

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pendidikan memegang peranan krusial bagi orang tua, peserta didik, tenaga pendidik, dan penyelenggara pendidikan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya terencana dan sadar guna menciptakan suasana serta proses belajar. Berdasarkan definisi di atas tujuan pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengoptimalkan potensi peserta didik untuk pengembangan diri dan menjadi faktor penentu kemajuan bangsa.

Penyelenggaraan pendidikan yang efektif memerlukan komponen pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan perlu harus secara optimal. Menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016), media pembelajaran mencakup segala *software* dan *hardware* yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada peserta didik baik individu atau kelompok. Media pembelajaran dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas menjadi lebih efektif.

Pendidikan tinggi di Indonesia semakin mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, khususnya media digital dan media interaktif, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran di perguruan tinggi berperan penting sebagai alat transfer materi yang dapat diakses secara mandiri oleh mahasiswa, memberikan stimulus pemikiran, dan mendorong kemandirian dalam belajar. Selama masa pandemi, penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam format video menjadi sangat penting untuk pembelajaran daring, sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi materi dari berbagai sumber termasuk internet dan media sosial. Selain itu, media pembelajaran digital membantu meningkatkan interaksi

antara dosen dan mahasiswa serta mempermudah pemahaman materi dengan contoh konkret. Penggunaan media ini juga mencerminkan adaptasi perguruan tinggi terhadap kebutuhan literasi teknologi di era modern serta menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel melalui perangkat seperti komputer dan smartphone. Secara umum, media pembelajaran di perguruan tinggi Indonesia tidak hanya memperluas kesempatan belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa, sekaligus menghadirkan tantangan bagi dosen dalam memilih dan mengintegrasikan teknologi yang tepat dalam proses pengajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016) yaitu mengarahkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi dengan media itu sendiri. Pemilihan media yang tepat sesuai tujuan pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar, memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar dan pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menumbuhkan minat dan motivasi mahasiswa. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang secara matang untuk mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Program Studi Pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri Jakarta adalah program sarjana yang bertujuan menyiapkan tenaga akademik dan profesional yang bermutu serta mandiri di bidang pendidikan tata boga, baik formal maupun non formal. Lulusan program ini dididik untuk menjadi lulusan yang kompeten dalam penguasaan konsep, teori, dan praktik tata boga yang berwawasan kewirausahaan serta mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidangnya. Kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Boga berbasis kompetensi yang mengacu pada visi Universitas Negeri Jakarta dan Fakultas Teknik, meliputi pengelolaan pembelajaran tata boga di sekolah, pengelolaan makanan di hotel, restoran, dan katering, serta pengelolaan roti dan kue sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan pasar. Salah satu mata kuliah yang diberikan untuk memenuhi kompetensi tersebut adalah mata kuliah pengolahan roti.

Mata kuliah Pengolahan Roti mempelajari tentang Konsep Dasar Pengolahan Roti. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan yang berpusat kepada mahasiswa atau *Student Center Learning*. Pendekatan dalam mata kuliah ini, mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif menggali, mengkaji, dan mengembangkan materi setiap pertemuan. Metode pembelajaran mencakup

ceramah, diskusi, *brainstorming*, dan pengalaman lapangan. Mahasiswa dituntut menguasai kompetensi yang diperoleh dan mampu menerapkannya di dunia kerja, sehingga pemahaman mendalam terhadap materi sangat diperlukan.

Sebagai mata kuliah wajib pada program Pendidikan Tata Boga, Pengolahan Roti mengandung banyak istilah asing. Pemahaman dasar terhadap istilah-istilah ini penting bagi pengetahuan Pengolahan Roti dan untuk kompetensi mahasiswa kedepannya. Melalui penelitiannya Agus Trioni Nawa (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing merupakan bentuk adaptasi terhadap perkembangan zaman dan tren global, karena bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang melambangkan kemajuan dan standar internasional dalam dunia kuliner. Kesimpulan di atas menjelaskan bahwa pengetahuan istilah asing penting untuk memastikan hasil roti yang dihasilkan sesuai dengan standar internasional dan menghindari kesalahpahaman, terutama pada pelatihan profesional atau ketika menggunakan resep internasional. Hal ini menegaskan penguasaan istilah asing dalam mata kuliah ini sangat diperlukan, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk memastikan materi istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti disampaikan dengan baik dan media pembelajaran tersebut harus sesuai kaidah ilmu pengetahuan, menarik, dan mudah dipahami mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan survei pendahuluan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran istilah asing pada mata kuliah Pengolahan Roti. Survei pendahuluan terhadap 30 mahasiswa Tata Boga yang telah mengambil mata kuliah Pengolahan Roti menunjukkan bahwa 59% mahasiswa mengalami kesulitan memahami istilah asing, 70% mahasiswa merasa media *PowerPoint* kurang menarik dan efektif, dan 100% mahasiswa setuju dan tertarik dengan pengembangan kamus digital istilah asing pembuatan roti tawar *open top*. Survei pendahuluan yang dilakukan juga yaitu wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pengolahan Roti. Kesimpulan wawancara yaitu perlu adanya media yang dikhususkan untuk mempelajari istilah asing dalam pengolahan roti karena belum ada pertemuan khusus dalam pembelajaran untuk mempelajari istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti. Dalam mata kuliah Pengolahan Roti terdapat berbagai jenis pembuatan roti, salah satunya yaitu roti tawar *open top*. Pembuatan

roti tawar *open top* dipilih sebagai materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran karena alat, bahan dan tahapan dalam pembuatan roti tawar *open top* banyak memiliki kesamaan dengan pembuatan dasar roti, sehingga cocok untuk mahasiswa yang sedang belajar tentang pembuatan roti. Dalam pembuatan roti tawar *open top* menggunakan tahapan dasar dalam pengolahan roti. Pembuatan roti tawar *open top* juga relevan dengan kebutuhan sehari-hari karena roti tawar jenis *open top* adalah produk makanan yang familiar bagi banyak orang. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran pembuatan roti tawar *open top* dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Dapat disimpulkan istilah asing yang akan dikembangkan dalam kamus digital adalah istilah asing dalam pembuatan roti tawar *open top*.

Jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk materi istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti adalah media pembelajaran digital. Alasan pemilihan jenis media pembelajaran digital dalam penelitian ini yaitu karena peneliti melihat kondisi pada era globalisasi saat ini, digital menawarkan keunggulan interaktif dibanding media cetak, sehingga diharapkan memudahkan penghafalan materi terkait istilah asing. Hal ini juga disampaikan oleh Cahyadi (2021) bahwa media pembelajaran digital meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena digital dapat menyajikan materi secara lebih lengkap dan menarik, menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu media sehingga memperjelas konsep yang sulit dipahami hanya dengan ceramah atau buku teks biasa.

Pengembangan media pembelajaran digital akan dikembangkan dengan menggunakan konsep kamus. Alasan pemilihan konsep kamus karena istilah asing dalam Pengolahan Roti cukup beragam. Hal ini ditegaskan juga oleh Damayanti (2013) yang menyatakan kelebihan konsep kamus dalam media pembelajaran yaitu meningkatkan pemahaman makna kata dan istilah secara tepat karena kamus berfungsi sebagai buku rujukan yang menyediakan definisi, pemakaian, ejaan, pelafalan, dan contoh penggunaan kata atau istilah secara sistematis dan akurat. Kamus dapat membantu siswa menemukan arti kata secara mandiri sehingga memperdalam pemahaman konteks dalam pembelajaran.

Menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Pengolahan Roti yaitu Ibu Dra.Mutiara, M.Kes teori pembelajaran mata kuliah Pengolahan Roti masih menggunakan media power point sebagai bahan ajar. Beliau juga menyatakan bahwa untuk mempelajari istilah asing belum dikhususkan dalam pertemuan pembelajaran. Mahasiswa mempelajari istilah asing secara mandiri sepanjang pembelajaran teori dan praktikum. Beliau berpendapat, bahwa penting untuk adanya materi dan media yang dikhususkan untuk mempelajari istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti. Dengan adanya media pembelajaran istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti akan membantu memastikan bahwa mahasiswa memahami istilah asing dengan benar dalam mata kuliah Pengolahan Roti.

Tambahan media pembelajaran seperti kamus digital akan membantu peningkatan pemahaman istilah asing pada mahasiswa karena dengan menggunakan kamus digital mahasiswa akan lebih jelas melihat bahan, alat dan tahapan yang digunakan melalui gambar yang disajikan serta mengetahui pelafalan yang benar melalui audio yang disajikan dalam kamus digital. Media pembelajaran kamus digital dalam mata kuliah Pengolahan Roti masih belum banyak dikembangkan dan kurang sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah pengolahan roti.

Berdasarkan observasi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kamus berbasis digital. Kamus ini diharapkan dapat memberikan informasi istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti, membantu mahasiswa mempelajari definisi disertai teks, gambar, serta mendekatkan mereka dengan teknologi informasi untuk bersaing di era globalisasi. Penelitian pendukung yang serupa dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu pada penelitian Erman Yonata (2014) menunjukkan kamus digital sebagai media pembelajaran digital berbasis gambar membantu pemahaman materi dan penyampaiannya kepada mahasiswa. Keunggulan lainnya dari penelitian pengembangan kamus bumbu dan rempah yang dilakukan Erman Yonata adalah biaya produksi yang jauh lebih rendah dibanding pencetakan buku konvensional. Didukung oleh Penelitian Meta Kurniasih (2012) yang mengembangkan kamus multimedia istilah pengolahan makanan kontinental berbasis *Macromedia Flash 8*.

Media ini dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli media (skor 3,81/5,0) dan ahli materi (skor 3,67/5,0). Selanjutnya penelitian Dwi Maya Sevrina (2023) menegaskan tentang Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning* untuk mata kuliah *Puff Pastry* menunjukkan hasil sangat baik: uji ahli materi (82%), ahli media (87%), dan ahli model pembelajaran (91%). Hasil post-test membuktikan perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan media (rata-rata efektivitas 84,5%) dan kelompok yang menggunakan buku teks (66,7%), menunjukkan keefektifan media berbasis *Project Based Learning*.

Penelitian Hamdani dkk. (2023) juga menyatakan tentang pengembangan media pembelajaran Restoran dan Barista berbasis *Adobe Flash* menghasilkan produk yang sangat layak dan meningkatkan hasil belajar (dari 5% *pre-test* menjadi 91,5% *post-test*) serta keaktifan mahasiswa sebesar 66,90%. Demikian pula, penelitian Ezi Anggraini dkk. (2019) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk mata kuliah *Bakery* (menggunakan *Macromedia Flash CS6*) menghasilkan media yang valid (0.93 dan 0.91), praktis (91,42%), dan efektif.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas menunjukkan pentingnya peranan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar mahasiswa Tata Boga dalam mata kuliah yang diampu. Dalam mengembangkan media pembelajaran digital, dibutuhkan *software* untuk menciptakan kesatuan aplikasi program digital interaktif. Salah satu *software* yang umum digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *powerpoint*. Peneliti ingin mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis digital untuk istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti dengan penggunaan *software* yang optimal. Alasan penggunaan *software* dipilih berdasarkan visualisasi materi yang menarik dan produk yang dihasilkan dapat berisi gambar, teks dan khususnya audio untuk menolong mahasiswa dapat melafalkan istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti dengan benar.

Berdasarkan permasalahan dan temuan penelitian terkait, pengembangan media kamus digital istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti sangat diperlukan. Media ini diharapkan dapat merepresentasikan hal-hal yang sulit disampaikan secara verbal, mengatasi kesulitan mahasiswa memahami konsep dan prinsip tertentu. Alasan pengembangan kamus digital

adalah karena belum adanya media serupa yang memuat istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti dimana media pembelajaran ini dibutuhkan untuk memperkaya pemahaman mahasiswa terhadap istilah asing.

Penelitian ini akan mengembangkan kamus digital untuk menyediakan informasi istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti. Kamus ini dirancang membantu mahasiswa mempelajari definisi istilah disertai teks, gambar, dan pelafalan yang benar. Keunggulan digitalisasi dibanding media cetak terletak pada interaktivitas dan daya tariknya, sehingga memudahkan mahasiswa dalam penghafalan materi istilah asing.

Kamus digital akan dirancang dengan menciptakan antarmuka yang menarik dan interaktif. Secara teknis, kamus ini diharapkan praktis dan mudah digunakan. Tampilannya yang menarik diharapkan meningkatkan minat belajar mahasiswa dan dengan penyajian audio dan visual secara bersamaan diharapkan memudahkan mahasiswa dalam hal memahami istilah-istilah tersebut

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Materi pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti banyak mengandung istilah asing sehingga memerlukan kemampuan daya ingat yang cukup tinggi.
2. Tidak ada materi khusus untuk memahami istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti
3. Media cetak seperti buku memiliki keterbatasan utama, yaitu hanya menampilkan cara penulisan istilah tanpa memberikan panduan pengucapan yang tepat.
4. Waktu dan media yang tersedia untuk mempelajari istilah-istilah dalam mata pelajaran Pengolahan Roti masih terbatas.
5. Belum tersedia media pembelajaran yang mampu menyajikan audio dan visual secara bersamaan untuk membantu mahasiswa dalam memperkaya pemahaman istilah, seperti kamus berbasis digital.
6. Diperlukan pengembangan kamus digital istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti sebagai media pembelajaran yang

mendukung mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dalam memahami materi secara lebih efektif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dapat dibatasi pada pengembangan kamus digital istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan suatu rumusan penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kamus digital untuk istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kamus digital untuk istilah asing dalam pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu :

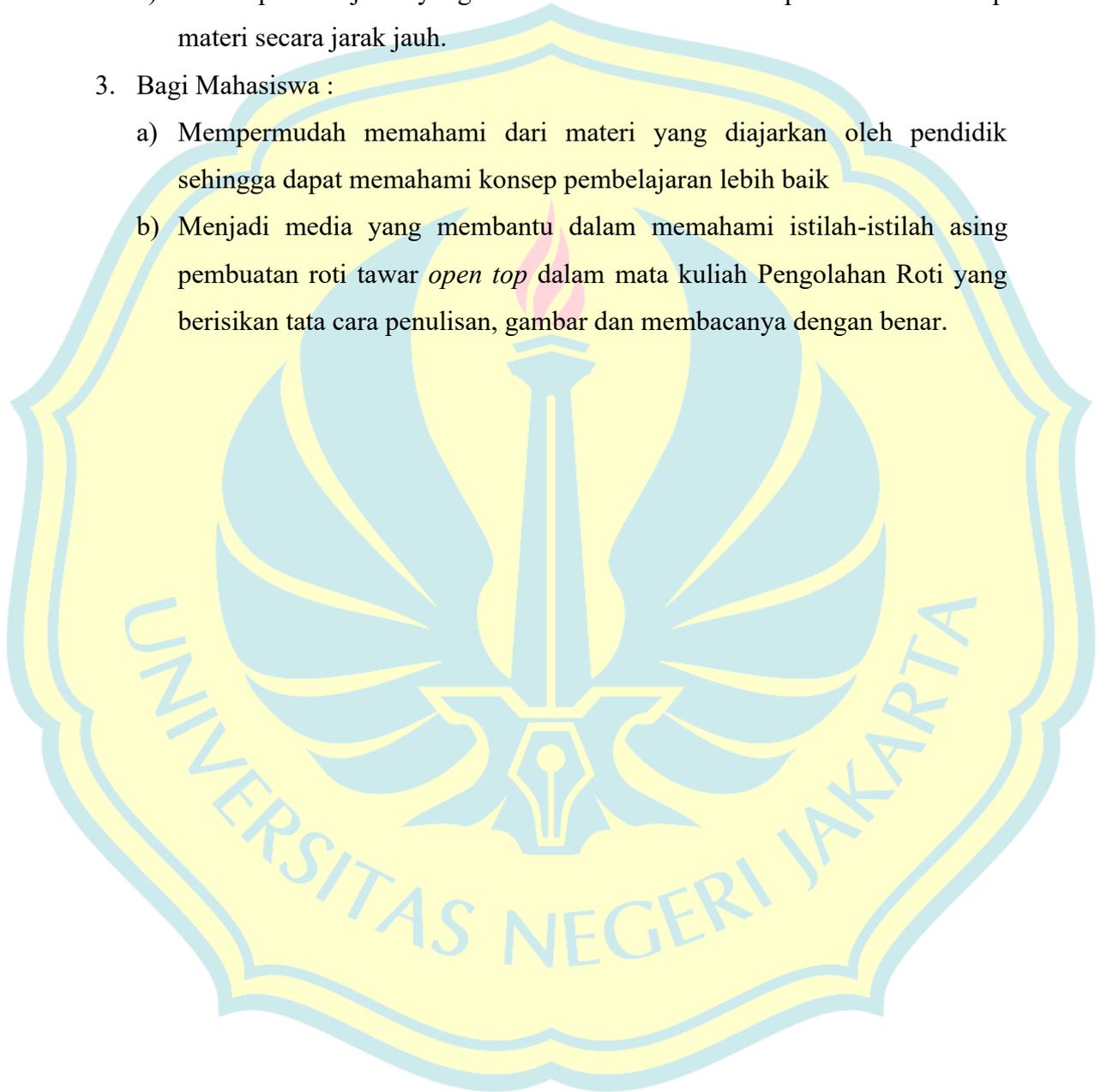
1. Mengembangkan media pembelajaran kamus digital untuk istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti.
2. Menilai tingkat kelayakan media pembelajaran kamus digital untuk istilah asing pembuatan roti tawar *open top* untuk digunakan dalam mata kuliah Pengolahan Roti

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kamus digital untuk istilah asing dalam mata kuliah Pengolahan Roti ini dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk :

1. Bagi Peneliti:
 - a) Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan akan penerapan pembelajaran yang inovatif
 - b) Memberikan wawasan pengetahuan mengenai digital khususnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Bagi Pendidik:
 - a) Menambah sarana pembelajaran bagi mahasiswa yang terkini dan bervariasi.

- b) Membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah.
 - c) Media pembelajaran yang cocok untuk simulasi dan pemahaman konsep materi secara jarak jauh.
3. Bagi Mahasiswa :
- a) Mempermudah memahami dari materi yang diajarkan oleh pendidik sehingga dapat memahami konsep pembelajaran lebih baik
 - b) Menjadi media yang membantu dalam memahami istilah-istilah asing pembuatan roti tawar *open top* dalam mata kuliah Pengolahan Roti yang berisikan tata cara penulisan, gambar dan membacanya dengan benar.



Intelligentia - Dignitas