

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini pertumbuhan teknologi telah berkembang sangat pesat, yang dapat dilihat dari banyaknya inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dari kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Hal ini tentu saja membawa dampak yang positif pada negara dan khususnya pada dunia pendidikan. Dimana pengertian IPTEK itu sendiri adalah sumber informasi yang dapat menambah wawasan dan kemampuan di bidang teknologi yang dapat mempermudah dalam berbagai aktifitas. Ditambah lagi dengan masuknya era industri 4.0 pada saat ini yang dimana kemajuan dari perkembangan teknologi saat ini sudah mendominasi pasar bahkan sudah masuk ke dalam aspek kebutuhan dalam kehidupan manusia. (Hoyles & Lagrange, 2010) dan (Putrawangsa, 2018) menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini.

Menarik untuk dicermati pada kehidupan saat ini, interaksi mahasiswa banyak bersentuhan dengan teknologi, terutama teknologi informasi yang didalamnya tersaji banyak informasi yang dapat diakses secara mudah kapanpun dan dimanapun. (Kustandi & Darmawan, 2018) menyatakan bahwa pada era Pendidikan 4.0 saat ini merupakan tantangan yang cukup berat bagi tenaga pendidik, dalam menghadapi tantangan ini maka Pendidikan juga harus berubah, seperti pengembangan kembali media pembelajaran yang digunakan saat ini untuk menunjang pembelajaran. Freud Pervical dan Henry Ellington, 1988 (dalam Syamsuar, 2018) mengatakan inovasi pembelajaran yang dilakukan pada masa perkembangan teknologi informasi digital adalah dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi saat ini yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini demi meningkatkan mutu pembelajaran. Guru harus mampu membuat inovasi baru dalam pembelajaran dengan mengembangkan media yang lebih menarik, efektif dan efisien dalam penggunaannya (Khairani dkk., 2020).

Salah satu dari permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya pada perguruan tinggi di era industri 4.0 adalah masih kurangnya terobosan dalam riset dan pengembangan yang mendukung revolusi industri 4.0 serta ekosistem riset dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas riset dan pengembangan di Perguruan Tinggi dan lembaga lainnya

(Reflianto & Syamsuar, 2018). Salah satu rekomendasi pada rakernas kemenristekdikti (ristekdikti, 2019) adalah diadakannya penyelenggaraan pembelajaran daring yang dilakukan pada Perguruan Tinggi yang merujuk pada Peraturan Menteri Ristekdikti No.51/2018 sebagai strategi perguruan tinggi demi menjawab tantangan revolusi industri 4.0 saat ini.

Di Indonesia sendiri, Perguruan Tinggi sudah cukup berkembang pesat baik Perguruan Tinggi Swasta maupun Negeri. Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satunya yang terletak di Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur. UNJ sendiri memiliki 9 fakultas yang aktif dan lebih dari 60 program studi (penmaba.unj.ac.id di akses pada 22 maret 2021). Universitas Negeri Jakarta memiliki banyak program studi, salah satunya adalah Program studi Pendidikan Tata Boga (S1) dan Tata Boga (D-3), di dalam program studi ini, ada beberapa mata kuliah wajib yang harus diampu oleh mahasiswa boga, salah satunya adalah mata kuliah Tata Hidang. Tata Hidang mengajarkan kepada mahasiswa mengenai bagaimana caranya menghidangkan suatu hidangan dan lainnya. Pemberian teori dilaksanakan di dalam ruang kelas tata hidang yang berlokasi di Gedung IKK UNJ, dengan luas 7x10 meter dan fasilitas seperti kursi dan meja, LCD Tv atau Proyektor, sambungan listrik dan pencahayaan yang cukup, serta penggunaan *air conditioner*. Kebanyakan pada saat ini tenaga pengajar masih mengajar dengan cara konvensional seperti penggunaan media pembelajaran *handout* ataupun *powerpoint*, serta penggunaan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pada tingkat perguruan tinggi pengaruh penggunaan media audio visual dalam menunjang proses pembelajaran matakuliah Tata Hidang dapat meningkatkan hasil belajar yang sangat baik mudah diterima dan dipahami oleh mahasiswa. Dalam berapa tahun kebelakang penggunaan media pembelajaran berbasis video telah menjadi perhatian utama menurut data laporan perusahaan CGS 2017 (Agustini & Ngarti, 2020). Media audio visual merupakan salah satu alternatif penggunaan media untuk memaksimalkan proses pembelajaran saat ini karena media ini mudah dikemas, lebih menarik dan dapat di perbarui/*edit* setiap waktu (Rinaldi et al., 2017). Menurut Wiwoho,(2019) Tata hidang merupakan suatu cara dalam menghidangkan makanan maupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan, serta ketelitian dalam melayani tamu.

Salah satu materi dari sekian banyak materi yang ada dalam mata pelajaran Tata Hidang adalah penyajian minuman, salah satu jenis minuman yang ada adalah minuman *Mocktail*. *Mocktail* adalah sebuah minuman ringan *non alcohol* yang biasa diminum setelah makan dan tersedia pada pesta pesta. *Mocktail* dapat terbuat dari apa bahan dasar apa saja, (Ekawatiningsih, 2016) mengatakan, “Minuman atau *Beverage* pada umumnya memiliki arti bahwa semua jenis cairan yang dapat diminum (*drinkable liquid*) kecuali obat-obatan. Dalam Pelaksanaanya, Media pembelajaran yang digunakan pada materi ini adalah *handout* dan *power point*, dalam survei yang telah dilaksanakan melalui *platform Google Form* yang dilakukan kepada 25 panelis, maka diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Aspek ketertarikan penggunaan media audio visual mendapat respon sebanyak 73,3%, responden yang menyatakan ketertarikan pada penggunaan media audio visual pada proses pembelajaran. 2) Aspek pemahaman materi hanya 33,3% anak yang sudah memahami isi materi yang disampaikan melalui media saat ini. 3) Hasil wawancara mengenai aspek kemudahan penggunaan dan pemahaman materi menggunakan media video menghasilkan 66,7% responden yang beranggapan akan lebih mudah dalam menggunakan dan memahami bila menggunakan media video. 4) Adapun dalam aspek kebutuhan media pembelajaran sebanyak 66,7% responden menyatakan membutuhkan media baru seperti layaknya media video. 5) Serta 93,3% responden mengatakan dengan adanya penggunaan media video ini maka akan meningkatkan fokus mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran saat ini belum sepenuhnya cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cukup baik kepada peserta didik dalam materi minuman *mocktail* dikarenakan fokus yang kurang tertuju pada materi saat ini, kurangnya gambaran pasti dalam contoh penggunaan teknik pengolahan, dan penggunaan media yang itu itu saja yang meningkatkan rasa jenuh yang dialami oleh para peserta didik. Ditambah dengan nilai praktik mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga di semester 114 pada materi pembuatan dan penyajian minuman, 68% mahasiswa atau 51 orang dari total 78 orang mendapat nilai kurang dari nilai minimal pada materi tersebut, Batas nilai yang ada pada materi praktikum

tersebut sebesar 76 (B+) dengan data lengkap sebagai berikut, 40% : rata-rata nilai 75, 25% : rata-rata nilai 70, 3% : rata-rata nilai 65.

Dalam peneliti ini, model pengembangan media pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran ADDIE, Model ini cukup sistematis dalam penggunaannya. Romiszowski (1996) mengatakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistematis telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual dan materi pembelajaran berbasis *computer*. Model ADDIE disusun dan terprogram berurutan secara sistematis dengan upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar. Model ini memberikan peluang untuk memantau dan memberikan penyesuaian dari setiap proses pengerjaannya (Stapa & Mohammad, 2019). Model ini terdiri dari 5 langkah pengerjaan yaitu: a) Analisis; b) Desain; c) *Develpoment*/pengembangan; d) Implementasi; dan e) Evaluasi. Berdasarkan pengembangan media audio visual yang diperkuat (Imany et al., 2019)&(Yu et al., 2021), dari hasil validasi yang diterima dari para ahli, media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental dapat dikatakan sangat baik dengan nilai sebesar 95%. Berdasarkan hasil uji coba pada *Small Group* (terbatas) media video pembelajaran pembuatan *chiffon cake* pada mata kuliah kue kontinental dapat dikatakan sangat baik dengan nilai sebesar 94%. Penggunaan media video cukup efektif didukung dalam Penelitian yang dilakukan oleh (Aini et al., 2017) terhadap pengaruh penggunaan media audio visual pada pencapaian kompetensi dasar mengolah *stock* dan *sauce* di SMK 3 Cimahi memperoleh hasil yang baik dan juga didapatkan peningkatan pencapaian nilai yang cukup tinggi yaitu lebih dari setengah populasi yang mendapat kenaikan nilai. Selain itu pengembangan media audio visual sangat tepat dalam pembelajaran matakuliah produktif Tata Boga karena sangat memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep pembuatan hidangan yang di ajarkan. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Nurani, 2015) di tahun 2015 telah membuktikan pengembangan media video tutorial dalam mata kuliah makanan oriental juga memperoleh hasil yang positif dengan lebih dari 90% panelis menyatakan sudah paham terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan media tersebut.

Berdasarkan survei sebelumnya dapat disimpulkan diperlukannya sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat dengan mudah diakses dan digunakan sehingga dapat meningkatkan baik minat, hasil, dan semangat peserta didik dalam pembelajaran, Melalui pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi minuman *Mocktail* diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan yang disampaikan diatas secara tepat, baik, dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran pada era digital saat ini

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran mengenai teknik pembuatan minuman *Mocktail* (*Shaking, muddling, dan Layering*) untuk mahasiswa Tata Boga Universitas Negeri Jakarta. Dengan adanya penelitian ini dapat memudahkan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran di era digital saat ini karena dapat diakses dimana saja, tanpa membutuhkan perangkat khusus, dapat dilihat secara berulang ulang serta kemudahan penggunaannya, selain itu mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari dan mendapat pengetahuan tentang teknik pembuatan minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang, serta dapat mempelajari teknik ini tanpa adanya hambatan baik dari biaya dan ketersediaan peralatan ataupun saran dan prasarana di kampus.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Apakah media pembelajaran yang tepat pada mata kuliah Tata Hidang materi penyajian minuman bagi mahasiswa Tata Boga dalam proses pembelajaran *online*?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* dengan berbagai teknik pembuatan pada mata kuliah Tata Hidang?
3. Mengapa media pembelajaran saat ini belum sepenuhnya maksimal dalam menyampaikan materi ?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial teknik pembuatan minuman *mocktail* (Teknik *Shaking, muddling, dan Layering*) pada mata kuliah Tata Hidang?

5. Apakah kendala dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial teknik pembuatan minuman *mocktail* (Teknik *Shaking*, *muddling*, dan *Layering*)?
6. Apakah video teknik pembuatan minuman *non alcohol/mocktail* (Teknik *Shaking*, *muddling*, dan *Layering*) yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria video yang baik dan layak untuk mahasiswa ?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti akan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang ?
2. Apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria video yang berkualitas dan layak untuk digunakan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang.
2. Menganalisis tingkat kelayakan media video tutorial teknik pembuatan minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang yang dikembangkan.

### 1.6 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video tutorial minuman *mocktail* pada mata kuliah Tata Hidang ini dapat digunakan dan dimanfaatkan:

1. Bagi mahasiswa, dapat memberikan kemudahan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar kapanpun dan dimanapun. Sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam mempelajari materi minuman *non alcohol* untuk memberikan gambaran kontekstual dan tutorial praktikum menyajikan minuman pada mahasiswa
2. Bagi Program Studi Tata Boga, sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi Dosen Tata Hidang, sebagai referensi penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
4. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan dengan penelitian efektifitas media.

