

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau dosen yang dilakukan bagi mahasiswa agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan Media pembelajaran. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, dimana Media dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses mengajar (Munadi, 2018).

Penggunaan Media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena Media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung/perantara dalam penyampaian materi ajar kepada mahasiswa. Salah satu Media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu adalah *Adobe flash*. *Adobe flash* adalah sebuah tools untuk membuat Media berupa animasi yang akan membantu penggunanya merancang Media yang dan mudah dipahami penerima dan mudah digunakan. Peran dosen dalam menggunakan serta mendistribusikan materi dan Media ke mahasiswa sangat penting terutama mahasiswa yang susah menerima pelajaran, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2018).

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah

Satu Mata Kuliah yaitu Kue dan Minuman Indonesia diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan (November, 2020). Pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia terdapat beberapa materi yang harus dikuasai diantaranya adalah *klasifikasi adonan kue*. 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 Interaktif. 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 pada saat tatap muka, teori dan praktek diakibatkan kurangnya Media yang bersangkutan, siswa harus menggunakan internet untuk belajar secara online. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2018).

*Adobe flash* merupakan salah satu aplikasi baru yang memiliki kelebihan karena tampilannya yang menarik. Media sangat baik untuk digunakan dosen dalam menyampaikan materi terutama bisa didistribusikan ke mahasiswa sebagai self study. Media menggunakan *adobe flash* dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran karena Media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Rahma dan Delsina, 2019). Berdasarkan hal

tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Kue dan Minuman Indonesia Universitas Negeri Medan**”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dosen masih menggunakan bahan ajar dan Media *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya pemahaman mahasiswa tentang materi pembelajaran sebelum melakukan praktikum.
3. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara online pada Mata Kuliah kue dan makanan Indonesia.
4. Dosen belum menggunakan Media Adobe Flash pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut..

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada Media menggunakan *adobe flash*.
2. Materi pelajaran dibatasi pada materi klasifikasi adonan kue
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli Media.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia menurut ahli materi, ahli Media, dan ahli bahasa?

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini untuk :

1. Menghasilkan Media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia
2. Mengetahui kelayakan Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia menurut ahli materi, ahli Media, dan ahli bahasa

### 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 pelajaran lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia yang dikembangkan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Sesuai Dengan Silabus di Prodi Pendidikan Tata Boga.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan Media dalam penelitian ini karena Media pembelajaran menggunakan *adobe flash* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran 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 mata kuliah kue dan minuman Indonesia.

