

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pengolahan Roti adalah salah satu mata kuliah wajib yang terdapat di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta, dimana mata kuliah ini merupakan mata kuliah *prerequisite* dan memiliki jumlah 3 SKS. Mata kuliah ini mempelajari tentang pengetahuan dan keterampilan pada bidang Pengolahan Roti bagi mahasiswa. Materi yang dipelajari meliputi pengertian roti, sejarah roti, menghitung jumlah bahan membuat roti, bahan-bahan dan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan roti, tahapan- tahapan dalam pembuatan roti, Jenis-jenis Roti. jenis-jenis roti seperti aneka macam roti tawar, roti manis, roti *soft roll*, roti *lean dough*, dan roti *buns*.

Banyaknya jenis roti yang sudah hadir sekarang ini walaupun dengan teknik dan waktu pembuatan yang berbeda-beda. Membuat roti menjadi salah satu makanan yang diminati oleh banyak orang, selain dapat menjadi sumber karbohidrat roti juga di anggap sebagai makanan yang sangat praktis.

Pembuatan beraneka macam jenis-jenis roti di butuhkan ketelitian, kesabaran, waktu, dan juga nilai seni. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Selama ini proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Pengolahan Roti pada Program Studi Pendidikan Tata Boga dilakukan selama 16 kali pertemuan untuk teori dan praktikum, dimana media yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran adalah berupa *slide power point*. Durasi waktu tatap muka teori dengan materi yang harus disampaikan kurang sesuai sehingga pada saat praktikum mahasiswa kurang

memahami langkah yang harus dikerjakan. Sebagai contoh, tidak semua mahasiswa dapat memahami dengan baik proses pembuatan berbagai jenis roti berdasarkan adonan.

Media pembelajaran yang ada dan digunakan dalam proses pembelajaran saat ini yaitu berupa *powerpoint text*. Media ini dirasakan masih kurang dapat mengoptimalkan pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi jenis-jenis roti. Hal ini dikarenakan banyaknya banyaknya jenis roti yang dihasilkan dari berbagai adonan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa pada saat pelaksanaan praktikum masih terdapat mahasiswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan saat tatap muka pemberian teori, sehingga pelaksanaan praktikum menjadi kurang efektif. Untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran materi jenis-jenis roti maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih tepat untuk penyampaian materi tersebut.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang dengan sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media cukup banyak sehingga dapat di manfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P.Ely dalam Rohan (2007), Pengertian media ada dua yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Pada pengertian media secara sempit, bahwa media itu berwujud seperti grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Sedangkan berdasarkan “Arti Luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Menurut Susilana dan Riyana (2009) menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya meliputi, enam kelompok penyaji, yaitu kelompok kesatu terdiri dari grafis, bahan cetak dan gambar diam; kelompok kedua terdiri dari media proyeksi diam; kelompok ketiga terdiri dari media audio; kelompok ke empat terdiri dari media televisi; kelompok kelima terdiri dari multimedia dan kelompok keenam terdiri dari media gambar hidup atau film. Media yang baik adalah media yang bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Karena waktu yang diberikan cukup terbatas maka diperlukannya media pembelajaran alternatif selain media *powerpoint* yaitu media pembelajaran berupa *Sparkol Video Scribe*.

*Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

*Software Sparkol Videoscribe* ini dikembangkan oleh salah satu perusahaan yang ada di Inggris, dan dirilis pada tahun 2012. *Software* ini memiliki pengguna sebanyak 100.000 orang lebih. Aplikasi ini adalah sarana yang paling tepat dan akurat karena dapat digunakan sebagai pengantar pembelajaran, serta sangat membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Media *Sparkol Videoscribe* mampu memberi rangsangan kepada otak mahasiswa seperti : menambah daya tarik mahasiswa, memberi daya pemahaman yang lebih baik, menambah kreatifitas mahasiswa sehingga dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

*Sparkol Videoscribe* dipilih karena merupakan media yang menggunakan audio visual dan merupakan video animasi yang bisa menjadi gambaran bagi mahasiswa dalam pembelajaran teori, dan dengan beberapa kelebihan yang dimiliki *Sparkol Videoscribe* menjadi pertimbangan dalam pemilihan media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama dkk. dalam jurnal berjudul Pengembangan media animasi dengan *Software Sparkol Videoscribe* diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak sebagai salah satu alat dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kholidin dengan judul pengembangan media pembelajaran menggunakan program *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di sekolah menengah atas. Hasil validasi media mendapat nilai 4,3 (sangat baik), validasi ahli materi mendapat nilai 4,13 (sangat baik), dan validasi desain pembelajaran mendapat 4,53 (sangat baik)

Untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga pada mata kuliah Pengolahan Roti maka peneliti tertarik untuk melakukan “Pengembangan Media Pembelajaran Roti Menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada Materi Jenis-Jenis Roti”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk pembuatan jenis-jenis roti pada mata kuliah Pengolahan Roti?

2. Apa kelebihan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dibandingkan dengan media pembelajaran power point pada mata kuliah Pengolahan Roti?
3. Apa kekurangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dibandingkan dengan media pembelajaran power point pada mata kuliah Pengolahan Roti?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pembuatan jenis-jenis roti dalam mata kuliah Pengolahan Roti?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yakni pada “Pengembangan media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pembuatan jenis-jenis roti dalam mata kuliah Pengolahan Roti” Menggunakan Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* ).

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran pengolahan jenis-jenis roti menggunakan *Sparkol Videoscribe*
2. Apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pembuatan jenis-jenis roti yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Pengolahan Roti.

### **1.6 Kegunaan Penelitian**

1. Meningkatkan pengetahuan penulis dalam materi pengolahan roti.
2. Memberikan referensi media pembelajaran roti bagi Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Boga.
3. Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar tentang pengolahan roti.