

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan telah memasuki era Revolusi Industry 4.0 yang menciptakan tantangan baru dimana manusia dan teknologi beriringan menciptakan pendidikan yang inovatif dan kreatif. Dikutip dari Kemendikbud (2021), saat ini telah memasuki era baru, yaitu Era *Society 5.0* yang digagas pertama kali oleh pemerintah Jepang, yaitu masyarakat dititik pusatkan pada manusia (*human-centered*) dan selalu berbasis teknologi (*technology based*) yang berdasarkan pada adat budaya masyarakat di era revolusi industri 4.0. Pendidikan di zaman digital menuntut penggabungan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam setiap aspek kegiatan belajar-mengajar. Perkembangan pendidikan di era ini memudahkan pelajar dan mahasiswa mengakses berbagai sumber ilmu dengan cepat dan praktik. Pada era digital interaksi mahasiswa banyak bersentuhan dengan teknologi dalam mencari informasi yang dapat di akses dengan mudah kapanpun, dan dimanapun.

Berkembangnya mutu pendidikan akan menghasilkan SDM yang berkualitas, berintegritas, dan memiliki keterampilan yang dibekali oleh ilmu pengetahuan. Hal ini merupakan tantangan berat bagi pendidik, maka dari itu harus adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek perubahan yaitu, dari segi media pembelajaran yang digunakan. Menurut Rukajat (2018), diacu dalam Haryono dkk. (2023: 6) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh penelitian dari (Ansari, 2023) dengan judul Pengembangan Media Video Tutorial *Basic Piping Butter Cream* Pada Mata Kuliah Dekorasi Kue yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video tutorial mampu mendorong rasa ingin tahu mahasiswa serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian tersebut mahasiswa merasa puas dengan video tutorial yang dikembangkan karena membantu memahami materi, memberikan pengalaman belajar, dan media yang praktis serta fleksibel dibuktikan dengan hasil respon mahasiswa sebesar 92,8%.

Lembaga pendidikan adalah lembaga yang menawarkan pendidikan formal dari jenjang prasekolah sampai perguruan tinggi. Tantangan era digital menjadi fokus utama di Perguruan Tinggi, dimana perguruan tinggi harus tetap eksis beroperasi dengan efektif dan efisien guna menghasilkan SDM yang berkualitas. Berdasarkan Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) jumlah perguruan tinggi di Indonesia sebanyak 4.472. Salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Jakarta adalah Universitas Negeri Jakarta. Pada jenjang D4-S1 UNJ memiliki 8 Fakultas Aktif dan lebih dari 60 Program Studi (penmaba.unj.ac.id di akses pada 20 September 2023). Salah satu program studi yang dapat mengembangkan keterampilan mahasiswa adalah Pendidikan Tata Boga. Di dalam program studi ini, ada beberapa mata kuliah wajib yang diampu oleh mahasiswa boga, salah satunya mata kuliah Dasar Tata Hidang.

Pembelajaran mata kuliah Dasar Tata Hidang bersifat teori dan praktikum. Salah satu materi pada mata kuliah ini membahas mengenai *fruits cutting and plating*. Kegiatan pembelajaran pendekatan yang digunakan saat ini adalah *Student Center Learning*, dimana mahasiswa berperan aktif untuk belajar secara mandiri. Materi *fruit cutting and plating* umumnya disampaikan melalui metode ceramah, demonstrasi langsung oleh dosen, dan latihan praktik di kelas dengan media pembelajaran yang digunakan, seperti *powerpoint*, video pembelajaran dan *handout*. Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pendidikan karena dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Menurut (Heryana, 2023) media pembelajaran juga berperan sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan. Pernyataan ini relevan dengan penelitian dari (Maharani, 2023) yang membuktikan adanya pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan Matematika kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyebutkan dengan media video pembelajaran, siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah, memudahkan siswa pada pengaplikasiannya, dan proses belajar mengajar lebih interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, seperti video, animasi, dan permainan edukatif, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.

Keterampilan dalam *fruit cutting and plating* merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa jurusan tata boga atau perhotelan. Teknik pemotongan buah yang benar tidak hanya berpengaruh terhadap estetika penyajian, tetapi juga terhadap efisiensi kerja dan keamanan pangan. Sementara itu, *plating* yang menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik visual dan nilai jual suatu hidangan, terutama di industri perhotelan dan restoran. Berdasarkan observasi awal masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran *fruit cutting and plating* di lingkungan akademik. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa secara fleksibel. Saat ini, materi *fruit cutting and plating* umumnya disampaikan melalui metode ceramah, demonstrasi langsung oleh dosen, dan latihan praktik di kelas. Meskipun metode ini cukup efektif, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengulang kembali teknik yang telah diajarkan karena terbatasnya waktu praktik dan kurangnya sumber referensi yang mudah diakses.

Pencarian media pembelajaran berbasis video di *platform* daring seperti *YouTube* menunjukkan bahwa materi *fruit cutting and plating* masih sangat terbatas. Video yang tersedia sering kali tidak disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan akademik dan kurikulum yang berlaku. Banyak dari video tersebut dibuat untuk kepentingan komersial atau hiburan tanpa memperhatikan aspek pedagogis yang diperlukan dalam proses pembelajaran formal. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam menemukan sumber belajar yang benar-benar relevan dan sesuai dengan standar industri.

Berdasarkan hasil data awal untuk menjangkau penggunaan media pembelajaran pada materi *Fruit Cutting and Plating*, disebarkan kuesioner melalui *google form* kepada mahasiswa Prodi Tata Boga yang sudah melaksanakan mata kuliah Dasar Tata Hidang. Sebanyak 58,3% mahasiswa merasa cukup paham dengan materi *Fruit Cutting and Plating* yang telah dipelajari, sebanyak 66,7% mahasiswa menyatakan penggunaan video tutorial membantu meningkatkan pemahaman pada materi *Fruit Cutting and Plating*, dan seluruh mahasiswa merasa membutuhkan video tutorial yang berisi langkah-langkah teknik *Fruit Cutting & Plating* sebagai media pembelajaran mandiri.

Menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang yaitu Ibu Yeni Yulianti, M.Pd. teori pembelajaran Dasar Tata Hidang masih menggunakan media *powerpoint* sebagai bahan ajar. Beliau berpendapat, hanya dengan media *powerpoint* masih kurang efektif untuk mahasiswa memahami teori dan kurang mengasah kreativitas mahasiswa saat praktikum. Tambahan media pembelajaran seperti video tutorial akan membantu peningkatan pemahaman dan kreativitas mahasiswa karena, dengan melihat video tutorial mahasiswa akan lebih jelas melihat bahan dan alat yang digunakan serta tahapan-tahapan dari *fruit cutting* dan *plating*.

Berdasarkan data nilai mahasiswa semester 121 pada mata kuliah Dasar Tata Hidang, rata-rata nilai untuk materi *fruit cutting and plating* masih berada dalam rentang 77-80, yang masuk dalam kategori B+. Meskipun nilai ini tergolong cukup baik, masih terdapat peluang peningkatan agar mahasiswa dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diakses, seperti video tutorial yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Peserta didik dapat menangkap pembelajaran dengan baik menggunakan panca indra, banyak jenis media pembelajaran yang dapat dipilih. Salah satu media pembelajaran yang mudah ditangkap berupa video. Video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk keperluan kegiatan mengajar baik dalam konteks pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari media pembelajaran berupa video. “Manfaat dari video pembelajaran, dapat diakses kapanpun dan di manapun oleh murid, penyampaian materi lebih menarik, baik dari sisi visual maupun suara, tentunya dapat diputar kembali oleh murid, dan video dapat dipercepat atau diperlambat untuk para siswa dapat mengerti materi yang ada di dalam video lebih baik lagi. Banyak hal penentu bahwa video itu akan menarik atau tidak. Ciri-ciri video pembelajaran yang menarik di antaranya itu audio dapat terdengar dengan jelas, pemilihan font juga harus tepat, isi video terfokus, serta durasi yang singkat” (Eva, 2023). Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian dari Farobi (2023) yang menunjukkan media pembelajaran berupa video sangat efektif dan bermanfaat karena

memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi dalam pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil uji t kelas yang menggunakan media video memiliki rata-rata yang lebih tinggi sebesar 63,6% dibanding kelas yang tidak menggunakan media video sebesar 60,7%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diartikan dengan media video yang menarik dapat meningkatkan daya ingat serta menjadikan media yang fleksibel dalam penggunaannya. Penelitian lainnya mengenai media pembelajaran berbasis video juga dilakukan oleh (Musthofa, 2023) berdasarkan hasil penelitiannya didapatkan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar perawatan dan perbaikan audio video pada program studi Teknik Elektronika.

Video tutorial dapat memberikan suasana belajar dan mengajar yang lebih menarik karena tampilan animasi yang menarik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan mudah dipahami oleh siswa (Sari & Siagian, 2013). Baharuddin dalam Haryanti (2022) menyatakan video tutorial disebut juga dengan rekaman gambar langsung yang dapat digunakan sebagai alat atau media komunikasi dalam pembelajaran bagi siswa. Penelitian pengembangan menggunakan video tutorial sudah banyak dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Aldera, 2023) dari hasil penelitian didapatkan persentase sebesar 88% pada tahap *Field Group* dengan kategori kuat yang berarti mahasiswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran video tutorial *manatiang service*. Hal ini menunjukkan mahasiswa merasa tertarik dan puas tentang pengalaman belajar mereka. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang disampaikan melalui video lebih menarik perhatian dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Pembuatan video tutorial yang efektif, dibutuhkan suatu pendekatan yang sistematis agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Penelitian pengembangan memiliki kategori berupa pengembangan media cetak, pengembangan teknologi audiovisual, dan teknologi komputer. Penelitian pengembangan umumnya dilakukan pada setiap tahapan penelitian agar produk yg dihasilkan berkualitas. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pengembangan video tutorial adalah model 4-D. Model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk (1974) yang terdiri dari empat tahap utama Definisi,

Desain, *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk atau media pembelajaran yang berkualitas (Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin 2023).

Model 4D memiliki keunggulan dalam memastikan setiap tahapan pengembangan dilaksanakan dengan jelas dan terstruktur, serta dapat menghasilkan produk yang lebih efektif. Penelitian pengembangan video tutorial menggunakan model 4D dengan yang layak berdasarkan uji ahli dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan persentase uji ahli materi sebesar 98%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 90% dan uji ahli media pembelajaran sebesar 98%. Hasil responden mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sebesar 84,2% menyatakan bahwa media video pembelajaran *sweet bread* pada mata kuliah *bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dapat katagori “Sangat Setuju” digunakan sebagai media video pembelajaran (Maharani, 2023).

Kelebihan model 4D juga terfokus pada validasi dan uji coba, tahap *develop* dalam model 4D menekankan pada validasi oleh ahli dan uji coba produk sebelum disebarluaskan, sehingga memastikan kualitas media yang dihasilkan. Adanya penyempurnaan melalui evaluasi, model ini memberikan kesempatan untuk melakukan revisi sebelum media disebarluaskan, sehingga media yang dihasilkan benar-benar efektif dan layak digunakan serta model 4D relatif lebih sederhana dibandingkan model R&D lainnya seperti Borg & Gall, sehingga lebih efektif digunakan dalam penelitian berskala kecil seperti skripsi.

Berdasarkan data awal di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini belum sepenuhnya cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran *Fruit Cutting dan Platting* dikarenakan kurangnya gambaran tentang teknik pemotongan, teori dasar, dan tata cara pada materi tersebut serta penggunaan media yang kurang mendorong motivasi dan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran. Diperlukannya sebuah media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mudah diakses sehingga dapat meningkatkan minat, kreatifitas, dan hasil mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Tata Hidang juga setuju untuk mengembangkan video

tutorial yang sesuai dengan waktu dan materi sehingga bisa menuntun mahasiswa untuk belajar mandiri.

Kesimpulan dari data awal dan permasalahan di atas maka, peneliti akan mengembangkan media video tutorial pada materi *Fruit Cutting dan Plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model 4D dipilih karena mendukung proses pengembangan media berbasis video yang sesuai dengan karakteristik materi praktik, membantu mahasiswa memahami keterampilan secara visual, memungkinkan adanya tambahan elemen interaktif seperti *caption, slow motion* pada tahapan praktik, dan narasi penjelasan dalam tahapan *develop* dan menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, valid, dan layak digunakan. Melalui pengembangan media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran di era digital. Peneliti berharap pengembangan video tutorial ini dapat bermanfaat bagi dosen pengampu Dasar Tata Hidang dalam menunjang proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran video yang berisi tentang materi *fruit cutting and plating*.
2. Belum adanya media video tutorial yang berisi teknik dan tahapan pada materi *fruit cutting and plating*.
3. Belum adanya media pembelajaran video tutorial *fruit cutting and plating* di YouTube.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan *powerpoint*.
5. Mahasiswa kurang aktif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, peneliti akan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran video tutorial *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.

1.4 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah:

1. Mengembangkan media pembelajaran video tutorial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran video tutorial *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian “Pengembangan Media Video Tutorial *Fruit Cutting and Plating* Pada Mata Kuliah Dasar Tata Hidang” ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berkaitan dengan materi *fruit cutting and plating* dengan penggunaan media video tutorial.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran baru dan meningkatkan kualitas belajar jurusan tata boga pada materi *fruit arrangement, fruit cutting and plating* untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal dengan adanya media pembelajaran video tutorial.

2) Bagi Dosen Pengampu Mata Kuliah Dasar Tata Hidang

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi media berbasis teknologi dan membantu dosen dalam memberikan materi *fruit cutting and plating* pada mata kuliah Dasar Tata Hidang.

3) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan mahasiswa dalam memahami pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

