

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu dari hasil perkembangan zaman dalam kehidupan, dari waktu ke waktu teknologi terus berkembang dan memberikan inovasi-inovasi terbaru dalam kehidupan manusia. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan membutuhkan manajemen yang tepat dalam hal pelaksanaan, perencanaan dan evaluasi. Tanpa manajemen yang tepat, pendidikan tidak akan berjalan seperti yang diharapkan. Melihat perkembangan era yang terus berjalan maka sistem pendidikan juga perlu melakukan perubahan menyesuaikan era. Salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbarui dan merancang kembali kurikulum pendidikan (Susilawati, 2022). Perubahan dan penyesuaian kurikulum merupakan suatu yang pasti dilakukan karena kurikulum pendidikan bersifat dinamis, responsive, adaptif, dan antisipatif terhadap perubahan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah mengembangkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Merdeka Belajar dimaknai sebagai rancangan belajar yang memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira tanpa stress dan memperhatikan bakat alami yang dimiliki oleh peserta didik (Susilawati, 2022). Nadiem Makarim mengatakan Merdeka Belajar merupakan konsep yang dibuat agar peserta didik bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Kurikulum merdeka menyempurnakan penanaman pendidikan karakter peserta didik dengan profil pelajar pancasila, yang terdiri dari 6 dimensi, tiap dimensi yang dijabarkan secara detail kedalam masing-masing elemen yaitu Beriman Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. Kurikulum merdeka telah dirancang untuk setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah untuk tingkat SMK.

Intelligentia - Dignitas

SMK Negeri 28 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2021/2022. Penyelenggaraan pembelajaran Kurikulum Merdeka khususnya pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner yang terdapat beberapa elemen yaitu 1) *produk pastry & bakery*, 2) produk *cake* dan kue Indonesia, 3) pengolahan dan penyajian makanan kontinental, 4) pengolahan dan penyajian makanan Indonesia, 5) produk kreatif dan kewirausahaan, dan 6) penyajian dan pelayanan makan minum. Berdasarkan hasil data berupa kuis online melalui *google form*, didapatkan hasil bahwa dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner elemen yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran adalah elemen *Produk Pastry dan Bakery* (12,2 %), *Produk Cake dan Kue Indonesia* (65,5%), *Produk Kreatif dan Kewirausahaan* (14,6%), *Pelayanan dan Penyajian Makan Minum* (2,4%). Berdasarkan hasil data tersebut elemen *Produk Cake dan Kue Indonesia* mendapatkan presentase tertinggi, sehingga elemen tersebut membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran sebelumnya yang digunakan masih kurang menarik dan kurang lengkap, serta dengan adanya pengembangan media pembelajaran pada elemen *Produk Cake dan Kue Indonesia* dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner pada elemen *Produk Cake dan Kue Indonesia*, menyatakan bahwa elemen *Produk Cake dan Kue Indonesia* membutuhkan pengembangan media pembelajaran, karena pada saat pembelajaran belum terdapat materi yang lengkap dan belum menjelaskan materi secara detail.

Elemen *Produk Cake dan Kue Indonesia* mempelajari tentang kue Indonesia dari ketan dan tepung ketan, menganalisis kue Indonesia dari beras dan tepung beras, menganalisis kue Indonesia dari umbi-umbian, menganalisis bahan penutup kue, menganalisis bahan penghias kue, membuat *cake ulang tahun*, dan membuat *fusion dessert*. Setelah mengikuti mata pelajaran pada elemen ini, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, keahlian dan keterampilan dalam membuat *Produk Cake dan Kue Indonesia*. Selanjutnya, didapatkan hasil data sebesar (54,6%) menyatakan bahwa mata pelajaran *Produk Cake dan Kue Indonesia* sulit untuk dipahami. Hal tersebut dikarenakan prosesnya yang tidak mudah dan

dibutuhkan keterampilan dalam membuat Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia, menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai tidak maksimal, dikarenakan banyak peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran teori tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan sehingga pada saat praktikum peserta didik melaksanakannya tidak sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh guru sehingga kurang terasah keterampilan peserta didik tersebut.

Pada Elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia salah satu Sub Capaian Pembelajaran elemen (Sub-CP) yaitu menjelaskan teori *fusion dessert*, mempraktikkan dan mengevaluasi pembuatan *fusion dessert*. Untuk dapat mencapai Sub Capaian Pembelajaran elemen tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar agar dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menyalurkan pesan dan informasi (Nurhasanah, 2020). Berdasarkan hasil data yang disebarkan dengan kuesioner melalui *google form*, kepada 41 peserta didik SMK Negeri 28 Jakarta pada fase F atau setara dengan kelas XI keahlian kuliner. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia saat ini adalah *power point* (68,3%), video pembelajaran (29,3%), dan modul (2,4%). Selanjutnya untuk materi yang sulit dipahami dan cocok untuk dibuatkan media pembelajaran didapatkan hasil sebanyak (62,8%) memilih materi *fusion dessert* yang merupakan salah satu materi pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Alasan mengapa memilih materi tersebut sulit untuk dipahami, yaitu karena tidak dijelaskan secara detail tentang materi tersebut, proses dalam membuat produk tersebut tidak mudah jadi membutuhkan keterampilan khusus karena harus dilakukan uji coba berulang-ulang, belum tersedianya video pembelajaran yang menarik agar lebih mudah dipelajari tentang materi tersebut dan bagaimana membuat produknya.

Solusi untuk permasalahan tersebut, yaitu dengan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan digital agar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Dalam media pembelajaran terdapat beberapa jenis media

pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Menurut Karlina (2017) menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan media audio-visual melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan menjadikan peserta didik lebih fokus dan teliti saat proses pembelajaran. Contoh media audio-visual film, video, dan program TV. Berdasarkan hasil data kuesioner penggunaan media pembelajaran yang memudahkan pada saat proses pembelajaran elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia adalah video presentasi (17,1%), video *podcast* (78%), video animasi (14,6%), dan video *scribing* (2,4%). Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh nilai tertinggi yaitu video *podcast* sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran pada elemen Produk *Cake* dan Kue Indonesia. Selanjutnya didapatkan hasil alasan memilih media pembelajaran tersebut dan kelebihan, dibandingkan media pembelajaran yang lain yaitu mudah untuk diakses atau digunakan, sebagai sumber referensi baru, dapat memuat penjelasan materi dan video, menarik, kekinian, efektif, dan efisien, sesuai dengan perkembangan zaman, dan dapat digunakan didalam maupun diluar kelas.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video *podcast* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Video *podcast* merupakan media yang cukup mendukung dalam proses pencapaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Lestari & Fatonah, 2021). Media video *podcast* mempunyai peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran karena kemampuannya menyajikan informasi dengan cara menarik dan mudah dipahami dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Purnowo, 2023). Video *podcast* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu guru dapat mengembangkan topik-topik pembelajaran dengan berbagai versi dan peserta didik akan lebih fokus dan nyaman ketika mendengarkan materi (Lintang Erico, 2018). Berdasarkan Hal tersebut dapat dibuktikan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alisa Fitria Raharja, (2023) “Penerapan Video *Podcast* untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah” menunjukkan bahwa video *podcast* yang dikembangkan mendapat respon “sangat baik” dari peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan (Hutabarat, 2020) yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan *podcast* Sebagai Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Sekolah Menengah Kejuruan” dalam penelitian tersebut diterangkan bahwa video *podcast* dapat membantu proses pembelajaran dikelas dan dilihat dari model pengembangan yang menggunakan model ADDIE pada tahap *implementation* (implementasi) terdapat uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang membuat video *podcast* ini dinyatakan “layak digunakan” dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian lainnya dilakukan Shabrina (2022) dengan judul “Pengembangan Video *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Permasalahan Dinamika Kependudukan di SMA Negeri 1 Tempeh” menunjukkan bahwa video *podcast* memberikan manfaat untuk proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta didik karena video *podcast* memiliki kelebihan, yaitu karena bersifat digital sehingga mudah diakses dimanapun dan kapan saja oleh peserta didik. Dengan demikian, dari beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video *podcast* terbukti layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Podcast Dessert Fusion*” dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*) dengan adanya variasi media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan membuat peserta didik lebih memahami materi praktikum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut, yaitu:

1. Pengembangan kurikulum membuat banyak perubahan pada sistem pembelajaran.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.
3. Belum tersedia media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner materi *dessert fusion* secara menyeluruh.
4. Peserta didik belum memahami teori pada materi *dessert fusion*.

5. Pengembangan media pembelajaran video *podcast dessert fusion* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan video pembelajaran *podcast* materi *dessert fusion* pada Produk *Cake* dan Kue Indonesia dalam pembuatan *dessert fusion*.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran *podcast* materi *dessert fusion* untuk pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran *podcast* materi *dessert fusion*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan video pembelajaran *podcast* materi *dessert fusion* untuk pembelajaran adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran video *podcast* materi *dessert fusion* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Menilai tingkat kelayakan media pembelajaran video *podcast* materi *dessert fusion*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Peserta Didik

Sebagai sumber belajar peserta didik dalam mempelajari materi *dessert fusion* melalui pengembangan video pembelajaran *podcast* secara langsung dan mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.

- 2) Bagi Pendidik

Sebagai bahan ajar yang menarik yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi *dessert fusion* kepada peserta didik saat proses pembelajaran

3) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan peneliti pada pengembangan video *podcast* materi *dessert fusion* dan menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian serta mengembangkan video pembelajaran yang baik, benar dan menarik.

4) Bagi Program Studi

Dapat menjadi tambahan pustaka bagi program studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta serta dapat menjadi salah satu sumber informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi peneliti yang relevan di kemudian hari.



Intelligentia - Dignitas