

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta era globalisasi, menuntut para pebelajar dapat mengikuti semua perkembangan saat ini dan masa yang akan datang agar dapat menunjang profesi serta keahlian sehingga kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah diprogramkan dan tetap menyesuaikannya dengan perkembangan di tengah-tengah masyarakat. Kemutakhiran teknologi telah memicu upaya baru untuk memahami potensi alat bantu sebagai cara meningkatkan pemahaman manusia yang lebih baik dan terarah. Pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan di berbagai bidang dalam proses penyampaian informasi, termasuk pendidikan. Teknologi dapat menjadi alat bantu penyajian materi pembelajaran berupa pesan kata-kata, visual statis maupun dinamis. Hal ini menjadikan kecanggihan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan (FT UNIMED) merupakan Fakultas pelaksana program UNIMED di bidang kejuruan dari lembaga penyelenggara pendidikan tingkat tinggi di bidang akademik dan profesional, yang bertujuan menciptakan guru-guru kejuruan yang bermutu pada setiap jenjang pendidikan.

Menghasilkan lulusan yang berkualitas adalah cita-cita penyelenggara pendidikan tinggi termasuk Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Universitas Negeri Medan. Jurusan PKK mempunyai tiga program studi yaitu, Program Studi Tata Boga, Program Studi Tata Busana, dan Program Studi Tata Rias.

Program studi Tata Boga Jurusan PKK merupakan lembaga penyelenggara pendidikan kejuruan yang berwenang menghasilkan tenaga kerja bidang pendidikan maupun bekerja di industri dan dunia usaha. Peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya di lembaga pendidikan tenaga kependidikan masih dan harus terus ditingkatkan.

Mata kuliah Pengetahuan Alat Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan mata kuliah yang ada di Program Studi Tata Boga diperoleh mahasiswa pada semester ganjil dengan beban sks 3 sks dan merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa, karena materi yang disajikan merupakan materi-materi dasar yang menjadi landasan konsep untuk dapat memahami materi-materi kuliah di semester lanjutan. Materi-materi tersebut dirumuskan dalam mata kuliah-mata kuliah yang berada dalam kategori “Mata Kuliah Dasar”. Apabila mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi di mata kuliah dasar tersebut maka ia juga akan mengalami kesulitan untuk dapat memahami materi-materi yang lebih kompleks di mata kuliah lanjutan.

Dosen dituntut untuk mampu merancang aktivitas pembelajaran sedemikian rupa dengan tujuan membantu mahasiswanya mengingat dan

memahami materi-materi yang diberikan di kelas. Hal ini berarti dosen perlu menerapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sebuah sistem lingkungan pendidikan yang berperan dalam menciptakan proses belajar yang terarah pada tujuan tertentu.

Menurut Sanjaya (2009), strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang memuat tentang rangkaian kegiatan yang dirancang sedemikian rupa agar tujuan pendidikan tertentu dapat dicapai. Strategi pembelajaran termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penggunaan metode, dan pemanfaatan media. Media sangat berpengaruh dalam pemilihan strategi belajar-mengajar. Keberhasilan program pengajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh dosen.

Hasil wawancara dengan dosen pengampu menunjukkan bahwa selama ini strategi pembelajaran yang diterapkan untuk mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan adalah strategi pembelajaran kontekstual. Sebenarnya strategi pembelajaran kontekstual memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk dapat berkembang secara utuh baik kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Dengan pembelajaran kontekstual, mahasiswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diarahkan untuk dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya. Metode yang digunakan berupa ceramah, diskusi, dan presentasi menggunakan powerpoint. Powerpoint digunakan untuk menjelaskan materi dengan dibuat design yang menarik agar dapat dengan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Teknologi informasi sangat menunjang aktifitas pembelajaran, hal ini memberikan kemudahan bagi dosen dan mahasiswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Akan tetapi dosen mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan belum mahir menggunakan komputer. Hal ini disebabkan faktor usia dan tidak terbiasa menggunakan komputer saat perkuliahan di kelas. Oleh karena itu maka perlu dikembangkan media pembelajaran lain yang lebih efektif dalam membantu mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, hand out, buku teks, majalah, surat kabar) dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/*white board* dan kapur/spidol. Sedangkan media audio dan visual (kaset audio, siaran TV/radio, video/film) dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Masalah kedua, pemanfaatan media. Media cetak merupakan media yang paling sering digunakan oleh pengajar karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, sehingga menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi. Karena itu dalam pemanfaatan media ini diperlukan kreativitas dari pengajar juga pertimbangan instruksional yang matang dari pengajar. Kenyataan yang sering terlihat adalah banyak

pengajar menggunakan media pembelajaran “seadanya” tanpa pertimbangan pembelajaran.

Pemanfaatan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pada awalnya media yang dipakai adalah sebagai alat bantu visual, misalnya sebagai model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman nyata, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual digabungkan dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual. Berbagai peralatan audio visual dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dimana melalui penglihatan dan pendengaran dapat menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi apabila hanya digunakan alat bantu visual semata.

Untuk menghasilkan media yang menarik maka media pembelajaran dapat dikemas secara multimedia, yang mana menurut Handoyo (2003:13) “multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar dan suara secara bersamaan (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien”.

Multimedia dapat merangsang indera manusia juga dapat fleksibel menyesuaikan kemampuan kecepatan belajar seseorang, selain itu multimedia dapat mempermudah mahasiswa untuk menyerap pesan yang akan disampaikan dan pesan tersebut sampai maknanya dengan jelas.

Mukthar (2006:80) menjelaskan bahwa “semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif”. Oleh karena itu dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran

dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pernyataan lain dikemukakan oleh Munir (2008:47) yang menyatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi diperoleh melalui indera lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia sangat bermanfaat sebagai referensi pembelajaran. Multimedia memiliki sifat yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti sehingga materi yang disampaikan dapat cepat diserap melalui indera penglihatan, pendengaran, dan melalui visualisasi gambar (animasi) dapat merangsang mahasiswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan yang dapat disadari manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi mutakhir komputer terutama dalam bidang perangkat lunak mendukung penerapan pembuatan media pembelajaran. Dengan perangkat lunak komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio, interaktif maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash Professional CS6* (AFP CS6). Perangkat lunak ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Adobe yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen server dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dengan

beberapa kemudahan itulah AFP CS6 mendukung dalam penerapannya sebagai pengembangan media berupa produk Multimedia Pembelajaran.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat suatu pengembangan media dalam pembelajaran dalam hal ini difokuskan pada multimedia pembelajaran pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan. Dengan pengembangan produk multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dosen dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pelajaran. Para mahasiswa sebagai penerima materi pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk pengembangan media pembelajaran berupa produk Multimedia Pembelajaran mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan program studi Tata Boga dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: (1) apakah yang menyebabkan mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan? (2) apakah dosen kurang mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia? (3) apakah materi mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan yang disajikan dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* dapat meningkatkan pemahaman pada mahasiswa? (4) bagaimanakah desain pengembangan multimedia pembelajaran pada mata

kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan? (6) bagaimanakah efektifitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan? (7) bagaimanakah multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan?.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka penelitian perlu dibatasi agar penelitian ini lebih mendalam dan terfokus. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini untuk melihat keefektifan dan kelayakan dalam *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pengetahuan Alat Pengolahan dan Penyajian Makanan Program Studi Tata Boga*. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu dan biaya maka pengembangan produk multimedia pembelajaran ini dibatasi pada lingkup mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Materi pelajaran yang dikembangkan melalui Satuan Kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan program studi Tata Boga Fakultas Teknik.
2. Produk Multimedia Pembelajaran dibuat dengan menggunakan rekayasa produk teknologi komputer yaitu dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* yang menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif.

3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di jurusan PKK program studi Tata Boga Fakultas Teknik UNIMED.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah produk multimedia pembelajaran layak digunakan pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan program studi Tata Boga Fakultas Teknik UNIMED?
2. Apakah produk multimedia pembelajaran efektif digunakan pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan program studi Tata Boga Fakultas Teknik UNIMED?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan yang layak digunakan pada mahasiswa program studi Tata Boga.
2. Untuk mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan program studi Tata Boga.

F. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah :

1. Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk multimedia pembelajaran terutama pada mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan.
2. Produk multimedia pembelajaran dapat direkomendasikan menjadi bahan ajar dan alternatif sarana penyampaian materi pembelajaran mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan.
3. Membangkitkan minat penelitian lanjutan untuk mengkaji pengembangan multimedia pembelajaran pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan sesuai dengan kebutuhan.

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah :

1. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam menambah wawasan sebagai pendidik, khususnya untuk mata kuliah pengetahuan alat pengolahan dan penyajian makanan sehingga ke depan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi mahasiswa, membantu mahasiswa dalam memahami pengetahuan tentang alat dan penyajian makanan melalui multimedia pembelajaran.
3. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran pengetahuan alat dan penyajian makanan, berupa multimedia pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi mutakhir informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran dosen secara fisik.