

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era transformasi digital seperti di abad ke-21 sekarang ini, dimana teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat. Penggunaan teknologi dirasa sangat penting dalam segala bidang kehidupan manusia untuk mempermudah komunikasi dan informasi dalam lingkup dan jangkauan yang sangat luas, cepat dan mudah. Selain mempermudah komunikasi dan informasi perkembangan teknologi juga diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan agar mampu bersaing pada pasar global. Teknologi dapat bermanfaat sebagai sarana penunjang proses pendidikan secara mudah dan cepat.

Penggunaan IPTEK telah menyebar luas dalam menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang Universitas. Penggunaan IPTEK pada jenjang Universitas dapat membantu mahasiswa untuk dapat mengakses melalui media elektronik sehingga mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi sebuah tantangan baru bagi mahasiswa ilmu pendidikan untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh Dosen dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan akan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa yang nantinya juga dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

Perkembangan teknologi yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia dapat dilihat dari kemunculan berbagai produk yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas. Salah satu produk teknologi yang banyak digunakan serta mampu menembus pasar dunia yaitu *smartphone*. Berdasarkan data dari BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2020, persentase penduduk di Indonesia yang telah memiliki atau menguasai telepon seluler tercatat 62,84 persen. Berdasarkan data yang dihimpun dari *databoks* pada tahun 2020 Indonesia menempati peringkat keempat pengguna *smartphone* terbanyak di dunia sebesar 170,4 juta pengguna *smartphone*. Pesatnya peningkatan penggunaan *smartphone*

tidak terlepas dari semakin luasnya cakupan sinyal dan jaringan telepon seluler di Indonesia. Berdasarkan data Podes, pada tahun 2020 terdapat 78.333 (93,21%) desa/kelurahan yang dapat menerima sinyal telepon seluler (Badan Pusat Statistik, 2020).

Berdasarkan dari sifat *mobile learning* yang dapat membuat pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja (Yang, 2012), sehingga memberi peluang bagi peserta didik untuk mengoptimalkan pemahaman mereka tentang konsep (Shariman & Talib, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dapat memberikan peluang untuk menyampaikan materi dalam situasi pembelajaran yang otentik (Martin & Ertzberger, 2013). Berdasarkan penelitian Martin & Ertzberger, peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan *mobile* dapat menampilkan konten yang mudah dipahami, merasa nyaman saat belajar dan mampu memberikan informasi yang tepat, selain itu penerapan pembelajaran seperti ini dianggap efektif bagi peserta didik, sehingga peserta didik maupun mahasiswa akan sangat termotivasi dan semangat dengan pembelajaran menggunakan *mobile*.

Media pembelajaran dibuat atas dasar kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, serta tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu media pembelajaran audio, visual dan audio-visual. *Handphone* merupakan salah satu alat audio-visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *handphone* di dalam kelas menjadi salah satu cara yang baik untuk mengeksplorasi potensi pembelajaran dan pengajaran secara cepat (Meurant, 2007). Selain itu *handphone* merupakan bentuk teknologi komunikasi yang dapat diterima oleh banyak orang (Karman & Berto, 2015). Media pembelajaran menggunakan teknologi *handphone* disebut dengan *mobile learning* (*m-Learning*). Menurut Bonifácio, media pembelajaran *mobile learning* mampu mengubah cara mengajar guru (Bonifácio, 2012).

Mata kuliah pengolahan kue tradisional merupakan salah satu mata kuliah dalam program studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini memiliki tujuan pembelajaran untuk mempelajari tentang konsep kue tradisional, pengetahuan dalam pembuatan kue tradisional berdasarkan berbagai jenis bahan, acara khusus hingga modifikasi kue, pengetahuan tentang alat

dan teknik pengolahan kue, pemahaman materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan kue tradisional. Pengolahan kue tradisional Indonesia dengan penggunaan tepung sebagai bahan dasar pengolahan memiliki cakupan yang sangat luas, namun dalam hal ini mahasiswa masih memiliki keterbatasan untuk mendapatkan materi maupun resep kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung yang relevan dan sudah teruji keberhasilannya.

Kue tradisional Indonesia merupakan kue yang terbuat dari bahan-bahan yang berasal dari hasil kekayaan alam yang ada di Indonesia, dengan teknik, alat dan penyajian yang istimewa dan khas (Binur et al., 2020). Binur dkk, menjelaskan lebih lanjut bahwa kue tradisional biasanya dikategorikan berdasarkan kadar airnya, yaitu kue basah dan kue kering. Imania dkk, menyatakan kue tradisional merupakan salah satu produk budaya yang pantas diperlakukan secara setara dengan aset kebudayaan lainnya, dengan cara dilestarikan dan diakui keberadaannya (Imania et al., 2014). Namun seiring berkembangnya zaman terutama di abad ke-21 menyebabkan semakin tergerusnya nilai-nilai budaya lokal. Pengolahan kue tradisional tidak terlepas dari penggunaan bahan dasar tepung, pada pengolahan kue dengan bahan dasar tepung terbagi atas beragam jenis-jenis tepung dan tidak hanya menggunakan satu jenis tepung. Jenis-jenis tepung yang biasa digunakan dalam pengolahan kue tradisional terdapat dalam sub-materi mata kuliah pengolahan kue tradisional diantaranya ialah tepung terigu, tepung beras, tepung sagu, tepung beras ketan dan tepung hunkwe.

Mata kuliah pengolahan kue tradisional Indonesia merupakan mata kuliah praktikum yang terdapat pembahasan materi sebelum melakukan praktikum. Pada mata kuliah ini mahasiswa perlu diberikan simulasi, gambaran ataupun contoh dalam setiap pembelajarannya. Penggunaan media dalam pembelajaran pada mata kuliah pengolahan kue tradisional Indonesia masih memiliki keterbatasan variasi media. Media penunjang pembelajaran seperti *power point* yang umum digunakan sebagai media pembelajaran masih kurang efektif untuk proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Astuty (2020), yang berpendapat bahwa dengan media *power point* terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaannya sebagai variasi media pembelajaran pada mahasiswa berupa tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *powerpoint*, membutuhkan

keterampilan khusus untuk menuangkan ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint* sehingga mudah dipahami oleh penerima pesan dan memerlukan persiapan matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu dalam kegiatan pembelajaran serta dapat dimanfaatkan dengan baik penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat meningkatkan dampak potensial pada kualitas belajar mahasiswa.

Penelitian terkait media pembelajaran juga banyak dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti seperti salah satunya (Syahputra et al., 2021) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan” pada penelitian ini memiliki kesamaan media berupa aplikasi *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMK jurusan Tata Boga. Hasil produk media pembelajaran dalam penelitian tersebut dinilai layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, penelitian tersebut menggunakan model pengembangan *Four-D*. Adapun penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan dalam pengembangan aplikasi *android* serta menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitian (Kuncoro Widagdo dan Sugiono, 2020) dengan judul “Pembuatan *Cake* Berbasis *Android* di SMK Negeri 4 Surakarta” pada penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa menurut ahli media memperoleh penilaian layak untuk dijadikan media pembelajaran, media tersebut dapat meningkatkan nilai siswa sebesar 10,4%.

Meskipun pada penelitian sebelumnya, pengembangan media *mobile learning* sudah banyak yang mengembangkan, namun belum mengangkat materi kue tradisional berbahan dasar tepung. Maka peneliti akan mengembangkan suatu aplikasi berbasis *android* dengan judul penelitian **“Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Pengolahan Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung”** dengan harapan dapat membantu mahasiswa agar lebih termotivasi, memahami dengan benar materi, hingga dapat menerapkan pada saat praktikum pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung. Dalam penelitian ini peneliti akan membuat media yang didalamnya akan terdapat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, ringkasan materi, resep beserta gambar kue,

latihan soal, serta terdapat pembahasan soal agar mahasiswa lebih memahami materi dengan penggunaan media aplikasi *android*.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Variasi media dalam pembelajaran yang terbatas.
2. Belum adanya pengembangan media *mobile learning* berbasis *android* pada Pengolahan Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung.
3. Menguji kelayakan media pembelajaran.
4. Penggunaan variasi media *mobile* dalam menunjang pembelajaran.
5. Kondisi pembelajaran era global yang banyak menggunakan perangkat *mobile* dalam menunjang pembelajaran

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti membataskan masalah dalam mengembangkan dan menguji kelayakan pada Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Pengolahan Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan *detail* masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *mobile learning* berbasis *android* pada pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung?
2. Bagaimana menguji kelayakan media *mobile learning* berbasis *android* pada pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media *mobile learning* berbasis *android* yang dapat digunakan pada pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung.
2. Menguji kelayakan media *mobile learning* berbasis *android* pada pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Pengolahan Kue Tradisional Indonesia Berbahan Dasar Tepung” ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa serta memberikan variasi media pembelajaran berkaitan dengan materi pengolahan kue tradisional Indonesia berbahan dasar tepung dengan penggunaan media *mobile learning* berbasis *android*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Program Studi Tata Boga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi mahasiswa Tata Boga dalam mata kuliah pengolahan kue tradisional dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan adanya *mobile learning* berbasis *android*.

##### b. Bagi Dosen Tata Boga

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Dosen Tata Boga dalam memberikan materi pada mata kuliah pengolahan kue tradisional.

##### c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat untuk dapat mengetahui tentang pengolahan kue tradisional berbahan dasar tepung.