

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini sangat pesat, perkembangan pada teknologi pendidikan dapat dilihat dari perangkat-perangkat pendidikan serta sarana pendidikan yang modern yang terus berkembang untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut untuk mengurangi metode pembelajaran ceramah dan diganti dengan pemakaian berbagai media (Nurseto, 2011)

Media yang sering digunakan baik pribadi maupun pada instansi pendidikan adalah media cetak karena media inilah yang paling mudah dicari dan didapatkan. penjelasan materi dalam media cetak hanya menggunakan *verbal symbol* atau kata-kata media cetak dikatakan bersifat sangat abstrak sehingga dapat menyulitkan peserta didik untuk memahami isi materi tertentu (Asyhar, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan terhadap 37 mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang sedang menempuh mata kuliah Kue Kontinental diketahui bahwa 59% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membuat *chiffon cake*, 70% sulit memahami materi *chiffon cake* dengan media power point, 89% merasa media power point kurang menarik dan kurang efektif, dan 100% setuju dan tertarik jika materi *chiffon cake*.

Mata kuliah kue Kontinental merupakan salah satu mata kuliah dalam program studi Tata Boga maupun Pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri

Jakarta yang mempelajari tentang konsep kue kontinental, pengetahuan bahan dalam pembuatan kue kontinental (bahan pokok dan bahan tambahan), alat dan teknik pengolahan kue, materi dan praktek berbagai jenis-jenis adonan kue-kue Kontinental (adonan pasir/*sugar dough*, *pie dough*, adonan lembaran/*puff pastry dough*, adonan *cake*, adonan *choux paste*, adonan *pudding*, adonan goreng/*fritters* dan *pancakes/crepes*). Pembuatan *chiffon cake* merupakan salah satu materi yang di ajarkan dalam mata kuliah kue kontinental. Berdasarkan penelitian pendahuluan materi pembuatan *chiffon cake* membutuhkan pengembangan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan animo peserta didik adalah media audio visual. Media audio visual adalah salah satu alternatif untuk memaksimalkan proses pembelajaran, karena media audio visual mudah dikemas, lebih menarik, dan dapat diedit setiap saat (Rinaldi dkk, 2017).

Hal ini juga sesuai dari penjelasan Darwanto (2007) dalam Fajrin (2017) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran adalah media yang tepat untuk menunjukkan contoh keterampilan berbentuk gerak atau psikomotor karena dapat diperjelas atau di perlambat maupun dipercepat sesuai kebutuhan peserta didik dan pernyataan dari Oda, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran dengan cara konvensional yaitu dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh seorang instruktur dirasa kurang efektif dan efisien.

Didukung oleh hasil penelitian Fajrin (2017) yang menjelaskan bahwa pada pembelajaran praktik kue Indonesia, siswa lebih antusias dan fokus saat mengikuti pembelajaran dengan media video pembelajaran, hasil dari penelitiannya menghasilkan bahwa 96% peserta didik mencapai standar kompetensi yang

ditetapkan, dan kelayakan media videonya mencapai 87,5%. Sedangkan menurut hasil penelitian Oktaviani (2013) hasil belajar siswa pada materi praktik dengan penerapan media audio visual mencapai ketuntasan 100% sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diterapkan media audio visual terdapat 3 kelompok yang mendapatkan nilai dibawah KKM, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan penerapan media audio visual lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan cara ceramah.

Menurut hasil penelitian Kholifah (2016) pengembangan media video pembelajaran berbasis software swishmax dan screencast o-matic dengan model flipped classroom dengan model pengembangan ADDIE merupakan media yang layak digunakan oleh mahasiswa, dengan nilai dari ahli media yaitu 88,1% dan ahli materi yaitu 90,6% Sedangkan hasil dari penilaian tanggapan mahasiswa yaitu 87%, penelitian lain yang menggunakan model pengembangan ADDIE adalah Laila (2012) yang menyatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual berupa video pada materi piutang wesel adalah sangat baik dengan persentase kelayakan sebesar 85,4% dan penelitian Rehusisma (2017) yang menyatakan hasil validasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* dan Video sebagai Penguatan karakter hidup bersih dan sehat memperoleh nilai validasi sebesar 96,89% sehingga dapat dikatakan media video pembelajaran dapat digunakan.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian-penelitian terkait pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran praktik, maka dibutuhkannya pengembangan media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, selain itu, penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi pilihan

media pembelajaran untuk membantu pengajaran dalam menyampaikan materi *chiffon cake*.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi

1. Apakah media video tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan *chiffon cake*?
2. Apakah mahasiswa tertarik dengan media pembelajaran pembuatan *chiffon cake*?
3. Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake*?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan *Chiffon Cake* pada Mata Kuliah Kue Kontinental” ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk:

1. Membantu mahasiswa mempelajari *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental.
2. Meningkatkan minat belajar mahasiswa Pendidikan Tata Boga pada mata kuliah kue kontinental.
3. Membantu tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah kue kontinental.

