

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan pesat memberikan pengaruh yang luas pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan mulai mempersiapkan diri untuk memasuki era Society 5.0. Dewasa ini teknologi secara umumnya telah meluas ke berbagai sektor bidang masyarakat, mulai dari industri ekonomi, sosial, maupun pendidikan, khususnya pembelajaran (Riyana, 2017). Seiring dengan makin berkembangnya teknologi berkembang pula sarana dan prasarana dalam pembelajaran (Rohdiani dan Rakhmawati, 2017). Berbagai macam produk teknologi yang semakin canggih dan berkembang telah diciptakan dan merata ke semua bidang. Kini proses pembelajaran yang antara pendidik dan peserta didik yang dulunya harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan media yang dapat mendukung (Nastiti & 'Abdu, 2020). Jarak dan waktu kini tidak lagi menjadi masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Danaswari dan Gafur, 2018).

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadikan kesempatan mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran semakin luas (Priyambodo et al., 2012). Peranan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan sumber belajar, mengingat kehidupan sehari-hari mahasiswa yang tidak lepas dari peranan teknologi (Yayang dan Eldarni, 2019). Dengan memanfaatkan media *online* dapat meningkatkan kualitas diri dan kompetensi seorang guru sehingga dapat menciptakan terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia (Prasetyawan, 2020). Guru harus dapat mengembangkan proses pembelajaran dari bentuk pembelajaran verbal menuju keterampilan aplikatif yang dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri (Adji, 2021).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi yang terjadi baik secara tatap muka langsung maupun melalui media pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Octavia, 2020). Pada dasarnya, pembelajaran

merupakan suatu proses komunikasi di mana seorang pendidik yang menjadi sumber informasi, dan peserta didik yang menjadi penerima pesan (Sumiharsono & Hisbiyatul, 2017). Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam bidang pendidikan bisa jadi proses pembelajaran pada era sekarang ini membuat peserta didik berhadapan langsung dengan pendidik yang digantikan robot atau pendidik mengendalikan pembelajaran dari jarak jauh (Nastiti & 'Abdu, 2020). Hal ini menjadi tuntutan kuat bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis teknologi komputer. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bagi guru atau pengajar dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain pembelajaran yang baik bagi siswa (Hamid et al, 2020).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sumber belajar yang menekankan pada perangkat lunak atau *software* dan perangkat keras atau *hardware* (Riyana, 2008). Media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik (Divayana et al. 2016). Namun melihat perkembangan saat ini, Divayana et al., 2016 juga menyatakan bahwa perkembangan ini sangat memungkinkan untuk memfasilitasi dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk berbagai model pembelajaran, seperti *e-learning* (*electronic learning*), *Computer Based Instruction* (CBI), *Computer Assisted Instruction* (CAI), dan *e-teaching* (*electronic teaching*).

*E-learning* (*electronic learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya internet. Namun seiring berjalannya perkembangan TIK itu sendiri, pengertian *e-learning* meluas menjadi pembelajaran yang dilaksanakan dengan jasa *video-audio*, *smartphone*, komputer, dan internet sebagai teknologi pendukung (Jamun, 2018). Internet adalah jaringan tanpa kabel yang dapat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya dengan jangkauan yang sangat luas bahkan hingga ke seluruh dunia (Adhitya, 2016). Melihat kelebihan dari internet, perkembangan teknologi, serta situasi saat ini dapat menciptakan suatu media pembelajaran elektronik yang dapat memanfaatkan fungsi-fungsi dari jaringan tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dan banyak digunakan saat ini adalah *e-module* (Winaya et al, 2016). Modul merupakan media pembelajaran cetak yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri (Nalarita & Listiawan, 2018). Sedangkan *e-module* adalah bentuk elektronik dari modul. *E-module* merupakan bagian *e-learning based*, pembelajaran yang memanfaatkan TIK terutama semua perangkat elektronik (Winaya et al, 2016). *E-module* dapat dikonversikan menjadi beberapa jenis aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat gawai, *desktop*, maupun *web* atau situs yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Dalam manajemen organisasi perhotelan, *bar* merupakan salah satu sub bidang dari *Food and Beverages Services* yang bertanggung jawab dalam *beverages product* kecuali yang dihasilkan oleh *kitchen*. *Bartending* sendiri adalah pengetahuan mengenai bagaimana cara mengoperasikan bar dalam kegiatan membuat, meramu, serta menciptakan berbagai macam jenis minuman campuran baik yang beralkohol (*cocktail*) maupun yang tidak beralkohol (*mocktail*) dari berbagai bahan yang berbeda menjadi suatu minuman yang bermanfaat dan dapat disajikan maupun dijual kepada pelanggan (Isdarmanto, 2016). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti kepada mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan yang telah mengambil mata kuliah *Bartending*, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Bratending* masih kurang variatif dan mahasiswa membutuhkan media yang lebih dapat menarik minat mereka.

*Bartending* merupakan salah satu mata kuliah konversi MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan di Universitas Negeri Jakarta, di mana mahasiswa dituntut untuk pembelajaran mandiri. Mahasiswa membutuhkan bekal yang cukup sebelum terjun langsung ke dunia industri, namun mahasiswa masih kesulitan untuk memahami materi-materi pembelajaran *Bartending*. Salah satu materi yang sulit dimengerti oleh mahasiswa adalah materi teori. Teknologi yang semakin canggih dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran pun sudah beragam. Sumber belajar untuk mata kuliah *Bartending* di Universitas Negeri Jakarta program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi

Perhotelan sudah ada, tetapi media pembelajaran yang digunakan saat ini masih berupa *power point* dan buku cetak. Maka mahasiswa membutuhkan media baru yang interaktif untuk dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara mandiri serta dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *e-module* (modul elektronik) mengenai *Bartending* sebagai solusi untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses materi serta dapat melakukan pembelajaran berbasis *web* dengan internet di manapun dan kapanpun. Selain itu, *e-module* juga dapat membantu dosen untuk memberikan pembelajaran melalui media kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri. Dari penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui kelayakan media berbasis *website* yang digunakan beserta *feedback* mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Oleh sebab itu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Module* untuk Mata Kuliah *Bartending*”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan masih menggunakan *power point* dan buku cetak.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum variatif.
3. Belum adanya media pembelajaran *online* pada mata kuliah *Bartending* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *e-module* berbasis *web* pada mata kuliah *Bartending*.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; bagaimana pengembangan dan kelayakan *e-module* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah *Bartending*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *e-module* pada mata kuliah *Bartending*.

#### 1.6 Kegunaan Penelitian

##### 1. Teoritis

Dapat menjadi referensi untuk materi pembelajaran mata kuliah *Bartending* dan dapat menambah ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai media pembelajaran yang mudah diakses kapan pun dan di mana pun.

##### 2. Praktis

- a. Bagi pendidik dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar dan alternatif media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dari mata kuliah *Bartending* tercapai.
- b. Bagi peserta didik dapat dijadikan referensi dalam menambah pengetahuan dan meningkatkan minat dalam *Bartending*, serta dapat membantu dalam mempersiapkan diri untuk ujian kompetensi ataupun prakerin.
- c. Bagi peneliti dapat menjadi sarana untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, menambah wawasan serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- d. Bagi Universitas Negeri Jakarta dapat menambah koleksi perpustakaan dan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang berkepentingan.