

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk interaksi yang dilakukan oleh dosen dengan mahasiswa. Pembelajaran yang baik tentu saja membutuhkan media yang sesuai dengan kondisi kelas. Menurut Kustandi (2020) Media pembelajaran adalah saluran/perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa, Media merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran sebab dengan adanya media mahasiswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film (Nurjanah, 2021). Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung/perantara dalam penyampaian materi ajar kepada mahasiswa. Satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu adalah *Adobe flash*. *Adobe flash* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan yang lain, yaitu dapat menampilkan materi secara visual diikuti dengan penjelasan suara, video, maupun animasi yang lebih

menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Dengan didukung oleh media pembelajaran yang bersifat audio visual ini, maka mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dosen, tetapi juga mengamati dan menyimak. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan memungkinkan mahasiswa lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menguasai materi dengan baik.

Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang bertempat di Jalan William Iskandar Pasar V Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal. Salah satu program keahlian yang ada di UNIMED adalah Pendidikan Tata Boga, yang mana lulusannya diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan sesuai kebutuhan di dunia kerja khususnya yang berkaitan dengan bidang kejurusannya. Salah satu mata kuliah produktif keahlian Pendidikan Tata Boga UNIMED adalah Kue dan Minuman Indonesia.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan ( Juni 2022), Pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia terdapat beberapa materi yang harus dikuasai diantaranya adalah peralatan kue Indonesia . proses pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus spesifik dan media

pembelajaran yang digunakan juga harus menarik.

Proses pembelajaran selama ini dosen belum menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*. Materi yang disampaikan masih menggunakan bahan ajar dengan bantuan powerpoint. Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia merupakan Mata Kuliah inti yang sangat menentukan kemampuan mahasiswa bersangkutan. Tingkat kesulitan mereka yaitu kurangnya media yang bersangkutan.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe flash* pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia Pendidikan Tata Boga Di Unimed”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dosen belum menggunakan media *Adobe Fash* pada pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia.
2. Mahasiswa belum mengenal media pembelajaran berbasis *Adobe flash*
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran melalui *Adobe flash* pada mata kuliah kue dan minuman Indonesia pendidikan tata boga di Unimed

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam peneliti ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada aplikasi *Adobe flash cs6*.
2. Materi dibatasi peralatan kue Indonesia
3. Subek penelitian dibatasi pada ahli materi dan ahli media.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Adobe flash* pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media *Adobe flash* menurut ahli materi dan ahli media pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media Pembelajaran *adobe flash* pada mata kuliah kue dan minuman Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan media Pembelajaran *adobe flash* menurut ahli materi dan ahli media pada mata kuliah kue dan minuman Indonesia.

### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen,

mahasiswa, media *Adobe flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Adobe flash* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata kuliah lainnya. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia yang dikembangkan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga sesuai dengan RPS mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *Adobe flash* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan belajar khususnya mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *Adobe flash* dapat menjadikan suasana

pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa.

2. Media pembelajaran *Adobe flash* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *Adobe flash* hanya untuk materi materi pengelompokan Peralatan Kue dan Minuman Indonesia

