

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman dkk, 2022). Perkembangan ilmu teknologi mendukung terciptanya berbagai inovasi. Inovasi merupakan ide atau gagasan yang nantinya diterapkan untuk memperbaharui sesuatu guna mengembangkan ilmu (Anandayu, 2021). Dalam dunia pendidikan inovasi pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian mahasiswa.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran (Rosmita, 2020). Pembelajaran juga diartikan sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran (Yolandasari, 2020). Menurut Amin (2020) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah dkk, 2020). Menurut Amunallah (2020) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat untuk dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Adanya media memiliki arti yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membentuk pemahaman sendiri berdasarkan materi yang dimuat pada media (Hasan, 2017). Penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret sesuai dengan realita di kehidupan sehari-hari (Fahmi dkk., 2021).

Salah satu inovasi pada media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *authoring tool* untuk pengembangan konten electronic learning (*e-learning*) yang dikembangkan oleh Triviant Corporation.

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia tepatnya pada provinsi Sumatera Utara yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Tata Boga yaitu Ilmu Bahan Makanan. Mata kuliah Ilmu Bahan Makanan diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan

pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi (September, 2021) pada Prodi Pendidikan Tata Boga Unimed salah satu mata kuliah yang dilaksanakan secara daring yaitu mata kuliah Ilmu Bahan Makanan materi bahan makanan nabati. Saat penyampaian materi dosen menggunakan media pembelajaran *power point*. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi bahan makanan nabati perlu dikembangkan media baru selain media yang biasa dipakai dosen dalam pembelajaran ilmu bahan makanan. Salah satu media yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran dengan materi bahan makanan nabati adalah media pembelajaran *Lectora Inspire*. Yang memiliki keunggulan dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*), memiliki banyak fitur templete dan fasilitas pendukung lainnya, serta media yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublish secara online maupun offline. *Lectora Inspire* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran (Shalikhah., dkk 2017).

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul :
“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Kuliah Ilmu Bahan Makanan Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Dosen masih menggunakan media powerpoint dan buku diktat dalam proses pembelajaran Ilmu Bahan Makanan.
2. Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Bahan Makanan dosen belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.
3. Kurangnya pemahaman materi *bahan makanan nabati* pada mahasiswa.
4. Adanya kebutuhan pengembangan media *Lectora Inspire* pada mata kuliah Ilmu Bahan Makanan.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pengembangan media dibatasi pada media pembelajaran *Lectora Inspire*.
2. Mata kuliah ilmu bahan makanan dibatasi pada materi *bahan makanan nabati*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi dan ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata kuliah ilmu bahan makanan ?

2. Bagaimana kelayakan media *Lectora Inspire* pada mata kuliah Ilmu Bahan Makanan menurut ahli materi dan ahli media ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan media *Lectora Inspire* pada mata kuliah Ilmu Bahan Makanan.
2. Mengetahui kelayakan media *Lectora Inspire* pada mata kuliah ilmu bahan makanan menurut ahli materi dan ahli media.

1.6. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai media proses komunikasi, penyampaian pesan dari dosen ke mahasiswa. Menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga mahasiswa tidak hanya mendengarkan deskripsi dosen akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan dan yang lainnya.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata kuliah ilmu bahan makanan yang dikembangkan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga sudah sesuai dengan RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pada kuliah Ilmu Bahan Makanan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *lectora inspire* dapat menjadikan suasana belajar dikelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi kepada mahasiswa.
2. Media pembelajaran *lectora inspire* dapat menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya yaitu diantaranya:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu materi yaitu materi *bahan makanan nabati*.
2. Media pembelajaran *Lectora Inspire* ini digunakan untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah Ilmu Bahan Makanan karena informasi yang disampaikan terbatas pada materi *bahan makanan nabati*.