

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau dosen dan mahasiswa yang dilakukan agar dapat belajar secara aktif bersumber dari media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi pembelajaran. Menurut Yaumi, M. (2020) mengemukakan arti media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi dan menurut Daryanto (2020) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi efektif untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat dimanis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Menurut Wilfadz (2020) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang proses belajar - mengajar di kelas. Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki aspek-aspek dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar mahasiswa.

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki Program Studi Pendidikan Tata Boga. Pada Program Studi Pendidikan Tata Boga, mata kuliah Dasar Boga merupakan salah satu mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu *Video Scribe*. *Video Scribe* merupakan aplikasi yang

disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Video Scribe* berupa *software* yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan gambar-gambar, suara dan musik yang menarik dan meningkatkan mahasiswa untuk mengamati mata kuliah secara aktif (Arsyat, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan (Oktober, 2021). Proses pembelajaran Dasar Boga di Universitas Negeri Medan dilakukan dengan pembelajaran teori praktek. Saat pandemi Covid-19, Pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*. Media yang digunakan dosen pada pembelajaran daring yaitu media *PowerPoint*. Mata kuliah Dasar Boga merupakan mata kuliah dasar dibidang Boga. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan untuk mengetahui Teknik potongan bahan makanan baik dari hewani maupun nabati. Potongan bahan makanan dari hewani yaitu potongan daging ayam dan daging sapi. Untuk memudahkan dosen dalam menyampaikan materi sebaiknya menggunakan media pembelajaran *Video Scribe* yang lebih menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Boga pada materi potongan bahan makanan. Media ini selain dapat digunakan dosen dalam menyampaikan materi dapat juga dibagikan kepada mahasiswa melalui WA atau sipda unimed. Sehingga mahasiswa lebih mudah memahami potongan bahan makanan dengan melihat media *video scribe* ini.

Penggunaan *video scribe* sebagai media pembelajaran dapat membuat peran dosen kearah yang positif dan produktif. Dengan adanya pengembangan media belajar yang cocok digunakan untuk membantu mahasiswa belajar secara

mandiri akan berdampak positif bagi kualitas pendidikan itu sendiri (Ninda, 2020).

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Mata Kuliah Dasar Boga Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Dosen belum menggunakan media *video scribe* sebagai media pembelajaran potongan bahan makanan pada mata kuliah Dasar Boga.
2. Rendahnya pengetahuan mahasiswa tentang potongan bahan makanan.
3. Rendahnya kemampuan mahasiswa dalam melakukan praktek potongan bahan makanan.
4. Kurangnya minat mahasiswa belajar mandiri.
5. Kurangnya minat mahasiswa mengakses media potongan bahan makanan melalui media online.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran *video scribe*.
2. Materi pelajaran dibatasi pada materi potongan bahan makanan.
3. Subjek penelitian dibatasi pada validator ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media pembelajaran *Video Scribe* pada mata kuliah Dasar Boga?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Video Scribe* Pada Mata Kuliah Dasar Boga?
3. Bagaimana Akseptansi Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran *Video Scribe* Pada Mata Kuliah Dasar Boga?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Video Scribe* pada Mata Kuliah Dasar Boga.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Video Scribe* pada Mata Kuliah Dasar Boga.
3. Mengetahui Akseptansi mahasiswa terhadap Media Pembelajaran *Video Scribe* Pada Mata Kuliah Dasar Boga.

#### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi instansi pendidikan dan pemerintah sehingga menjadikan media pembelajaran berbasis *video scribe* ini sebagai dasar pengembangan terhadap produk media pembelajaran baru untuk meningkatkan sumber daya manusia yang kreatif,

inovatif, produktif, dan berkualitas serta meningkatkan pendapatan ekonomi kreatif khususnya bidang kuliner di Indonesia.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *video scribe* pada mata kuliah Dasar Boga yang dikembangkan untuk mahasiswa prodi pendidikan Tata Boga sesuai dengan RPS Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan dan spesifikasi media pembelajaran berbasis *video scribe* ini adalah media dapat diakses secara *online* (melalui link) maupun *offline* (berbentuk .mp4) yang memuat video, teks, audio dari potongan bahan makanan dengan kualitas yang bagus.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media ini mampu membantu proses menyampaikan materi untuk mahasiswa/i, dan juga mampu membangkitkan keinginan belajar khususnya mata kuliah Dasar Boga.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1.9.1 Asumsi**

Asumsi dalam penelitian ini ialah media pembelajaran *video scribe* mampu membuat suasana belajar di kelas lebih aktif, efektif dalam penyampaian materi pembelajaran terhadap mahasiswa dan dapat merangsang kreatifitas mahasiswa dalam penerapan potongan bahan makanan.

### 1.9.2 Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini ialah penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk kompetensi dasar potongan bahan makanan dan media pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada pengembangan *video scribe*.

