

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web (Yaumi, 2018). Romiszowski (Erlina, 2019) mengungkapkan “media” *as the carriers on messages, from some transmitting source (which may be a human being or inanimate object), to receiver of the message (which in our case is the learner)*. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Adekola menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media dengan peningkatan hasil belajar (Yaumi, 2018). Secara terperinci, Asyhar (2019), menjabarkan empat alasan pentingnya media pembelajaran, yakni (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar, (visi pendidikan global). Boga dasar adalah pengetahuan mengenai cara atau teknik mengolah makanan, mulai dari mempersiapkan bahan-bahan, peralatan memasak, mengolah bahan tersebut sampai dengan penyajian (Akbar, 2018). Boga dasar atau disebut

juga dasar boga merupakan materi yang sangat penting dan mendasar dalam Jurusan Tata Boga baik di Sekolah Menengah Kejuruan maupun diperguruan tinggi, seperti yang ada di Universitas Negeri Medan. Dasar Boga merupakan mata kuliah wajib yang dipelajari mahasiswa pendidikan Tata Boga jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan dengan bobot 3 sks dan sangat berkaitan dengan mata kuliah lainnya. Berdasarkan rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah ini mempelajari: Konsep dasar boga; terminologi tata boga (boga, tata boga, upa boga, adi boga, kuliner, gastronomi); perencanaan menu; metode dasar pengolahan (*boiling, steaming, braising, blanching, stewing, frying*, dll); Teknik potongan bahan makanan (daging, unggas, ikan dan sayur); dan dasar garnish. Bukan hanya materi tetapi dalam mata kuliah dasar boga juga dilakukan praktek.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada bulan (Oktober 2020) pada salah satu dosen pengampu mata kuliah Dasar Boga di Universitas Negeri Medan, mengatakan bahwa mata kuliah dasar boga yang mencakup banyak materi membuat mahasiswa mengalami kesulitan, terkhususnya pada materi teknik pengolahan dasar yang terdiri dari 17 teknik yang berbeda- beda.

Mahasiswa sulit untuk membedakan antar teknik yang satu dengan teknik yang lainnya. Oleh sebab itu diperlukannya cara untuk membantu peserta didik menyerap semua materi yang di ajarkan secara mudah, praktis, salah satunya melalui media pembelajaran yang digunakan. Di Universitas Negeri Medan sendiri para dosen sudah menggunakan media yakni *Microsoft Powerpoint*, youtube, dan video sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan

yang disebar pada dosen mata kuliah dasar boga, para dosen setuju bahwa masih diperlukan lagi media pembelajaran lain sebagai media yang dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi para peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal lagi dikarenakan media power point masih memiliki beberapa kekurangan seperti untuk file video maupun audio harus disatukan didalam satu folder dengan file presentasi agar bisa berjalan. Jika pada folder yang berbeda maka video atau audio tidak bisa dibuka dan berjalan, diperlukan keahlian khusus dalam mendesain media power point agar menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran lain sebagai alat bantu bagi para dosen mata kuliah dasar boga dalam menyampaikan materi pembelajaran yakni mengembangkan media pembelajaran *iSpring Preseter* yaitu media pembelajaran interaktif yang terintegrasi (*add-ins*) dengan *Microsoft Powerpoint*. Dalam media ini dapat dibuat berbagai menu-menu yang dimuat dalam satu home. *ISpring Presenter* secara otomatis telah memiliki fitur-fitur untuk menyisipkan berbagai bentuk media, seperti merekam audio dan video, memuat video dari link youtube, menambah animasi, *web object* dan lain sebagainya, dapat didesain sesuai kebutuhan dan diisi dengan semua materi yang ada beserta dengan ilustrasi contohnya sehingga lebih mudah dipahami bahkan dapat diperlengkapi dengan kuis berdasarkan materi yang dimuat dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *numeric*, *Fill in the Blank*, dan *Multiple Choice Text* (Hernawati, 2010), hal ini diharapkan dapat

membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah menyerap semua materi yang disampaikan. Media ini berupa web html 5 yang dapat diakses menggunakan jaringan internet oleh siapa saja melalui *smartphone* ataupun *windows*, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dirumah yang dapat dengan mudah diulang kembali oleh para mahasiswa.

Oleh karena itu peneliti akhirnya memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada mata kuliah Dasar Boga di Universitas Negeri Medan ”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Dosen masih menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter*.
3. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan pada dua program yaitu program *windows* dan program *android*.
4. Materi dasar boga yang mencakup banyak materi membuat mahasiswa mengalami kesulitan, terkhususnya pada materi teknik pengolahan dasar. Mahasiswa kesulitan membedakan teknik- teknik pengolahan dasar antara teknik yang satu dengan teknik yang lainnya.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *iSpring Presenter*.
2. Mata kuliah pada media dibatasi pada mata kuliah Dasar boga materi metode dasar pengolahan.
3. Subjek penelitian dibatasi pada dosen, mahasiswa, ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* pada Mata Kuliah Dasar Boga?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* pada mata kuliah Dasar Boga?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* menurut ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa pada Mata Kuliah Dasar Boga?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk ini untuk:

1. Menganalisis kebutuhan dosen dan mahasiswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* pada Mata Kuliah Dasar Boga.

2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada mata kuliah Dasar Boga.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* menurut ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa pada Mata Kuliah Dasar Boga.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen peserta didik dan media *iSpring Presenter* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, lengkap dan jelas, serta menyenangkan. Media pembelajaran *iSpring Presenter* 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

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa tampilan menu yaitu menu tampilan opening media, menu utama media, menu petunjuk penggunaan, menu kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran, menu profil pengembang media, menu materi pembelajaran, menu vs (perbandingan sub materi), menu video pembelajaran, menu kuis, Setiap menu akan mengarah ke halaman sesuai yang kita pilih. Terdapat tombol *home*, tombol keluar, dan tombol *sound* di setiap halaman menu media, agar dapat digunakan dengan mudah untuk kenyamanan pengguna media pembelajaran ini.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Presenter* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar mahasiswa dan memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran Dasar Boga materi metode dasar pengolahan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media berbasis *iSpring Presenter* adalah: Media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* ini merupakan multimedia interaktif terintegrasi dengan *powerpoint* sehingga mudah digunakan. *Software* ini memuat aspek media pada *audio, visual, audio visual*, dan beragam jenis evaluasi, hal ini menjadikan media ini sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dianggap akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa lebih mengerti akan materi yang hendak disampaikan dosen.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media *iSpring Presenter* ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* hanya dikembangkan pada materi Metode dasar pengolahan.
2. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus untuk mahasiswa pendidikan tata boga semester 1 Universitas Negeri Medan.
3. Pengembangan media masih belum sempurna karena keterbatasan peneliti.