

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman dapat dilihat pada perkembangan revolusi industri. Perubahan yang terjadi pada revolusi industri 4.0 sangat berdampak di berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, budaya dan lainnya. Salah satu bidang yang terkena dampak cukup besar antara lain bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), karena revolusi industri ini menanamkan teknologi cerdas yang dapat terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia. Pada revolusi industri 4.0 terjadi lompatan besar pada bidang industri, karena teknologi sudah masuk pada tren otomatisasi dan pertukaran data (Hermann, Pentek, & Otto, 2016).

Efek lanjut dari gobalisasi ini menuntut persaingan tenaga kerja secara terbuka yaitu munculnya pengangguran yang disinyalir timbul karena rendahnya kualitas tenaga kerja. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Februari 2020, jumlah pengangguran tercatat di Indonesia sampai saat ini mencapai 6,82 juta orang ([BPS] Badan Pusat Statistik, 2020). Jumlah pengangguran ini disinyalir dapat disebabkan oleh tidak sesuainya capaian pembelajaran (*learning outcomes*) yang diperoleh tenaga kerja dari institusi pendidikan (misalnya perguruan tinggi) dengan tuntutan kualifikasi (kebutuhan) lapangan kerja.

Sebagai salah satu institusi, sekaligus sebagai jawaban atas permasalahan kualitas tenaga kerja maka Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesi melalui Direktorat Pendidikan Tinggi dengan didukung oleh gagasan dari Direktorat Bina Instuktur dan Tenaga Kepelatihan Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi telah berhasil menyusun suatu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) (Ristekditi, 2017). Adanya KKNI diharapkan seluruh perguruan tinggi di Indonesia dapat menyesuaikan diri sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki *learning outcomes* yang sesuai dengan yang dibutuhkan *stake-holder* atau pengguna lulusan baik

dalam negeri maupun luar negeri serta dapat meningkatkan kontribusi capaian pembelajaran (Ristekdikti, 2015).

KKNI diposisikan sebagai penyetara capaian pembelajaran yang diperoleh antara lain melalui pendidikan formal. Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, ketrampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. KKNI juga diposisikan sebagai pengembang hasil pembelajaran lampau (Ristekdikti, 2015). Capaian pembelajaran harus dikuasai oleh setiap lulusan. KKNI terdiri dari Sembilan level kualifikasi akademik. Dengan adanya KKNI ini diharapkan akan mengubah cara melihat kompetensi seseorang, tidak lagi semata ijazah tetapi dengan melihat kepada kerangka kualifikasi yang disepakati secara nasional sebagai dasar pengakuan terhadap hasil pendidikan seseorang secara luas (formal, non formal, atau in formal) yang akuntabel dan transparan.

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga memiliki dua konsentrasi, yang pertama adalah Ilmu Keluarga dan yang kedua adalah Akomodasi Perhotelan. Akomodasi Perhotelan mempelajari tentang seluruh kegiatan atau bagian di hotel, salah satunya adalah *food and beverage service*. *Food and beverage service* terdiri dari *table set up*, *room service*, dan *bar*. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman (*Provide Food and Beverage Service*), dengan pelayanan *American Service* karena bidang ini menyangkut bidang pelayanan makanan. Dan dalam pembelajaran *food and beverage service* terdapat berbagai macam pelayanan yaitu, *American Service*, *French Service*, *Russian Service*, dan *English Service*, dan *Room Service* akan tetapi pada mata kuliah Tata Hidang I hanya mempelajari pelayanan *American service*.

Standar yang digunakan dalam kurikulum Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan adalah mengacu pada standar KKNI subbidang *Food and Beverage Service* jenjang 4, dengan kemungkinan jabatan *Head Waiter*, *Assistant Restaurant Manager*, *Shift Leader/Team Leader* dan *Restaurant Supervisor*. Dalam KKNI terdapat 21 Kompetensi Inti. Salah satunya yaitu “Menyediakan Layanan Makanan dan Minuman”.

Hal ini merupakan hal utama dalam pelayanan di bidang *Food and Beverage Service*.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 52 tahun 2012 Pasal 26 Ayat 1 tentang sertifikasi kompetensi dan sertifikasi usaha di bidang pariwisata, uji kompetensi adalah proses penilaian yang dilakukan oleh asesor kompetensi untuk membuat keputusan bahwa suatu kompetensi telah dapat dipenuhi. Tujuan uji kompetensi adalah sebagai alat ukur keterserapan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Tempat Uji Kompetensi (TUK) atau *Assessment Centre* adalah tempat kerja atau simulasi tempat kerja yang baik untuk menyelenggarakan uji kompetensi atau asesmen oleh Lembaga Sertifikasi Profesi. Tempat kerja yang baik adalah tempat kerja yang telah menerapkan praktek kerja yang baik (*Good Practices*).

Bagi mahasiswa yang telah lulus uji kompetensi maka akan mendapat sertifikat. Sertifikat kompetensi diterbitkan oleh satuan pendidikan yang terakreditasi atau lembaga sertifikasi mandiri yang dibentuk oleh organisasi profesi yang diakui Pemerintah. Sertifikat Kompetensi dapat diterbitkan oleh Perguruan Tinggi yang pelaksanaan uji kompetensinya bekerja sama dengan organisasi profesi, lembaga pelatihan, atau lembaga sertifikasi yang terakreditasi. Kelulusan Uji Kompetensi disebabkan karena penguasaan kita dari materi yang kita dapat dari pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi yang diharapkan maka penyediaan sarana pendidikan menjadi sangat penting. Sarana adalah segala peralatan yang dapat dimanfaatkan dalam proses praktik mahasiswa saat mengaplikasikan mata kuliah tertentu. Keberhasilan suatu pembelajaran, maka sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Karena media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Hamalik dalam Arsyad (2009) adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan menurut (Hanafiah & Suhana, 2014) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan

guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.

Perkembangan IPTEK menuntut manusia untuk terus maju menyesuaikan zaman sehingga membutuhkan media pembelajaran yang lebih menunjang, dapat dilihat dari berbagai produk-produk teknologi yang mampu mendukung manusia untuk lebih mudah menjalankan kehidupannya misal dengan adanya telepon genggam, komputer, laptop, televisi dan sebagainya. Perkembangan tersebut sangat mempengaruhi media pembelajaran saat ini, dari yang awalnya hanya berbentuk teks saja saat ini sudah dapat berbentuk teks, video, suara, dan grafis sehingga menarik banyak perhatian untuk membacanya (Fitri & Rinawati, 2017).

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang diamanahkan pada kurikulum (Agustiningsih, 2015). Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang. Video merupakan media yang cocok untuk media pembelajaran praktik karena dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. Semua mahasiswa dapat belajar dari video baik yang pandai maupun yang kurang pandai. Dengan adanya media pembelajaran video, diharapkan mahasiswa dapat lebih memahami dan menguasai materi karena video dapat mengembangkan imajinasi, pikiran dan pendapat mahasiswa sehingga terjadi interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Video merupakan media pembelajaran produktif yang mengandung unsur gerak.

Untuk mencapai pembelajaran *Food and Beverage Service*, dengan standar KKNI, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Video Provide Food and Beverage Service (American Service)*, apabila mahasiswa akan melaksanakan uji kompetensi secara nasional ataupun tingkat ASEAN, mahasiswa dapat menguasai materi dengan baik dan mencapai hasil uji kompetensi yang kompeten.

Media pembelajaran video *Provide Food and Beverage Service* memiliki kelebihan yaitu dapat disaksikan berulang-ulang, dapat diakses oleh siapa

pun, di mana pun dan kapan pun. Video dapat merangkum banyak kejadian dengan singkat dan jelas serta dapat menyertakan gambar dan suara. Alasan memilih video pembelajaran adalah karena mudahnya video untuk dipahami serta belum adanya media pembelajaran berupa *video tutorial* FnB yang sesuai dengan standar KKNI. Mahasiswa yang ingin melaksanakan uji kompetensi dapat menguasai materi yang akan diujikan agar hasilnya kompeten.

Berdasarkan hasil uji pendahuluan, peneliti mewawancarai 33 mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dari dua angkatan yaitu angkatan 2015 dan 2016. Dari hasil data tersebut, Mahasiswa yang mengambil Uji Kompetensi HK sebanyak 30 orang atau 91% dari total data. Sedangkan, mahasiswa yang mengambil Uji Kompetensi FnB sebanyak 3 orang atau 9% dari total data. Dari data studi pendahuluan ini, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar minat mahasiswa program studi PKK lebih tertarik untuk mengikuti Uji Kompetensi HK dibandingkan dengan bidang FnB. Berbagai alasan dikemukakan responden terkait pilihan ujikomnya antara lain: 1) Materi FnB sudah banyak terlupakan oleh mahasiswa; 2) Pada praktiknya mahasiswa mengaku mengalami kesulitan menghafal prosedur dan alat yang digunakan dalam pelayanan FnB; 3) Mahasiswa merasa kurang percaya diri terhadap kemampuan pelayanan FnB; 4) Risiko yang besar ketika mengikuti ujikom FnB karena terdapat barang mudah pecah. Untuk itu peneliti ingin membuat *video tutorial food and beverage service* dengan standar KKNI sebagai persiapan uji kompetensi, dengan harapan agar mahasiswa lebih mudah menguasai dan mengingat kembali materi FnB sehingga mahasiswa siap menghadapi uji kompetensi.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitri Rohyani pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video *Table Set Up* Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sewon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media video menata meja (*table set up*) dinyatakan dapat peningkatan pengetahuan siswa

saat menggunakan media pembelajaran *table set up*. Dari uji $t_{hitung} = 2,845$. dengan membandingkan nilai $P (0,006) < \alpha (0,05)$ dan $T_{hitung} > T_{table} (2,845 > 1,671)$ maka H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengetahuan siswa menggunakan media pembelajaran video *table set up* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Tata Hidang pada siswa kelas XI program keahlian Tata Boga SMK Negeri 1 Sewon.

Selanjutnya penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Front Office* di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut” yang dilakukan oleh Wini Guswiani dkk (2018). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti menetapkan ingin mengembangkan media pembelajaran video *Food and Beverage Service* untuk mahasiswa sebagai bahan persiapan Uji Kompetensi. Metode pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang masalah di atas maka muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Mahasiswa kurang siap dan kurang berminat mengikuti uji kompetensi bidang *food and beverage service* karena materi mudah terlupakan.
2. Mahasiswa mengalami kesulitan menghafal prosedur dan alat yang digunakan dalam pelayanan FnB.
3. Risiko yang besar ketika mengikuti ujikom FnB karena terdapat barang mudah pecah dengan kata lain disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman dan kepercayaan diri mahasiswa terkait teknik penggunaan barang mudah pecah.
4. Belum adanya media pembelajaran berupa *video tutorial* FnB yang sesuai dengan standar KKNI.

1.3 Pembatasan Masalah

Sehubung dengan penjelasan di atas, penulis hanya membatasi masalah pada “pengembangan media pembelajaran *video tutorial Provide Food and Beverage Service* yaitu *American Service* sesuai dengan standar KKNI sebagai persiapan Uji Kompetensi”.

1.4 Perumusan Masalah

Dengan identifikasi masalah di atas, terdapat rumusan masalah yang lebih jelas tentang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *video tutorial Provide Food and Beverage Service* sesuai dengan KKNI untuk persiapan Uji Kompetensi?
2. Bagaimana kelayakan media *video tutorial Provide Food and Beverage Service* sesuai dengan standar KKNI berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa yang akan mengikuti Uji Kompetensi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *video tutorial Provide Food and Beverage Service* sesuai dengan KKNI untuk persiapan Uji Kompetensi.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *video tutorial Provide Food and Beverage Service* sesuai dengan standard KKNI pada persiapan Uji Kompetensi.
2. Mengetahui Kelayakan media pembelajaran *video tutorial Provide Food and Beverage Service* untuk persiapan Uji Kompetensi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari tujuan penelitian ini dapat disimpulkan ke dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menjadi referensi untuk mata pelajaran Tata Hidang khususnya Pelayanan Makanan dan minuman (*Provide Food and Beverage Service*), *Table Setting*, *Standard Table Setting* dan *Elaborate Table Setting* dan Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang *Food and Beverage Service* sebagai media pembelajaran *digital*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi dosen adalah dapat menjadikan video ini sebagai media tambahan dalam pembelajaran.
2. Manfaat bagi mahasiswa dan siswa adalah dapat menarik minat belajar untuk mempelajari materi *Pelayanan Makanan dan minuman (Provide Food and Beverage Service)*, *Table Setting*, *Standard Table Setting* dan *Elaborate Table Setting* dalam persiapan Uji Kompetensi dan dapat menambah media pembelajaran yang tadinya hanya mengikuti perkembangan industri, kini mengacu pada standar KKNI serta dapat menjadi alternatif pembelajaran mandiri serta dapat mempermudah untuk persiapan Uji Kompetensi.