

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keberadaan Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) memudahkan semua proses kehidupan menjadi lebih cepat, lebih efisien, dan lebih akurat. Demikian pula pemanfaatan TIK di dunia pendidikan, yaitu dalam proses belajar-mengajar. Proses belajar-mengajar tidak lagi mengenal keterbatasan ruang dan waktu. Berdasarkan Depdiknas (2009: 7) diacu dalam Farista (2012: 1), kemajuan di bidang pendidikan akan membawa perubahan besar pada TIK, sebaliknya perkembangan TIK akan membawa perubahan besar pada dunia pendidikan. Terbukti bahwa TIK mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, diharapkan akan tercipta sumber daya manusia berkualitas yang siap menghadapi tantangan global. Hal di atas menjadi bersinergi dengan apa yang dijelaskan oleh Tilaar (2012: 152) bahwa pendidikan yang bermutu adalah moto dari arus globalisasi.

Reflianto dan Syamsuar (2018: 7-8) menjelaskan salah satu dari permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya pada perguruan tinggi yang mencetak generasi inovatif dan produktif di era industri 4.0 adalah masih kurangnya terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung revolusi industri 4.0 dan ekosistem riset dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas riset dan pengembangan di Perguruan Tinggi dan lembaga lainnya. Sebelumnya, pada Rakernas (Ristekdikti, 2019: 11) telah direkomendasikan penyelenggaraan pembelajaran daring di Perguruan Tinggi merujuk pada Peraturan Menteri Ristekdikti No.51/2018 sebagai strategi perguruan tinggi menjawab tantangan revolusi industri 4.0. Sistem *e-learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten (Elyas, 2018: 10). Untuk itu penting diperhatikan bahwa komponen teknologi dalam pembelajaran harus bersifat universal sehingga bisa digunakan oleh semua

orang, dan mengandung tutorial atau buku ajar penggunaan yang ringkas, sederhana namun jelas. (Latip, 2020: 111).

Disusul dengan munculnya wabah pandemi di seluruh dunia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyebarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan secara daring yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Salah satu kesulitan pendidik dalam proses pembelajaran jarak jauh atau *distance education* adalah menarik perhatian peserta didik untuk menaruh minat atau fokus pada pelajaran (Sari dan Nayir 2020: 335). Menurut Munir (2009) diacu dalam Latip (2020: 108) menyatakan bahwa faktor keberhasilan pembelajaran jarak jauh terletak pada 3 faktor utama, yaitu pengajar, pembelajar dan teknologi.

Pembelajaran digital bukanlah hal asing bagi mahasiswa Pendidikan Tata Boga – Fakultas Teknik – Universitas Negeri Jakarta . Hal ini dikarenakan sudah ada beberapa penelitian terkait media pembelajaran digital, contohnya adalah pengembangan video tutorial *chiffon cake* pada mata kuliah Kue Kontinental oleh Imany dkk., (2019: 65) dengan hasil yang menyatakan kualitas media video sangat baik. Yang kemudian telah diuji efektivitas nya oleh Purnama dkk., (2020: 17) dengan hasil peningkatan belajar sebesar 15,69% dan disimpulkan bahwa media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* efektif meningkatkan hasil belajar. Contoh lain adalah penelitian pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah Pengetahuan Alat Pengolahan dan Penyajian Makanan oleh Aruan dkk., (2019: 73) dengan hasil belajar kelas mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dari hasil belajar kelas mahasiswa yang menggunakan *power point*. Ini artinya terdapat juga peningkatan pemahaman dan pembelajaran lebih optimal dari pada kelas yang hanya menggunakan *power point*.

Mata kuliah pada program Pendidikan Tata Boga – Fakultas Teknik – Universitas Negeri Jakarta terdiri dari mata kuliah teori dan produkif kejuruan yang memerlukan praktikum untuk mengasah keterampilan. Seperti mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran. Selain teori, mahasiswa dituntut untuk terampil dalam praktikum kegiatan Penataan dan Pelayanan Restoran. Keterampilan yang

didapat melalui praktikum nantinya akan berguna untuk di dunia kerja ketika sudah lulus nanti. Khususnya untuk program pendidikan, ilmu yang didapat tidak hanya untuk diri sendiri namun nantinya akan dibagikan kembali baik itu saat praktik mengajar ataupun saat menjadi tenaga pendidik yang sesungguhnya. Untuk itu mahasiswa harus benar – benar memahami teori konsep dan praktik dari Penataan dan Pelayanan Restoran.

Salah satu materi ajar dari mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran adalah Tipe Pelayanan *Room Service*. Mahasiswa dituntut untuk memahami dari konsep hingga tahapan *Room Service*. Pemahaman teori yang tidak optimal akan menyebabkan hasil praktik yang tidak optimal juga.

Berdasarkan data hasil pembelajaran materi *Room Service* untuk semester 114 dari 78 siswa, terdapat 59 mahasiswa dengan nilai di bawah 75 yang artinya kurang dari nilai KKM (Kriteri Ketuntasan Minimal) untuk mata kuliah praktikum dengan rata – rata 74.6. Perolehan hasil belajar dibawah KKM dan tidak maksimal dikarenakan dalam pembelajaran daring, tidak ada media yang mendukung interaksi khusus pada praktikum. Selain itu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran, sebelumnya telah melakukan wawancara sebagai analisis kebutuhan penelitian sehingga media yang dikembangkan dapat tepat sasaran dan tepat guna dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, beberapa pendapat yang menyatakan bahwa media video yang digunakan memiliki sedikit perbedaan dengan pedoman yang dibuku. Untuk kesesuaian penggunaan media saat ini, mahasiswa berpendapat bahwa media kurang sesuai terlebih lagi untuk mahasiswa yang mendapatkan mata kuliah ini saat pandemi *Corona Virus-19*, sehingga pemahaman teori sepenuhnya terletak di media pembelajaran. Selama ini media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan teori *Room Service* hanya berupa *power point*, dan video ilustrasi *Youtube*.

Munadi (2008) diacu dalam (Rusman, 2013: 124) menjelaskan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang didapat. Salah satunya faktor eksternal yang mencangkup media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (H. Malik, 1994, diacu dalam Samiharsono, 2017: 10). Gabungan dari beberapa komponen media disebut Multimedia. Multimedia interaktif dapat menyajikan informasi yang tidak hanya dapat dilihat dan di dengar tetapi juga mengerjakan perintah-perintah di dalamnya secara simultan, sehingga sangat efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dibuktikan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif dengan model pengembangan APPED oleh Arifin (2019: 7366) dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dan penelitian multimedia interaktif berbasis *M-Learning* dalam mata kuliah vokasional oleh Wibawa dan Sumawati (2016: 147) yang memperoleh hasil multimedia interaktif dengan hasil keefektifan multimedia yang mencapai presentase 60% - 80%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Munir 2012: 7) yang menyatakan orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Dalam mengembangkan multimedia interaktif, dibutuhkan *authoring tools* untuk menciptakan kesatuan aplikasi program multimedia interaktif. Salah satu *authoring tools* yang umum digunakan untuk membentuk aplikasi program multimedia interaktif adalah *Adobe Flash CS6*.

Mengingat pentingnya peranan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran, peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* terkhususnya untuk materi *Room Service* yang dapat digunakan untuk pembelajaran optimal. Selain teori dan simulasi digital dengan sumber yang jelas, pada multimedia interaktif dapat disajikan pilihan untuk *quiz*. Sehingga dosen dapat memberikan *quiz* kepada mahasiswa terkait pemahaman yang didapat dari multimedia interaktif yang digunakan atau sebagai bentuk evaluasi pembelajaran tipe pelayanan *Room Service*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti melihat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran materi tipe pelayanan *room service*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif tipe pelayanan *room service*?
3. Bagaimana evaluasi formatif pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi tipe pelayanan *room service*?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan APPED?
5. Bagaimana menambahkan referensi media pembelajaran yang layak untuk mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah peneliti mengidentifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti akan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi tipe pelayanan *room service* yang layak digunakan pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut diatas, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi tipe pelayanan *room service* yang layak digunakan pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi tipe pelayanan *room service* yang layak digunakan pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif materi tipe pelayanan *room service* sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.
2. Sebagai referensi media pembelajaran pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.

