

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau dosen yang dilakukan bagi mahasiswa agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, dimana media dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses mengajar (Munadi, 2018).

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di Negara-negara berkembang, pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka.

Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sector termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung/perantara dalam penyampaian

materi ajar kepada mahasiswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu adalah *Lectora*. Menurut Mas'ud (2014:1) *Lectora Inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusumaryoko (2018:3) bahwa *lectora* adalah sebuah platform atau piranti lunak untuk pengembangan konten *e-learning*. *Lectora inspire* dibangun untuk pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*) maupun luring (luar jaringan/*offline*). Media pembelajaran menggunakan *lectora* memiliki antarmuka (*interface*) yang mudah digunakan.

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Boga yaitu Teknologi Pangan. Teknologi Pangan diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa. Keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan media berbasis *Lectora* pada pembelajaran teknologi pangan semi basah prodi pendidikan Tata Boga adalah menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa karena memudahkan memperoleh informasi pembelajaran, mahasiswa dapat mengetahui pada materi yang mana telah berhasil dan pada bagian materi yang mana mereka belum berhasil, dan bahkan pembelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester. Sedangkan materi pembelajaran teknologi pangan semi basah digunakan karena memiliki banyak informasi yang menarik untuk

meningkatkan minat belajar mahasiswa khususnya pada pembelajaran pangan semi basah, mahasiswa dapat diajarkan bagaimana membuat pangan semi basah. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menyikapi persoalan yang dimaksud adalah penggunaan media sesuai dengan materi yang dilengkapi penjelasan yang akurat. Dengan penggunaan media inovatif proses belajar mengajar lebih efektif.

Pangan semi basah merupakan jenis makanan dengan campuran yang mengandung karbohidrat, lemak, protein dan komponen lain yang mengalami perubahan kimia.. Mata kuliah Teknologi Pangan merupakan mata kuliah yang menentukan kemampuan mahasiswa bersangkutan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad,2018).

Lectora Inspire merupakan salah satu aplikasi baru yang memiliki kelebihan karena tampilannya yang menarik. Media *Lectora Inspire* sangat baik untuk digunakan dalam menyampaikan materi mata kuliah Teknologi Pangan. Media *Lectora Inspire* dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Rahma dan Delsina, 2019). Berdasarkan hal tersebut maka perlu

dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora pada Mata Kuliah Teknologi Pangan Prodi Pendidikan Tata Boga”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.
2. Belum terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora*.
3. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang materi Teknologi Pangan Semi Basah
4. Mahasiswa kesulitan dalam mengikuti materi praktek.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:.

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Lectora*
2. Materi pelajaran dibatasi pada materi Teknologi pangan semi basah
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora* Pada Mata Kuliah Teknologi Pangan Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora* pada mata kuliah teknologi pangan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk ini untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora* pada mata kuliah Teknologi Pangan Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *lectora* menurut ahli materi dan ahli media pada mata kuliah teknologi pangan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen, mahasiswa, media *Lectora* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Lectora* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada materi lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *Lectora* pada mata kuliah Teknologi Pangan yang dikembangkan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga sesuai dengan RPS KKNI Teknologi Pangan di Prodi Pendidikan Tata Boga.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *Lectora* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran Teknologi Pangan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Media Pembelajaran *Lectora* dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa
2. Media Pembelajaran *Lectora* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar
3. Keterbatasan waktu yg tersedia menyebabkan pengembangan media *lectora* hanya untuk materi teknologi pangan semi basah