

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Rudi Susilana,2016). Dalam system pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bias saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan (Rudi Susilana,2016). Seiring ilmu pengetahuan dan tekhnologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil tekhnologi dalam proses belajar – mengajar. Para pendidik dan peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan variasi media belajar yang sesuai dengan perkembangan tekhnologi saat ini (Azhar Arsyad 2014).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan pada bulan April-Juni 2019 terdapat mata kuliah Makanan Indonesia. Makanan 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 Makanan Indonesia.

Komponen Makanan Indonesia, peralatan Makanan Indonesia, klasifikasi Makanan Indonesia dan lain sebagainya. Proses pembelajaran Makanan 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.

Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku, modul, video, website slide, dan lain-lain. Internet merupakan jaringan tanpa kabel yang menghubungkan computer satu dengan computer lainnya dengan jangkauan yang sangat luas sampai ke seluruh dunia. Menurut Lembaga riset pasar *e-Marketer* yang dimuat dalam website milik Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, populasi pengguna internet mencapai 83,7 juta orang pada 2014 mendudukan Indonesia pada peringkat ke-6 terbesar di dunia dalam jumlah pengguna internet (Daryanto, 2017). Media pembelajaran berbasis *web* dapat menggabungkan berbagai macam media. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Media belajar berbasis *web* merupakan salah satu bentuk aplikasi dari system *e-Learning*. Dalam bidang ilmu pengetahuan dan Pendidikan para pendidik dan

peserta didik dapat menggunakan *E-Learning* berupa website dengan jaringan internet untuk bertukar informasi yang terkait dengan pelajaran mereka. Dengan adanya internet memungkinkan Pendidikan dapat diterima oleh siapapun dan dimanapun karena sekarang telah banyak tersedia *hotspot* secara gratis di tempat-tempat umum (Daryanto,2017).

Pesatnya perkembangan teknologi membuat banyak Universitas yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya internet. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Universitas Negeri Medan telah dilengkapi dengan laboratorium komputer dengan fasilitas internet dan *hotspot* area yang memungkinkan mahasiswa dapat mengakses internet melalui laptop dan smartphone (Daryanto,2017).

Oleh karena itu media berbasis website diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kekurangan-kekurangan media belajar konvensional pada saat kegiatan pembelajaran dikelas dalam membantu para dosen untuk menyalurkan seluruh materi yang ada pada mata kuliah Makanan Indonesia dengan lebih efektif dan membantu para mahasiswa mendapatkan sumber belajar yang sesuai dengan standarisasi perkuliahan Makanan Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut perlu dilakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Makanan Indonesia Berbasis Website 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 *Website* yang bisa digunakan secara mandiri oleh mahasiswa?
4. Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Makanan Indonesia?

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada media website.
2. Makanan Indonesia dibatasi pada materi Makanan Indonesia berdasarkan provinsi bagian Sumatera.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli media, ahli materi dan mahasiswa selaku pengguna.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis website sebagai media belajar mandiri mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Unimed?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran Makanan Indonesia berbasis *Website* sebagai media belajar mandiri mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Unimed.

F. 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 *website* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata kuliah lain. Mahasiswa dengan mudah dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY