatan organoleptik yang terstandar. Pembuatan tayangan edukatif akan dikonfigurasi agar berorientasi pada kebutuhan struktur kurikuler dan standar kapabilitas yang hendak dicapai dari mata kuliah yang bersangkutan.

Berlandaskan eksplanasi tersebut, kajian ini diorientasikan untuk merancang sarana instruksional berbasis video mengenai pembuatan kue semprong berfortifikasi buah nangka sebagai instrumen pedagogis pada mata kuliah patiseri Nusantara. Stimulasi berbasis video ini memperluas cakrawala persepsi peserta didik guna memahami karakteristik kue semprong secara lebih mendalam. Studi ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)

yang berlandaskan pada model perancangan empat fase (Define, Design, Develop, Disseminate). Sebagaimana dipaparkan oleh Lesmono dkk. (2012), model 4D dijadikan preferensi lantaran memiliki keandalan tinggi dalam penyusunan perangkat ajar, memperoleh validasi dari ahli, dan menyajikan perincian tahap penerapannya secara komprehensif. Nilai tambah dari kerangka 4D tercermin melalui penjabarannya yang runtut dan menyeluruh (Gustiawati dkk., 2020). Hal tersebut selaras dengan pertimbangan bahwa konstruksi pembelajaran dalam model ini dikemas secara konsis dan tidak rumit (Rajagukguk dkk., 2021). Luaran riset ini diyakini dapat berdaya guna sebagai katalisator dalam menyokong kelancaran proses edukatif. Tidak hanya itu, keberadaannya ditujukan pula untuk mendedahkan dorongan internal bagi siswa selama menyerap materi ajar.

Bertumpu pada eksplanasi yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, peneliti berinisiatif melangsungkan kajian berfokus pada inovasi sarana pembelajaran audiovisual. Atas dasar tersebut, karya tulis ini diformulasikan dalam judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Kue Semprong dengan Penambahan Nangka (*Artocarpus heterophyllus*).

1.2 Identifikasi Masalah

Bertumpu pada paparan latar belakang, dapat dipetakan beberapa problematika yang mengemuka selama aktivitas pembelajaran berlangsung, yakni:

1. Pada aktivitas pembelajaran mata kuliah Patiseri Nusantara, khususnya pada sub materi Praktikum kue kering, masih terdapat keterbatasan penggunaan media video pembelajaran yang terstruktur dan dirancang secara khusus sesuai kebutuhan pembelajaran praktikum di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

2. Wahana edukasi praktikum yang digunakan selama ini sebagian besar masih bersumber dari platform umum seperti *YouTube*, sehingga materi yang disajikan belum sepenuhnya selaras dengan silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), baik dari segi tujuan pembelajaran, tahapan praktikum, maupun capaian kompetensi mahasiswa.
3. Belum tersedia media video pembelajaran yang secara spesifik membahas pembuatan kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*)
4. Urgensi sarana edukasi yang lebih inovatif, persuasif, serta komprehensif sangat dirasakan oleh sivitas akademika (dosen dan mahasiswa) guna menunjang kegiatan praktikum. Hal ini krusial demi mengoptimalkan efisiensi transfer pengetahuan, mempertinggi daya serap mahasiswa, serta memacu atensi dan partisipasi aktif dalam dinamika pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan paparan identifikasi masalah sebelumnya, batasan cakupan penelitian ini dititikberatkan pada konstruksi media video pembelajaran bagi Mata Kuliah Patiseri Nusantara, dengan fokus spesifik pada subtopik praktikum kue kering. Media video pembelajaran yang dikembangkan memuat panduan tahapan pembuatan kue kering secara sistematis, meliputi persiapan bahan dan peralatan, teknik pembuatan adonan, proses pembentukan, pemanggangan, hingga penyajian produk akhir. Penyelidikan ini memberikan atensi khusus pada pengembangan dan kelayakan tayangan edukasi sebagai instrumen penyokong kegiatan praktikal. Alhasil, penjabaran terperinci seputar variasi penganan kering, evaluasi kadar gizi, uji durabilitas produk, beserta inovasi lanjutan dipastikan berada di luar delimitasi

riset. Pembatasan ranah kajian ini diikhtiarkan demi menjamin riset berjalan secara terfokus, mendalam, serta konvergen terhadap sasaran akademis yang hendak dicapai.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan paparan problematika yang telah dieksplisitkan sebelumnya, pokok permasalahan dalam kajian ini dikonstruksikan ke dalam beberapa poin berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*)?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*)?

1.5 Tujuan Penelitian

Mendasarkan pada formulasi permasalahan yang telah diuraikan, sasaran strategis yang hendak dicapai melalui kegiatan penelitian dan rekayasa pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji dan mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran pembuatan kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*).
2. Untuk mengetahui bagaimana validitas media video pembelajaran kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*)?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Temuan dalam riset ini diproyeksikan memberi faedah signifikan, baik secara akademis (teoritis) maupun pragmatis (praktis). Adapun rincian kemanfaatan yang hendak dicapai meliputi hal hal di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Membangkitkan sumbangsih nyata bagi eksolidasi keilmuan di ranah pendidikan vokasi, utamanya melalui rekayasa sarana pembelajaran visual berbasis kemajuan teknologi yang kebaruaran.
- b. Menyediakan pijakan teoretis serta praktis bagi studi lanjutan yang mengkaji perancangan sarana pembelajaran berbasis video pada disiplin ilmu Patiseri Nusantara atau bidang yang sejalan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Memperkaya khazanah keilmuan dan kompetensi teknis penulis guna merancang, menyempurnakan, serta memanufaktur sarana edukasi audiovisual yang konform dengan struktur kurikulum beserta target pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan teknologi pembelajaran sebagai media pendukung pembelajaran praktikum.

b. Bagi Mahasiswa

1. Integrasi media video pembelajaran diharapkan beroperasi sebagai rujukan pendukung yang koheren dengan orientasi kurikuler. Kehadirannya ditujukan guna mengakselerasi tingkat pemahaman

sekaligus memicu preferensi dan dorongan internal mahasiswa dalam melakoni aktivitas praktikum.

c. Bagi Dosen Pengampu

1. Membantu dan menunjang dosen dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada kegiatan praktikum melalui penggunaan media video pembelajaran.
2. Mengakomodasi kebutuhan akan substitusi bahan ajar dan instrumentasi pengajaran yang lebih interaktif, teruji keandalannya, serta mulus diimplementasikan dalam transfer pengetahuan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi peranti instruksional yang ditargetkan melalui riset ini mencakup media video edukatif mengenai formulasi pembuatan kue semprong berfortifikasi buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*). Luaran tersebut diorientasikan khusus bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha dalam ruang lingkup Mata Kuliah Patiseri Nusantara. Batasan kelaikan materi, sarana, dan arsitektur pembelajaran menjadi fokus utama dalam pengerjaan produk video edukatif ini. Penyelarasan tersebut dilandasi oleh penyesuaian terhadap atribut khusus yang melekat pada pembelajaran praktik kulinari. Media instruksional berbasis video yang dirancang ini menyajikan substansi mengenai kue semprong selaku panganan tradisional khas Nusantara, peranan substansi buah nangka sebagai bahan substitusi maupun komplementer, pengenalan kompor serta piranti operasional, hingga tahapan fabrikasi produk yang disusun secara terstruktur. Penyajian materi didukung

dengan unsur visual, audio, teks, dan demonstrasi langsung pada setiap tahapan pembuatan sehingga proses pengolahan dapat diamati secara lebih jelas dan dapat dipelajari kembali oleh mahasiswa sesuai dengan kebutuhan belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini diproyeksikan mampu bertindak selaku instrumen eksogen bagi mahasiswa guna mengasimilasi alur manufaktur kue semprong berintensitas substitusi buah nangka. Di samping itu, sarana tersebut dihafalkan dapat mengejawantah sebagai opsi serta acuan instruksional bagi tenaga pengajar untuk mengoptimalkan aktivitas praktikum pada Mata Kuliah Patiseri Nusantara, khususnya pada topik kue kering.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guna menyokong efektivitas transfer ilmu dalam perkuliahan Patiseri Nusantara pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, produk audiovisual ini dirancang sesuai urgensi pembelajaran. Penggunaan beragam instrumen pendukung dan sumber belajar sejatinya telah diaplikasikan secara konsisten pada proses pembelajaran tersebut. Namun, hasil analisis kebutuhan mahasiswa menunjukkan adanya harapan terhadap sumber belajar yang lebih variatif, khususnya media yang mampu menyajikan tahapan kegiatan praktikum secara visual dan sistematis. Sebanyak 96% mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap perlunya pengembangan media pembelajaran pada submateri kue kering. Proporsi serupa turut merefleksikan penerimaan yang afirmatif terhadap peranan media audiovisual interaktif dalam menstimulasi akselerasi motivasi maupun komprehensi pembelajar.

Pembelajaran praktikum kuliner memerlukan media yang mampu memberikan gambaran mengenai bahan, peralatan, teknik, dan tahapan pengolahan

produk secara jelas. Pada pembuatan kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*), mahasiswa perlu memahami rangkaian proses pengolahan mulai dari persiapan bahan dan peralatan hingga proses pembuatan dan pembentukan produk. Penyajian tahapan tersebut melalui media video memungkinkan mahasiswa mengamati proses secara lebih konkret dan mempelajarinya kembali sejalan dengan keperluan belajar.

Karenanya, pengembangan wahana video edukasi pembuatan kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*) penting dilakukan sebagai upaya memperkaya sumber belajar pada Mata Kuliah Patiseri Nusantara. Guna menghadirkan variasi sumber belajar bagi mahasiswa serta memfasilitasi persebaran materi praktikum secara lebih terorganisasi, instrumen yang dirancang ini diharapkan dapat mengambil peran strategis tersebut. Di samping itu, luaran dari pengembangan ini diproyeksikan mampu menjadi acuan intensional bagi para pengajar dalam mengoptimalkan proses instruksional yang selaras dengan partikularitas pendidikan vokasi pada ranah tata boga.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Perancangan sarana audiovisual pembelajaran untuk pembuatan kue semprong dengan substitusi nangka (*Artocarpus heterophyllus*) berpijak pada premis dan batasan sebagai berikut:

1. Inisiasi pembuatan media pembelajaran audio visual ini berakar dari preskripsi kebutuhan pedagogis untuk mata kuliah Patiseri Nusantara pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha.

2. Media video pembelajaran diasumsikan dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung untuk menyajikan materi dan tahapan praktikum secara visual dan sistematis.
3. Batasan riset pengembangan ini terfokus secara eksklusif pada konstruksi media audiovisual yang menyajikan substansi teoritis serta demonstrasi prosedural pembuatan kudapan kue semprong berbahan substitusi buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*).
4. Kelayakan serta validitas produk dalam kajian ini ditakar melalui penilaian ahli yang membidangi materi pembelajaran, media, dan perancangan pembelajaran.
5. Kajian ini tidak menelisik tingkat efikasi penggunaan media dalam memengaruhi capaian belajar para pembelajar di tingkat perguruan tinggi.
6. Distribusi produk yang dikembangkan dieksklusifkan bagi pembelajar pada Prodi PVSU Undiksha, mengingat adanya kendala waktu, alokasi dana, dan batasan lingkup penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Berbagai entitas istilah kunci disajikan dalam penelitian ini, khususnya yang bertautan dengan formulasi media video edukasi mengenai pembuatan kue semprong yang difortifikasi buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*). Guna mengantisipasi diskrepansi interpretasi terhadap pelbagai peristilahan yang tertera, maka cakupan makna dalam penyelidikan ilmiah ini dilokalisasi sebagai berikut:

1. Riset berbasis pengembangan tergolong dalam cabang teknologi pendidikan yang dihayatkan guna mengatasi kendala pembelajaran via perancangan

produk akademis yang berpijak pada kalkulasi kebutuhan secara komprehensif.

2. Guna menunjang dinamika instruksional, sarana audio visual hadir mengintegrasikan stimulasi pendengaran dan penglihatan. Kehadirannya difungsikan secara sistematis dalam mentransmisikan data, mengeskalisasi ranah kognitif, serta menggembleng kemahiran teknis pembelajar. Dalam studi ini, sarana instruksional berbasis video memaparkan substansi serta sekuens pembuatan kue semprong berbahan formulasi buah nangka secara terstruktur.
3. Kue semprong dengan penambahan buah nangka (*Artocarpus heterophyllus*) merupakan produk kue tradisional Indonesia yang dibuat menggunakan bahan dasar adonan kue semprong dengan penambahan buah nangka sebagai bentuk variasi produk. Media yang dikembangkan menyajikan bahan, peralatan, dan tahapan proses pembuatan produk tersebut.
4. Kajian Patiseri Nusantara melembaga sebagai salah satu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha. Kurikulum ini mengaitkan proses instruksional seputar olahan penganan manis khas Indonesia, yang mana sajian kudapan kering turut menjadi bagian integral di dalamnya.
5. Rancang bangun metodologi 4D mengejawantahkan empat stadium esensial dalam prosesnya, meliputi *Define* (penentuan atau pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pematangan produk), dan *Disseminate* (penyebarluasan).