

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Lajunya perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif pada berbagai aspek kehidupan. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat membantu proses pembelajaran serta dapat menghambat pembelajaran apabila penggunaannya tidak optimal. Teknologi dapat mengalihkan perhatian peserta didik dalam menerima pembelajaran. Lukum (2019: 1) menyatakan salah satu solusi pendidikan di era milenial yaitu, dalam proses pembelajaran guru harus memanfaatkan fasilitas gadget yang dimiliki siswa menjadi sumber belajar dan komunikasi pembelajaran dan konseling dengan cara memanfaatkan media sosial. Generasi Z dapat menghabiskan waktunya sekitar 9 jam sehari untuk menggunakan *smartphone* mereka dan membuat mereka sangat tergantung pada teknologi seluler (Hastini et al., 2020: 13). Karena tingginya penggunaan *smartphone*, maka mulai dikembangkan media dan metode pembelajaran yang dapat memanfaatkan penggunaan seluler khususnya pada kegiatan perkuliahan.

Salah satu mata kuliah wajib dari program studi Pendidikan Tata Boga adalah Penataan dan Pelayanan Restoran. Mata kuliah ini membahas mengenai struktur organisasi "*Restaurant Classical Staff*", jenis pelayanan *Individual Service* (*American Service, English Service, French Service, Russian Service*); *Grup service* (*Buffet service*); Pelayanan Kamar (*Room Service*); serta mempraktikkan operasional jenis pelayanan individu dan *Room Service* (Buku Pedoman Akademik FT, 2020: 563). Salah satu Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada mata kuliah ini yang tercantum pada Rencana Pembelajaran Semester tahun 2022/2023 yaitu Melaksanakan prosedur penataan, penghidangan dan pelayanan di restoran, hotel, *room*, maupun *hall* dengan sub-CPMK melakukan operasional pelayanan dengan tipe *individual service* (*table service*).

Salah satu daya dukung dalam pemenuhan CPMK dan sub-CPMK adalah dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah wadah/alat dari materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Menurut Khuzaini dan Sulistyio (2020: 179), perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik

akan media penyajiannya. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran materi *Russian service* berupa *power point*. Perkuliahan Penataan dan Pelayanan Restoran dilakukan melalui dua metode yang disesuaikan dengan ketercapaian materi dan kompetensi yakni melalui teori dan praktikum. Teori disampaikan melalui perkuliahan baik secara langsung di ruang perkuliahan maupun secara daring melalui aplikasi *zoom* atau *google meet*. Sedangkan praktikum dilakukan di laboratorium Tata Hidang.

Pembelajaran materi *Russian service* pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran dirasa masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai rata-rata praktikum materi *Russian service* pada semester 115 sebesar 60,45, di mana nilai rata-rata tersebut masih di bawah nilai praktikum minimal sebesar 75. Berdasarkan survei kebutuhan awal yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Tata Boga angkatan 2019 dan 2020 yang pernah mengambil mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran, menunjukkan 64,3% dari 28 mahasiswa menyatakan media pembelajaran masih belum dapat membuat peserta didik berkonsentrasi, serta 50% mahasiswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran terasa sulit karena tidak ada contoh nyata visualisasi secara langsung. Media pembelajaran yang digunakan pada materi *Russian service* belum dapat menggambarkan kondisi penyajian yang sebenarnya. Hal ini dapat disebabkan karena jenis pelayanan *Russian service* masih asing dan jarang digunakan oleh restoran di Indonesia. Media video tutorial dari situs *Youtube* sudah digunakan dalam perkuliahan namun belum diketahui validitas media tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan merangsang keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat mendukung pembelajaran secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif (Susilana dan Riyana, 2018: 9).

Terkait hasil survei analisis kebutuhan sebelumnya, 64,3% sangat setuju bahwa media pembelajaran berupa audio visual menarik bagi peserta didik. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan

mengungkapkan pikirannya (Rahmatullah, et al., 2020: 319). Media audio visual juga dapat menampilkan pesan lisan dan tulisan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Hasil survei selanjutnya juga menunjukkan 78,6% mahasiswa sangat setuju bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif lebih menarik bagi peserta didik. Multimedia interaktif suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dll (Widiatno & Nurlela, 2014: 90). Media pembelajaran interaktif memungkinkan pembelajaran dilaksanakan dengan lebih bermakna. Peserta didik dapat memilih waktu, substansi materi dan berpeluang belajar berulang kali sehingga tingkat pemahaman dapat dicapai (Widiatno & Nurlela, 2014: 91). Kandriasari et al. (2023: 194) mengungkapkan bahwa kondisi pembelajaran dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berimplikasi pada pembelajaran praktikum, sehingga pendampingan pembelajaran sangat diperlukan karena literasi digital melalui *mobile learning* dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa. Multimedia interaktif materi Room Service yang dikembangkan oleh Syaidina et al. (2022: 92-93) dengan model pengembangan APPED menghasilkan produk yang valid. Penilaian oleh ahli media dan ahli materi dengan kriteria 'Sangat Baik' pada angka 99,2% dan 95%, dan penilaian ahli bahasa dengan kriteria 'Baik' pada angka 77,5%. Respons mahasiswa terhadap multimedia juga dikategorikan 'Sangat Positif' pada angka 89,39%. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas dapat disimpulkan mahasiswa membutuhkan media pembelajaran berupa audio visual dan bersifat interaktif, sehingga akan dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android.

Aplikasi berbasis android dipilih karena penggunaan *smartphone* berbasis android sudah digunakan secara umum oleh berbagai jenis kalangan masyarakat. Menurut Dimitri Mahayana (2019) Dosen Teknik Elektro dan Informatika ITB dilansir oleh tribunnews Jabar mengungkapkan bahwa seiring pertumbuhan *smartphone*, Android telah mendominasi pasar *smartphone* di Indonesia lebih dari 90% sedangkan di dunia 75%. Perangkat *smartphone* berbasis android juga menjadi

salah satu kebutuhan penting dalam perkuliahan secara daring di masa pandemi. Fasilitas seluler telah berkembang pesat dan penggunaan teknologi seperti *smartphone* lebih tinggi dibandingkan dengan membaca buku atau kegiatan lainnya (Novita et al., 2018: 600). Pembelajaran berbasis android merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media berupa aplikasi yang dimuat pada sistem android sebagai upaya agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif (Wahid et al., 2020: 2). Penggunaan *smartphone* android dapat lebih unggul daripada melalui komputer maupun laptop yang kurang praktis dalam segi ukuran maupun kemudahan akses.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahid et al. (2020: 4) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat efektif terhadap prestasi belajar siswa. Didukung juga dengan penelitian oleh Putra et al. (2017: 2014) yang menunjukkan rata-rata hasil belajar kognitif menggunakan media aplikasi berbasis android lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kognitif kelas kontrol. Pengaruh media pembelajaran berbasis android juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 60,16%. Penelitian oleh Kandriasari et al. (2023: 194) menunjukkan salah satu keuntungan penggunaan *mobile learning* yaitu dengan adanya menu evaluasi yang memungkinkan mahasiswa mengevaluasi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahamannya terhadap pembelajaran. Pembelajaran melalui *mobile learning* yang diimbangi dengan pendampingan pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam pembelajaran praktikum. Sementara Yulianti et al. (2023: 378) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dan komputer lebih efektif dibandingkan penggunaan gambar dan resep dalam mengembangkan keterampilan memasak peserta didik usia 5-6 tahun. Media berbasis Android dan komputer memiliki perbandingan yang sama efektif dalam meningkatkan keterampilan memasak peserta didik. Selanjutnya, diperlukan suatu model prosedural dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis android materi *Russian service*.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani et al. (2021: 200) yaitu pengembangan media berbasis android menggunakan model 4D sudah layak dengan skor kelayakan 99%, serta menunjukkan penggunaan media berbasis android mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Izza et al. (2021: 455) melalui

penelitian pengembangan aplikasi interaktif android menggunakan model pengembangan ADDIE juga mendapat skor kelayakan antara 87%-94%. Media interaktif berbasis Android bisa dipakai secara layak dengan penambahan contoh pada sehingga peserta didik tidak hanya terpaku pada materi (Izza et al., 2021: 456). Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran android oleh Novita et al. (2018: 603) menggunakan model pengembangan ADDIE mendapatkan rata-rata skor validitas sebesar 3.49 yang masuk ke dalam kategori sangat tinggi. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi model 4D yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Development, Disseminate*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis android melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Materi *Russian Service* dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran”. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi memiliki kelebihan seperti dapat mencakup segala bentuk media baik teks, audio, maupun visual, praktis dan mudah diakses oleh pengguna media, bersifat interaktif sehingga pengguna media dapat memberi umpan balik terhadap materi yang disampaikan sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan meningkatkan minat belajar guna mengoptimalkan pembelajaran materi *Russian service*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang muncul, antara lain:

1. Tingginya ketergantungan Generasi Z terhadap penggunaan teknologi seluler.
2. Pembelajaran materi *Russian service* belum dapat menampilkan contoh nyata secara langsung.
3. Perlu adanya pengembangan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.
4. Perlu adanya uji kelayakan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.
5. Perlu adanya uji efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam perkuliahan Penataan dan Pelayanan Restoran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dibatasi pada pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android materi *Russian service* yang layak digunakan 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 aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?
2. Bagaimana menilai kelayakan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran
2. Menilai kelayakan aplikasi pembelajaran android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi program studi Pendidikan Tata Boga
  - a. Menambah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada perkuliahan sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan bervariasi.
  - b. Menjadi daya dukung dalam pemenuhan Capaian Pembelajaran (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), dan Sub-CPMK pada mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.
2. Manfaat bagi peneliti
  - a. Menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan terhadap permasalahan nyata di bidang pendidikan.

3. Manfaat bagi mahasiswa
  - a. Memberikan dampak positif dalam upaya sosialisasi penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran di perguruan tinggi.
  - b. Membantu mahasiswa dalam menganalisis konsep pelayanan *Russian service* yang dikemas secara interaktif pada aplikasi android sehingga lebih mudah diakses, lebih menarik untuk dipelajari, serta menyenangkan untuk dibaca, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa.
4. Manfaat bagi pembaca
  - a. Menambah wawasan tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi pembelajaran materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.
  - b. Menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut terkait pengembangan aplikasi pembelajaran materi *Russian service* dalam mata kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran.

