

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau dosen yang dilakukan bagi mahasiswa agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis (Dimiyati, 2016).

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Arsyad, 2015).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan pada bulan Januari 2019 terdapat mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia. Kue dan Minuman Indonesia diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa. Pada kompetensi dasar ini terdapat beberapa materi yang harus dikuasai mahasiswa, diantaranya adalah konsep Kue dan Minuman Indonesia, komponen kue nusantara, peralatan Kue dan Minuman Indonesia, klasifikasi Kue dan Minuman Indonesia dan lain

sebagainya. 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 maksimal. Proses pembelajaran selama ini disampaikan dengan menggunakan diktat dan mahasiswa dituntut untuk lebih aktif mencari informasi diluar kampus dengan membaca buku maupun mencari informasi di internet dengan keadaan seperti ini pemahaman mahasiswa belum optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa agar lebih termotivasi dan lebih aktif untuk menerima materi yang harus dikuasai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari kemajuan teknologi terutama media pembelajaran yang bersifat multimedia sangat diharapkan guna menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, terutama pada mata kuliah yang paling mendasar untuk dipelajari mahasiswa, apalagi dalam mencapai tujuan pembelajaran banyak kendala yang harus dihadapi salah satunya sarana dan prasarana di perkuliahan yang kurang memadai, maka media pembelajaran dapat menjadi salah satu jalan keluar yang dipilih (Arsyad,2010).

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampai informasi antara dosen dan mahasiswa dimana mahasiswa dapat memahami dan menerima isi pesan yang disampaikan oleh dosen dalam proses pembelajaran. (Dewi & Eveline, 2008

)

Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran salah satunya yaitu *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan

aplikasi yang memiliki fitur lengkap untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh dosen dalam pengembangan *e-learning*. Semua mata kuliah dapat menggunakan media pembelajarannya *Lectora Inspire*, fiturnya lebih baik dari Powerpoint, bahkan Powerpoint dapat dimasukkan kedalamnya (Mas'ud, 2014).

Lectora Inspire merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah digunakan dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian pemograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar (BTKPDIY, 2013). Dengan kelebihan yang dimilikinya, *Lectora Inspire* sangat kompatibel untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran mandiri.

Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat membantu dosen dalam menyajikan materi Kue dan Minuman Indonesia sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat mahasiswa lebih antusias dan dapat melakukan belajar mandiri dengan lebih terarah, serta membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi saat belajar Kue dan Minuman Indonesia sehingga hasil belajar Kue dan Minuman Indonesia dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia berbasis *Lectora* sebagai media belajar mandiri”

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah proses pembelajaran di kampus mahasiswa lebih dituntut mencari informasi secara mandiri?

2. Bagaimana penggunaan bahan ajar yang digunakan di kampus?
3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis Lectora yang bisa digunakan secara mandiri oleh mahasiswa?
4. Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia?

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mata kuliah yang digunakan dibatasi pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran Lectora.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia berbasis Lectora sebagai media belajar mandiri mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNIMED ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Lectora pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia sebagai media belajar mandiri mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga UNIMED.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, dosen dan mahasiswa, dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah, singkat

dan menyenangkan. Media pembelajaran mandiri berbasis Lectora dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata kuliah lain. Sehingga mahasiswa dapat memahami materi dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY