

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang semakin canggih membawa pengaruh besar bagi kehidupan manusia. Dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi dapat digunakan dan dijangkau oleh siapapun dan dimanapun selama terkoneksi jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dari adanya kemajuan teknologi yaitu bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Pendidikan juga salah satu faktor yang sangat penting dalam memajukan kehidupan manusia bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa.

Menurut Mega (2022), para pendidik pada era *society* 5.0 dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Selain itu, pendidikan harus membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Salah satu cara untuk mencapainya yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan dan menanamkan peserta didik dengan pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wahid (2018), komponen penguasaan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dalam keberlangsungan sistem pendidikan terdapat sebuah rangkaian proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menurut Nurrita (2018) yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Adam & Syastra (2015) media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran

kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk membantu guru menyalurkan ilmu pengetahuan dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Untuk mempelajari materi belajar dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang efektif terhadap mahasiswa. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu mahasiswa agar lebih meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yaitu *Smart Apps Creator (SAC)*. *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat fitur-fitur multimedia berbasis seluler, *desktop*, maupun *website*. *SAC* juga merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *mobile android* dan *IOS* sehingga mempermudah peserta didik untuk membuka sumber belajar di *smartphone* (Helly et al. 2022). *Smart Apps Creator (SAC)* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat multimedia dengan hasil akhir dari pengembangannya dapat dikonversikan menjadi beberapa basis yaitu *mobile*, *desktop*, dan *web*. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran. Dengan begitu, belajar tidak terikat oleh tempat dan waktu, artinya belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Faqih, 2020).

Banyaknya fitur ataupun *platform* yang menunjang pembelajaran membuat peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengkombinasikan strategi mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Purnasari & Sadewo, 2020). Adanya media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* akan membuat materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik karena terdapat penjelasan materi, *video* atau foto pendukung materi dan kuis yang menarik dari materi pelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan mandiri. Serta diharapkan dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Khasanah & Rusman (2021), pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang berisi *slide* presentasi, *video* pendukung dan materi yang relevan serta

penugasan diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pemakai khususnya siswa dalam proses belajarnya. Guru pun harus terus mendorong siswa agar kooperatif memanfaatkan semua fitur yang disediakan dalam media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*.

Media pembelajaran membuat siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan semakin berimajinasi. Selain itu, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik serta mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Tafonao, 2018). Sedangkan menurut Nurrita (2018) pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi motivasi dalam proses pembelajaran.

Mata Kuliah *Bartending* merupakan salah satu mata kuliah yang masuk dalam mata kuliah konversi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk mengembangkan kemandirian dalam pembelajarannya. Menurut Isdarmanto (2016) *bartending* yaitu pengetahuan mengenai cara mengoperasikan *Bar* dalam kegiatan membuat, meramu serta menciptakan berbagai macam jenis minuman campuran baik yang tidak beralkohol (*mocktail*) dan minuman campuran yang beralkohol (*cocktail*) dari berbagai bahan minuman yang berbeda menjadi suatu jenis minuman yang bermanfaat serta dapat disajikan atau dijual kepada orang lain. Sebelum mahasiswa masuk ke dalam dunia industri dibutuhkan bekal yang cukup untuk menunjang pembelajaran tersebut. Menguasai pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman menjadi salah satu materi penting pada Mata Kuliah *Bartending*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah *Bartending*, diperoleh informasi bahwa pembelajaran *Bartending* masih menggunakan buku dan *power point* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah digunakan saat ini kurang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi. Pada RPS Mata Kuliah *Bartending* penerapan metode pembelajaran materi teknik pembuatan minuman yaitu dengan kegiatan praktik. Dengan adanya Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk

mengembangkan kemandirian dalam pembelajarannya serta agar materi teknik pembuatan minuman tidak mudah terlupa dan lebih mengingat materi tersebut maka media pembelajaran seharusnya menekankan pada pemberian contoh nyata seperti *video*. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Pebriani (2017) bahwa media pembelajaran dengan *video* dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena disajikan melalui gambar dan suara serta memiliki potensi lebih disukai peserta didik karena peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran *video* berlangsung. Kemudian penambahan tombol interaktif pada media pembelajaran dapat membuat pengembangan media menjadi berbeda dengan media pembelajaran yang ada karena mampu melibatkan peserta didik untuk menggunakan tombol kontrol interaktif sehingga media dapat berhenti, kembali dan maju ke halaman selanjutnya, mengulangi pemutaran *video* pembelajaran dan mengisi kuis. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sasaran dan teknologi untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan mengenai teknik pembuatan minuman sehingga membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dan mengingat materi serta dapat menjadikan mahasiswa belajar mandiri kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan dengan pemaparan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Mata Kuliah *Bartending*” untuk menunjang pembelajaran mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pada era kemajuan teknologi, pembelajaran *Bartending* masih menggunakan media pembelajaran buku dan *power point*.
2. Mata Kuliah *Bartending* masuk dalam mata kuliah konversi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk mengembangkan kemandirian dalam pembelajarannya.

3. Belum tersedia media pembelajaran yang menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran *Bartending*.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti melakukan pembatasan masalah agar tetap fokus pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditetapkan sehingga tidak terjadi permasalahan yang mencakup lingkup terlalu luas. Penelitian ini akan berfokus pada “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Mata Kuliah *Bartending*.”

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti kemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata kuliah *Bartending*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata kuliah *Bartending*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan mahasiswa dan mengetahui kelayakan media pembelajaran teknik pembuatan minuman berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada mata kuliah *Bartending*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat yang akan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Memfasilitasi mahasiswa pada pembelajaran di perguruan tinggi khususnya materi teknik pembuatan minuman pada mata kuliah *Bartending* untuk mendukung minat belajar dan meningkatkan pemahaman pengetahuan mahasiswa serta belajar mandiri kapan saja dan dimana saja.

b. Bagi Dosen Pengampu Mata Kuliah *Bartending*

Memberikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* yang menarik untuk digunakan sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*.

d. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Memberikan informasi bagi pihak perguruan tinggi akan pentingnya media pembelajaran serta meningkatkan nilai mutu instansi perguruan tinggi khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dalam menciptakan media pembelajaran pada Konsentrasi Akomodasi Perhotelan agar dapat menghasilkan mahasiswa yang berkompeten dibidangnya.