

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai faktor yang memainkan peranan signifikan dalam membangun karakter bangsa, dengan menjalani pendidikan formal, informal, dan nonformal. Kualitas SDM pada suatu negara akan menentukan maju atau tidaknya negara tersebut. Pendidikan menjadi salah satu solusi efektif untuk mencerdaskan suatu bangsa. Pendidikan berupaya untuk melaksanakan pengembangan terhadap potensi dan juga prospek yang ada pada tiap individu supaya potensi dan juga prospek tersebut bisa berguna untuk negara dan juga bangsa tersebut (Djabidi, 2016).

Hal yang menjadi prioritas suatu pendidikan untuk ditingkatkan yaitu berkaitan dengan kualitas dari pendidikan itu sendiri, khususnya kualitas pembelajaran. Dilihat dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk dapat belajar secara mandiri dengan mengembangkan keterampilannya dalam proses belajar (Imam Mukhdi, 2015).

Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang ada diawasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk dijadikan tempat menempuh pendidikan bagi calon tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Tujuan LPTK sendiri adalah meningkatkan keahlian, kompetensi, dan *skill* bagi guru. Namun demikian, ada tujuan lain yang bisa dicapai yaitu memperbaiki dan mengembangkan pengelolaan pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, metodologi, dan seni kependidikan.

Pendidikan Tata Boga merupakan salah satu program studi yang berada di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta dengan visinya adalah menjadi program studi yang unggul, kompetitif, mandiri, dan profesional dalam bidang kependidikan Tata Boga, sedangkan salah satu misinya adalah menyiapkan tenaga akademik dan profesional yang bermutu, bertanggung jawab, dan mandiri di bidang

pendidikan tata boga formal dan non formal. Profil lulusan prodi ini salah satunya adalah guru SMP, SMK bidang boga yang kompeten dalam penguasaan konsep, teori, dan praktik di bidang boga yang berwawasan wirausaha serta mampu menerapkan IPTEKS dalam bidangnya.

Dikutip dari buku pedoman akademik Fakultas Teknik tahun 2017 salah satu mata kuliah dasar keahlian yang ada di program studi Pendidikan Tata Boga adalah Penataan dan Pelayanan Restoran. Mata Kuliah ini membahas tentang Konsep pelayanan makanan dan minuman dengan berbagai tipe, Operasional pelayanan dengan tipe *Individual* dan *Non Individual Service*, Pengelolaan *banquet* dengan *event* khusus (MICE) dan Struktur Organisasi "*Restaurant Classical Staff*", Jenis Pelayanan di Industri Jasa Boga antara lain *Individual Service (American Service, English Service, French Service, Russian Service)* *Non Individual Service* termasuk didalamnya *Group Service (Buffet Service)*, Pelayanan Kamar (*Room Service*), Operasional Jenis Pelayanan Individu dan *Room Service*.

Proses pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran biasanya dilakukan di laboratorium Tata Hidang, namun berdasarkan hasil wawancara dosen pengampu mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran, materi *non individual service* pada kegiatan pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta media tersebut dirasa belum ideal dan hasil yang diperoleh masih belum optimal, hal ini diketahui dari data nilai rata-rata penataan dan pelayanan restoran pada materi *non individual service* yaitu pada semester 114 dengan nilai rata-rata 79.71. Berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran pada materi *non individual service* masih belum maksimal, Berdasarkan survei awal 60% mahasiswa setuju bahwa merasa sulit untuk berkonsentrasi karena dalam pembelajarannya belum mengilustrasikan contoh riil dalam keseharian. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran maksimal. Media pembelajaran adalah alat penyampaian terhadap informasi yang terjadi pada proses pembelajaran dengan tujuan informasi atau materi yang diajarkan dapat tersampaikan (Sukmanasa, 2017). Berdasarkan hasil wawancara pada dosen pengampu mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran, media pembelajaran yang

sering digunakan untuk pembelajaran khususnya untuk penyampaian materi adalah *power point*.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran masih kurang bervariasi dan belum mencerminkan keadaan restoran yang sesungguhnya. Dikutip dalam (Hakim, n.d, 2018), berpendapat bahwa kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual meskipun hanya menekankan pada kekuatan indra penglihatan. Menariknya lagi berdasarkan artikel yang dimuat pada *mit.edu*, *neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik.

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan, materi *non individual service* sudah memuat gambar yang cukup menarik, namun penjelasan belum cukup dikarenakan suasana laboratorium tidak mencerminkan suasana restoran, sehingga variasi dalam penggunaan media pembelajaran perlu ditambahkan. Adapun peneliti melakukan analisis pendahuluan yaitu analisis kebutuhan pada mahasiswa prodi pendidikan tata boga angkatan 2016-2018 menggunakan media *google form* dari 30 orang mahasiswa dan dapat di simpulkan bahwa sebanyak 57% mahasiswa sangat setuju jika media pembelajaran berbasis visual sangat diminati dalam memahami mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran. Selanjutnya 67% mahasiswa juga berpendapat bahwa tertarik dengan diberlakukannya metode pembelajaran berbasis visual. Ini merupakan inovasi baru untuk lebih meningkatkan semangat dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Hasil analisis kebutuhan pada mahasiswa disimpulkan bahwa mahasiswa menyukai media pembelajaran visual, sehingga akan dikembangkan media pembelajaran visual berupa komik digital.

Komik digital dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya (Robby, 2016). Dikatakan pula seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang

cocok dengan gaya belajarnya (Waluyanto et al., n.d. 2017). Aspek visual dan verbal dalam pesan tersebut terintegrasi dalam satu pesan tunggal. Keduanya melibatkan kemampuan berpikir visual dan verbal sekaligus. Mengutip (Hakim, 2018), bahwa manusia memiliki kemampuan menyerap informasi dengan persentase terbesar yaitu melalui indera mata (83%).

Penggunaan karakter dan isi cerita yang menarik dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital. Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Media Pembelajaran komik digital juga memiliki kelebihan lainnya yaitu disajikan dengan alur cerita yang runut dan teratur sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang disampaikan (Wahyuningsih, 2012). Menurut hasil penelitian (Komang Trisnadewi, 2020) hasil dari pemberian kuesioner yang diisi oleh mahasiswa, diperoleh dua hal yaitu mengenai manfaat dan tantangan penggunaan *Cartoon Story* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris berdasarkan pendapat mahasiswa diantaranya adalah menambah kreativitas, meningkatkan penguasaan teknologi, pembelajaran menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan lebih mudah menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam bidang keilmuan, pemanfaatan media komik digital dapat digunakan di semua jenjang pendidikan, sedangkan untuk pembuatannya khusus untuk siswa setingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi (Printina, 2019). Hasil penelitian (Ambarwati, 2018) dengan model pengembangan 4D mengatakan bahwa ide cerita yang disajikan dalam komik digital sebagai media pembelajaran sebaiknya diambil tidak jauh dari hal-hal yang dijumpai sehari-hari supaya lebih menarik minat baca peserta didik.

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dirasa paling cocok karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi.

Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses *file* gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, akan dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis visual yaitu komik digital melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi *Non individual service* dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran" dimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ini memiliki kelebihan lainnya yaitu disajikan dengan alur cerita yang runut, dan teratur sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengingat kembali informasi yang disampaikan serta kegiatan pemahaman pembelajaran yang dilakukan mahasiswa akan menjadi lebih optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran?
2. Bagaimana tahapan dan persiapan pelayanan *non individual service* yang benar?
3. Apakah media pembelajaran komik digital *non individual service* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Penataan dan Pelayanan Restoran?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?
5. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dibatasi pada pengembangan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran

2. Kelayakan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?

1.5 Tujuan Pengembangan Media

Berdasarkan pokok pembahasan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik digital *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran
2. Menilai kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital *Non individual service* dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Memberikan dampak positif dalam upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran komik digital materi *non individual service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran di perguruan tinggi
 - b. Membantu mahasiswa dalam memahami konsep *non individual service* yang divisualisasikan dengan komik digital sehingga lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, serta menyenangkan untuk dibaca, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa.
2. Manfaat bagi pendidik
 - a. Menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi dan perkembangan pendidikan.

3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah- masalah pendidikan.
 - b. Menjadi masukan dan kritikan yang membangun dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga.

