

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu konsumen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik. (Hasan, 2021)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mentransformasikan ilmunya kepada peserta didik dalam lingkungan belajar, maka dibutuhkan faktor pendukung dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran (Purba, dkk, 2020). Pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk mengajar menjadi keharusan pendidik untuk memasukkan ke dalam focus perencanaan dari proses pembelajaran. Karena dengan adanya media dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan mudah. (Soesana, dkk, 2022).

Salah satu mata kuliah di Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yang dapat menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar yaitu

Seni Kuliner, khususnya pada materi *Food Photography*. Pentingnya mempelajari *Food Photography* adalah mampu mengabadikan makanan menjadi lebih indah dan menarik, serta mampu menjadi strategi marketing penjualan suatu produk makanan. Memotret makanan dapat dikatakan seni karena yang dihasilkan merupakan suatu karya yang bernilai tinggi. Fungsi dari *Food Photography* antara lain: 1) Memperkuat brand perusahaan penjualan makanan, karena dapat membangun identitas dan citra perusahaan yang biasa menjadi tantangan dalam persaingan pasar; 2) Membangun kepercayaan konsumen; dan 3) Meningkatkan penjualan, karena dengan adanya memotret makanan yang akan di jual maka konsumen akan lebih percaya dan berminat untuk membeli makanan tersebut. (Andina, 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Februari (2022), maka terdapat kendala-kendala yang ditemukan pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada mata kuliah Seni Kuliner, mahasiswa masih belum memahami dan belum mampu menganalisis lebih terkait pembelajaran *Food Styling* dan *Food Photography*. Kegiatan belajar mengajar juga masih menggunakan metode dan media pembelajaran seperti ceramah, powerpoint, bahan ajar, mengamati video dari youtube dan lainnya, namun belum pernah menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi. Bahan ajar berupa buku diktat masih terbatas sekali dan di era teknologi sekarang ini membuat para peserta didik kurang berminat dan malas untuk membaca. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *wondershare filmora* ini untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dan media yang berupa video dapat diputar berulang-ulang untuk mendalami materi tersebut.

*Wondershare Filmora* adalah sebuah software atau program yang dirancang untuk mengedit video dengan mudah dan sederhana, tapi memiliki kualitas yang sangat powerful. Keunggulan dari *Software* ini adalah media berbasis audio visual bergerak (gambar dan suara), aplikasinya sangat ringan, proses editing yang mudah dan cepat, serta menampilkan fitur yang menarik di dalamnya (Kurniawan, 2020). Media video pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* akan berisi materi praktis yang tepat sasaran dan dilengkapi dengan video-video tutorial mengenai *food photography*. Dengan demikian, proses pembelajaran yang akan berlangsung dapat meningkatkan pemahaman belajar bagi mahasiswa.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Wondershare Filmora Food Photography* pada Mata Kuliah Seni Kuliner Universitas Negeri Medan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya pemahaman mahasiswa dalam belajar menggunakan bahan ajar dan media *powerpoint*.
2. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang materi *Food Photography*.
3. Dosen belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Seni Kuliner.
4. Kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar yang lebih variatif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media video berupa *Wondershare Filmora*.
2. Mata kuliah Seni Kuliner dibatasi pada materi dibatasi pada CPMK-6 materi *Food Styling* dan CPMK-7 materi *Food Photography*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner?
3. Bagaimana uji coba respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner?

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner menurut ahli materi dan ahli media.

3. Mengetahui hasil uji coba respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* pada Mata Kuliah Seni Kuliner.

## **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar, serta dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk media video berbasis *Wondershare Filmora* akan dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran pada materi *food photography* yaitu video berbentuk *audio visual* yang berisi tentang gambar-gambar, penjelasan, pokok-pokok penting pada materi *food photography* disertai dengan animasi-animasi pada pengenalan awal *food photography*. Keunggulan aplikasi *Wondershare Filmora* adalah dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran ini adalah menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi mahasiswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan bisa tercapai dan terlaksana dengan baik.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Wondershare Filmora* dapat dijadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa.
2. Media pembelajaran *Wondershare Filmora* lebih menarik perhatian dan lebih mudah dipahami mahasiswa dalam pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu :

1. Media pembelajaran hanya berisi materi pokok tentang *food styling* dan *food photography*.
2. Media pembelajaran ini dipakai oleh dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang materi *food styling* dan *food photography*.