

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar merupakan wujud penyelenggaraan pendidikan di Universitas yang melibatkan Mahasiswa sebagai Peserta Didik dan Dosen sebagai pendidik. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan hal utama yang paling diprioritaskan. Pada kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen-komponen tersebut berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain (Sudjana, 2016).

Pada konteks ini, seorang dosen mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan agenda pengajarannya secara sistematis dan efektif yang berpedoman pada aturan dan rencana tentang Pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, kegiatan belajar mengajar pun menggali perubahan yang cukup signifikan. Berbagai model atau cara pembelajaran juga telah banyak dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran (Arsyad, 2019).

Pendidikan yang berkualitas akan memberikan kemajuan bagi umat manusia dari berbagai segi kehidupan. Satuan pendidikan yang ada di Indonesia terbagi atas pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal dimulai dengan Jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi, sedangkan model penyelenggaraan pendidikan terbagi terbagi dua yakni pendidikan umum akademik dan pendidikan kejuruan/ vokasi/ profesional (Nurkamri, 2016). Sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses adalah jika proses belajar mengajar

berlangsung secara efektif dan Peserta Didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna ditunjang oleh berbagai jenis sumber belajar. Keaktifan pembelajaran digambarkan oleh prestasi belajar yang dicapai oleh pembelajar. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengemukakan seiring dengan perubahan paradigma pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas tidak hanya ditentukan oleh faktor pendidik, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan Peserta Didik dengan pendidik sebagai sumber belajar pada lingkungan belajar. Dengan demikian, Peserta Didik seharusnya tidak belajar dari pendidik saja, tetapi dapat juga belajar dari berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungannya.

Prodi Tata Boga Unimed adalah salah satu prodi yang ada pada jurusan PKK yang memberi pengetahuan, keterampilan, teknologi, sikap dan etika kerja yang terampil dan kreatif. Dengan berkembangnya sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas dapat memasuki berbagai lapangan kerja usaha dan industri. Hal ini sesuai dengan fungsi dari pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi Peserta Didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, berkepribadian dan beretos kerja serta bertanggung jawab dan produktif (UUSPN No. 20 Tahun 2003).

Usaha untuk mencapai kualitas pendidikan kejuruan yang memuaskan, pengembangan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif didukung

dengan media yang sesuai, salah satunya dengan media seperti komputer sehingga komputer juga dikaitkan sebagai sarana pembelajaran

Media pembelajaran yang ada sekarang dapat menjadi sumber belajar yang lebih menarik apabila dipadukan dengan kemampuan digital komputer untuk mengolah informasi secara maya (*virtual reality*). Komputer akan menjadi suatu kebutuhan yang esensi bagi setiap pendidik untuk melakukan berbagai aktivitas di dalam proses belajar mengajar (Mustaqim,2017) Baik guru maupun dosen ikut terlibat di dalam penggunaan teknologi untuk menyajikan materi yang akan disampaikan kepada Peserta Didik ataupun peserta didiknya. Kemampuan dan kapasitas komputer juga sudah semakin canggih dengan adanya nano teknologi yang inovatif. Maraknya penggunaan internet sebagai akses informasi yang ditawarkan dalam bentuk multimedia yang interaktif telah merambah kepada masyarakat pendidikan yang modern dengan adanya suatu pemicu teknologis praktis yaitu situs jejaring sosial bernama *Facebook* dan *Twitter* yang baru dalam satu dasawarsa ini telah merubah mind set lokal menjadi global. Demikian pula halnya dengan revolusi belajar juga turut mengikuti perkembangan teknologi digital *software* yang dapat membelajarkan seseorang baik dimana dan kapan saja (Sinaga, 2013).

Teknologi pendidikan sebagai bagian integral dari teknologi informasi dan komunikasi ini memandang multimedia sebagai suatu momentum percepatan pada proses pembelajaran sehingga multimedia menjadi katalis di dalam prosesnya (Sinaga,. 2013). Meskipun demikian, tidak semua pendidik profesional melihat peluang untuk mencoba menmodel pembelajaran berbasis multimedia *online*. Multimedia memiliki keunggulan untuk menggantikan kemampuan media yang

terbatas hanya pada audio saja, teks saja, dan visual saja, sebab sistem yang terpadu dalam multimedia menjadi suatu paket pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun berkelompok secara sistematis.

Mata Kuliah *Puff pastry* adalah salah satu mata kuliah dengan ulasan materi tentang gambaran dan sajian pengetahuan serta keterampilan dalam pembuatan *puff pastry*. Mata kuliah *Puff pastry* diajarkan agar Peserta Didik memiliki kecakapan dan keterampilan dalam pembuatan *puff pastry*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan didapatkan data yang diperoleh dari dosen pengampu mata kuliah *Puff pastry* yakni ibu Ana Rahmi, dapat disimpulkan hasil belajar pada materi *puff pastry* dengan ditemukannya nilai yang kurang memuaskan dalam proses pembelajaran yaitu : Pada tahun 2018/2019 jumlah Peserta Didik 60, dimana 10 orang (17%) mendapatkan nilai 85, 10 orang (17%) mendapat nilai 80, 5 orang (8%) mendapat nilai 78, 15 orang (25%) mendapat nilai 75 dan 20 orang (33%) mendapatkan nilai di bawah 70. Pada tahun 2019/2020 jumlah Peserta Didik 64 dimana 10 orang (16%) mendapatkan nilai 87, 8 orang (13%) mendapat nilai 80, 5 orang (8%) mendapat nilai 85, 10 orang (16%) mendapat nilai 75 dan 31 orang (48%) mendapatkan nilai di bawah 70. Pada tahun 2021/2022 jumlah Peserta Didik 71 dimana 10 orang (14%) mendapatkan nilai 85, 8 orang (11%) mendapat nilai 83, 5 orang (7%) mendapat nilai 80, 10 orang (14%) mendapat nilai 70 dan 38 orang (53%) mendapatkan nilai di bawah 70. Dari data yang didapat terdapat 50% jumlah Peserta Didik setiap tahunnya mendapatkan nilai di bawah 70 kategori (E). Dimana nilai A (90–100), nilai B (80-89), nilai C (70-79) dan nilai E (≤ 69) (DPNA Universitas Negeri Medan).

Berdasarkan hasil nilai tersebut diketahui bahwa, masih terdapat mahasiswa yang mendapatkan nilai yang belum sesuai dengan CPMK, sehingga Dosen harus memberikan remedial untuk mencapai CPMK yang sudah ditetapkan, hal ini akan memakan waktu lebih banyak, sedangkan masih terdapat indikator lain yang harus dipelajari, dari hasil obseravsi tersebut juga diketahui bahwa dalam pembelajaran *pastry*, dosen hanya menggunakan media *power point* sederhana sedangkan pada proses pembuatan *pastry* dilakukan dengan proses pembuatan dengan prosedur yang telah ditentukan. Terkadang mahasiswa berfokus saat dosen saat pembelajaran berlangsung, namun mahasiswa belum dapat memahami secara jelas dan kurang mampu untuk mengulang kembali proses tersebut dengan tepat dan benar. Maka dari itu penulis melakukan penelitian untuk membuat media pembelajaran yang memudahkan dan memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri dan dapat mengulang kembali apabila belum dipahami setelah selesai pembelajaran atau tanpa kehadiran dosen, hal ini juga didukung oleh dosen yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan menjalankan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya yaitu dengan penggunaan media yang sesuai serta srategi belajar yang tepat

Apabila ditinjau dari fasilitas Fakultas Teknik pada jurusan PKK prodi Tata Boga tersedianya lab komputer yang cukup memadai tetapi dosen belum mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hamalik (2016) menyatakan bahwa dosen dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu dosen harus memiliki

pengetahuan dan pemahaman yang cukup baik dalam penciptaan media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya media pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk menyesuaikan kecepatan dalam menguasai pelajaran, jadi media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keefektifan dan efisien belajar.

Mata kuliah *Puff pastry* merupakan mata kuliah yang terdiri dari teori dan praktik yang membahas tentang aneka ragam pastry yang diproduksi di toko roti, seperti *Choux Pastry*, *Croissant Pastry*, *Puff pastry*, *Short Pastry*, *Phyllo Pastry*, dan *Danish Pastry*. Kategori dari Puff Pastry yang jarang dibuat mahasiswa, mencari kerapuhan dari *Puff Pastry*. Masalah ini yang sering sulit dibuat mahasiswa karena dari teknik mereka sering salah serta suhu yang tidak sesuai.

Beberapa indikator dari pencapaian kompetensi dari mata kuliah ini yaitu: Menjelaskan dan mempraktekan pembuatan aneka jenis *pastry*, sehingga dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut mahasiswa dituntut dalam melakukan pekerjaan langkah demi langkah dengan tujuan agar tercapai tujuan pembelajaran sebagai contoh: *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Mahasiswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil dan evaluasi pengalaman (Permendikbud). Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam

mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Hal ini sesuai dengan penelitian Wina (2009) menyebutkan bahwa PjBL merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kerja proyek, yang artinya siswa diberi tugas untuk membuat sebuah proyek sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari. Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat kepada mahasiswa (*Student Centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini mahasiswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) mahasiswa merancang sebuah masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas mahasiswa untuk memunculkan penyelesaiannya sendiri membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna sehingga teringat.

Penulis berpendapat dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat membangkitkan antusias mahasiswa terhadap mata kuliah Pastry dan membuat mahasiswa lebih aktif, timbulnya kerjasama antar mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, penulis menyadari pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah *Puff Pastry*. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi yang lebih baik dan menarik bagi mahasiswa, sehingga dosen dan mahasiswa tidak bergantung pada media cetak. Mahasiswa sebagai penerima materi lebih termotivasi, aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian

ini merupakan upaya untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah Pastry pada Mahasiswa Tata Boga Semester III di Universitas Negeri Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Pembelajaran *Puff Pastry* sejauh ini menggunakan media buku teks, *power point* sederhana.
2. Hasil belajar mata kuliah *Puff Pastry* cenderung rendah.
3. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi jenis-jenis *pastry*.
4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif sehingga Mahasiswa menghadapi kendala dalam memahami materi mata kuliah *Puff Pastry*.
5. Pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam Penelitian ini, pembatasan masalah difokuskan pada permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Mata kuliah *Puff Pastry* dan materi pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi *Puff Pastry*.
2. Multimedia Interaktif yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah *Puff Pastry* layak digunakan Mahasiswa Tata Boga Semester III Universitas Negeri Medan?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah *Puff Pastry* efektif digunakan pada Mahasiswa Tata Boga Semester III Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah *Puff Pastry* Mahasiswa Tata Boga Semester III Universitas Negeri Medan.
2. Mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah *Puff Pastry* Mahasiswa Tata Boga Semester III Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara **teoretis** manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah khasanah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran intraktif berbasis berbasis *Project Based Learning*.
2. Sebagai bahan relevan untuk penelitian selanjutnya,

Secara **praktis** manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Dosen penelitian ini diharapkan Sebagai alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, sebagai masukan bagi dosen *Puff Pastry* dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
2. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat dapat membantu Peserta Didik dalam memahami materi pembelajaran *Pastry* sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Bagi Prodi Tata Boga, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi metode atau model dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar di kelas bisa lebih efektif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan dengan aplikasi Adobe flash cs 6.
2. Format file *.exe*
3. Multimedia intraktif dilengkapi menu utama, video, gambar, menu untuk mengganti berpindah antar *slide*.
4. Tersedia Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang harus dicapai Peserta Didik.
5. Multimedia intraktif berisi tiga kegiatan pembelajaran yang mencakup

materi jenis-jenis pastry, rangkuman, dan tugas.

6. Program bisa dijalankan saat offline.
7. Multimedia interaktif dilengkapi dengan cara penggunaan.

