

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan vokasi atau pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memiliki keahlian tertentu. Menurut Verawadina et.al (2019: 82) pendidikan vokasi adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang siap kerja yang memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan. Pendidikan vokasi terdiri dari pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sampai pendidikan tinggi yang memiliki dasar pembelajaran yaitu mengutamakan mempersiapkan tenaga kerja yang siap terjun ke dunia pekerjaan atau industri dengan memiliki keterampilan.

Program Studi Pendidikan Tata Boga adalah salah satu pendidikan vokasi tingkat pendidikan tinggi yang memiliki visi untuk menyiapkan tenaga akademik dan profesional yang bermutu, bertanggung jawab, dan mandiri di bidang pendidikan tata boga formal dan non formal. Tata boga adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dalam menyiapkan, memasak, dan menghidangkan makanan selain itu mempelajari tentang wirausaha, gizi dalam makanan dan Tata Hidang. Proses pembelajaran Tata Boga biasanya dilakukan di ruangan kelas dan laboratorium. Laboratorium digunakan untuk mata kuliah bidang keahlian, karena laboratorium beserta sarana dan prasarananya berfungsi sebagai tempat praktik mahasiswa dalam mengasah keterampilan teknis ataupun keterampilan generik dalam bidang jasa boga (Bakti & Gomo, 2017: 170). Dalam industri jasa boga diperlukan sebuah kompetensi menurut Febriana (2017: 152) salah satu kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja bagi mahasiswa lulusan Tata Boga adalah melaksanakan Standar Operasional Prosedur (SOP).

Standar Operasional Prosedur (SOP) *Food and Beverage* (F&B) yaitu salah satu materi yang dipelajari pada mata kuliah Tata Hidang. Tata Hidang adalah suatu cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan, dan juga ketelitian dalam melayani tamu (Wahyuningsih, 2019: 1775), mata kuliah ini terdiri dari 2 tahap yaitu dasar dan lanjutannya. Pada mata kuliah Tata Hidang pelajaran yang dipelajari adalah

pengertian, perkembangan tata hidang, jenis-jenis tata hidang, prinsip langkah-langkah tata hidang, Restoran *Mise-en-place*, jenis-jenis *table set-up*, Tahapan pelayanan restoran, etika makan (*table manner*), penyajian minuman alkohol & non alkohol, serta Praktek operasional restoran dari mulai persiapan hingga menutup restoran. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *student center learning*, yang mengedepankan kemandirian mahasiswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan serta membangun kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran dilaksanakan secara *Blended Learning* yaitu *online* (dalam jaringan) dan luring (tatap muka).

Proses pembelajaran Tata Hidang biasanya dilakukan di laboratorium Tata Hidang, karena karakteristik perkuliahan Tata Hidang semestinya lebih banyak menekankan *attitude* dan *skill*, dari pada pengetahuan penalaran, dengan perbandingan teori 40% dan praktik 60% (Oka & Winia, 2011: 134). Berdasarkan hal tersebut maka laboratorium Tata Hidang memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu dosen pengampu Tata Hidang Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Jakarta didapatkan bahwa laboratorium Tata Hidang di Program Studi Tata Boga masih terbatas dan belum mengilustrasikan sebuah restoran. Oleh karena itu untuk kegiatan pembelajaran praktikum yang ideal belum dapat dilakukan secara maksimal, salah satunya pada praktikum *sequence of service* jamuan formal pada materi *Standar Operasional Procedure* (SOP). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata Tata Hidang pada praktikum *sequence of service* yaitu pada semester 109 rata-rata nilai praktikum 78.26, pada semester 110 rata-rata nilai praktikum 74.35, dan pada semester 111 rata-rata nilai praktikum 79.83.

Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran Tata Hidang pada praktikum *sequence of service* belum maksimal, hal ini bisa terjadi karena mahasiswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran, dan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari pembelajaran praktikum (46,5% setuju) karena dalam pembelajarannya sering menggunakan istilah asing, dan kegiatan praktikum jarang dijumpai pada kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan pembelajaran diperlukan media pembelajaran agar pembelajaran Tata Hidang maksimal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik

maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015: 2). Berdasarkan hasil analisis pendahuluan pada mata kuliah Tata Hidang media pembelajaran yang sering digunakan adalah *powerpoint* (95,3%), buku cetak (48,8%), video pembelajaran (30,2%), media real (30,2%), dan modul elektronik (2,3%).

Media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Tata Hidang berdasarkan analisis pendahuluan memiliki beberapa kekurangan yaitu media cenderung monoton, dan kurang bervariasi karena media pembelajaran yang disajikan terlalu tekstual dan kurang interaktif. Selain itu materi yang disajikan kurang menggambarkan langkah-langkah dalam praktikum sehingga mahasiswa sering kali merasa jenuh dan kurang berkonsentrasi. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi tujuan kompetensi yang ingin dicapai.

Menurut Oka & Winia (2011: 134) untuk memperlancar pencapaian dari kompetensi yang telah ditetapkan pada mata kuliah Tata Hidang adalah dengan menggunakan modul, karena dalam pembelajaran Tata Hidang khususnya praktikum *sequence of service* dapat dikatakan kompleks karena mahasiswa harus memiliki *knowledge, skill, dan conversation*. Berdasarkan analisis kebutuhan sebanyak 14% mahasiswa sangat setuju, dan 34,9% mahasiswa setuju merasa kesulitan dalam mempelajari mata kuliah Tata Hidang. Salah satunya pada praktikum *sequence of service*, karena materi praktik ini cukup panjang rangkaianannya serta harus dilakukan secara mandiri. Dalam proses pembelajarannya mahasiswa sudah memiliki buku pegangan, namun belum memiliki panduan praktikum untuk mata kuliah Tata Hidang. Buku tersebut terdiri dari materi dan tahapan-tahapan untuk praktikum, tetapi panduan praktikum yang terdapat dalam buku-buku paket bercampur dengan banyak materi pelajaran kurang efektif digunakan dalam kegiatan praktikum (Sundari et al., 2017: 49).

Panduan praktikum merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan sebagai pedoman mahasiswa melaksanakan praktikum (Hidayah, 2014: 20) selain itu menurut Rustaman (2003) petunjuk praktikum merupakan salah satu fasilitas yang dibutuhkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran di laboratorium sehingga

tercapai tujuan pembelajaran. Panduan praktikum dapat dikembangkan dengan hasil akhir cetak ataupun *elektronic book (E-Book)*, pada saat ini banyak sekali dijumpai penggunaan *E-Book* salah satunya yaitu jenis *Flipbook* digital.

Flipbook memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, dan harganya yang murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana & Cahyani, 2008). Berbeda dengan *E-book* pada umumnya *flipbook* yang dibuat dengan *software Flip PDF Corporate* memiliki kelebihan lain yaitu aplikasi ini dapat membuat halaman buku yang interaktif dengan memasukkan multimedia seperti gambar, video dari Youtube, MP4, audio, video, *hyperlink*, kuis, *flash*, dan lain-lain (Builder, 2020).

Pemilihan media pembelajaran *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* dalam proses pembelajaran mata kuliah Tata Hidang akan mempermudah mahasiswa memahami teori dan alur praktikum secara jelas dan holistik sehingga diharapkan mahasiswa telah dibekali kemampuan awal pra-praktikum. Berdasarkan penelitian terdahulu tentang pengembangan buku praktikum yang dibuat oleh Trio Ageng Priyatno didapatkan hasil bahwa buku petunjuk praktikum yang dikembangkan telah layak untuk dipergunakan pada perkuliahan mikrobiologi sehingga dapat memudahkan kegiatan praktikum mikrobiologi (Prayitno, 2017: 36). Penggunaan media *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* pada proses pembelajaran memiliki kelebihan antara lain dapat mempermudah mahasiswa dalam belajar mandiri dan meningkatkan motivasi dalam praktikum. Dengan demikian media *flipbok* digital panduan praktikum *sequence of service* dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep dan pelaksanaan praktikum sehingga meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut didukung penelitian dari Neng Nenden Mulya Ningsih dan Dandan Luhur Saraswati yang menganalisis penerapan *digital book* menggunakan *kvsoft maker* dan didapatkan hasil terdapat pengaruh penggunaan *digital book* terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa dari rata-rata 70 untuk kelas kontrol (gain ternormalisasi 0,4) menjadi 84 untuk kelas eksperimen (gain ternormalisasi 0,7) (Mulyaningsih & Saraswati, 2017: 25).

Pengembangan panduan praktikum dilakukan agar dapat membuat mahasiswa lebih aktif dan membantu mengembangkan keterampilan proses mahasiswa melalui kegiatan yang ada pada panduan praktikum yang telah dikembangkan (Prayitno, 2017: 36), karena hasil analisis kebutuhan didapatkan bahwa sebanyak 46,5% mahasiswa setuju dan 4,7% mahasiswa sangat setuju masih merasa kesulitan dalam mempelajari praktikum, oleh karena itu penting dikembangkan panduan praktikum berbasis *flipbook*, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memuat unsur multimedia (Hayati et al., 2015: 49).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Panduan Praktikum *Sequence Of Service* Pada Mata Kuliah Tata Hidang” dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, dan membuat peserta didik lebih memahami materi praktikum.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik pembelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook*?
3. Bagaimana evaluasi formatif pengembangan media pembelajaran *flipbook*?
4. Apakah media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak?
5. Bagaimana meningkatkan efektivitas pembelajaran pada praktikum Tata Hidang materi *sequence of service*?
6. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pada praktikum Tata Hidang materi *sequence of service*?
7. Bagaimana mengembangkan panduan praktikum berbasis *flipbook* digital *sequence of service* pada mata kuliah Tata Hidang?

1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* jamuan formal pada mata kuliah Tata Hidang.

1.4.Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* pada mata kuliah Tata Hidang?”.

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok pembahasan masalah di atas maka, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital panduan praktikum *sequence of service* pada mata kuliah Tata Hidang.

1.6.Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi salah satu referensi media untuk dosen Tata Hidang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi untuk dosen Tata Hidang ketika mengajarkan materi *sequence of service* pada mahasiswa. Bagi mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah Tata Hidang diharapkan dapat mudah mengawal tahapan *sequence of service*. Selain itu penulis berharap akan bermunculan peneliti-peneliti lain yang meneliti tentang permasalahan ini.