

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Haudi, 2020).

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 (Munaidi, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung atau perantara dalam penyampaian materi ajar kepada mahasiswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu *Macromedia Flash 8*.

Macromedia Flash 8 adalah salah satu versi *software* dari *Macromedia.inc* berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat web interaktif, film animasi kartun, pembuatan *company profile*, presentasi bisnis atau kegiatan dan *game flash* yang menarik (Anggara, 2008).

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program animasi yang banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program animasi, Program *Macromedia Flash 8* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profil*, presentasi, *movie* dan tampilan animasi lainnya (Tim Divisi Litbang Madcoms, 2006).

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Boga yaitu Pengolahan Makanan Indonesia. Pengolahan Makanan Indonesia diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberi pengetahuan dan pemahaman tentang Makanan Indonesia Berdasarkan Daerah Wilayah, Menu Khas Indonesia, dan Makanan Populer Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara (September, 2021). Proses pembelajaran Pengolahan 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 menarik.

Untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa, karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Salah satu media yang sesuai untuk mata

kuliah pengolahan makanan Indonesia yaitu *Macromedia Flash 8*. Kelebihan media pembelajaran *macromedia flash 8* yaitu; mampu meng-*import* hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga persentasi dengan *macromedia flash* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol, font pada presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut, flash mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*, dan hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Media *Macromedia Flash 8* dirancang khusus untuk materi Menu Khas Batak Toba. Alasan pemilihan materi Menu Khas Batak Toba sebagai variabel dalam penelitian ini karena terdapat banyak makanan khas Batak Toba yang menggunakan bumbu yang tidak di semua tempat memakainya. Ciri khas makanan Batak Toba adalah menggunakan buah andaliman yang memiliki rasa pedas getir. Selain itu, olahan dari ikan dan daging tetap mendominasi dan biasanya memiliki kuah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mhd Fauzi Amri (2020) menunjukkan bahwa tingkat penerimaan oleh pengguna termasuk kedalam kriteria akseptansi sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,64. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang mencakup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dosen hanya menggunakan media *Power Point* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dosen belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia.
3. Kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar yang lebih variatif.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Macromedia Flash 8*.
2. Pengolahan Makanan Indonesia dibatasi pada materi Menu Khas Batak Toba.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, ahli media dan mahasiswa.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia menurut ahli materi dan ahli media.
3. Bagaimana akseptansi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia berdasarkan respon mahasiswa?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk ini untuk :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia .
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia menurut ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui akseptansi media pembelajaran *Macromedia Flash 8* pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia berdasarkan respon mahasiswa.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen, mahasiswa, media *Macromedia Flash 8* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata kuliah lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* pada mata kuliah Pengolahan Makanan Indonesia yang dikembangkan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga sesuai dengan RPS di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan dan Spesifikasi Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* adalah media ini merupakan

aplikasi pembuat animasi yang sangat populer, memiliki ukuran file yang kecil namun kualitasnya tetap bagus, mampu digunakan untuk membuat *website*, animasi web, presentasi interaksi, dll, serta juga bisa ditampilkan pada beberapa media seperti VCD, CD-ROM, TV, HP, DVD, dan PDA.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran Pengolahan Makanan Indonesia.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa.
2. Media pembelajaran *Macromedia Flash 8* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *Macromedia Flash 8* hanya untuk Mata Kuliah Pengolahan Makanan Indonesia.