

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu elemen kritis dalam perkembangan bangsa yang memiliki dampak signifikan pada kehidupan setiap individu. Sejalan dengan kemajuan zaman yang terus berkembang, teknologi dan ilmu pendidikan juga harus selalu berkembang mengikuti keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Hal tersebut dapat memotivasi pendidik dalam aktivitas belajar mengajar dengan interaktif (Indrastoeti et al., 2018). Perkembangan dan perubahan pada pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung mencakup aspek lebih dari sekedar pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mencakup pandangan, nilai-nilai, dan aspirasi global (Tilbury et al., 2002).

Dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan bangsa, pendidikan yang berkualitas adalah kata kunci dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan agar bangsa dapat menghasilkan individu yang berkualitas (Muhardi, 2004). Dalam konteks ini, pendidik memiliki peran yang sangat krusial dalam memajukan pendidikan bangsa. Seorang pendidik yang ahli tidak hanya memerlukan kemampuan untuk mengajar, tetapi juga memiliki kemampuan mengelola informasi dan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Schmitt et al., 2002). Hasil penelitian Dwi & Lauchia, (2024), kurikulum berperan sangat krusial dalam menentukan perkembangan pendidikan di suatu negara, dari tahap perencanaan hingga penerapan dan praktik langsung. Bagian dari elemen utama dalam pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai pusat dalam mencapai tujuan pendidikan. Di era modern ini, pendidikan tidak hanya bermanfaat sebagai sarana dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan SDM yang memiliki kompetensi, kreativitas, dan adaptif. Mengembangkan media pembelajaran adalah bagian dari cara yang tepat untuk meningkatkan proses pembelajaran. Seorang pendidik harus mencari serta memanfaatkan inovasi sumber belajar yang relevan dengan materi untuk mengubah proses pembelajaran yang awalnya sulit dipahami menjadi menarik dan mudah untuk dipahami (Saud et al., 2023).

Perkembangan tidak hanya terjadi di bidang pendidikan, hal ini juga terjadi dalam industri perhotelan. Sistem pendidikan di Indonesia berusaha mengakomodir perkembangan tersebut melalui sekolah kejuruan sebagai upaya mempersiapkan siswa yang tertarik di bidang perhotelan. Hal ini karena di industri perhotelan diwajibkan memiliki keterampilan khususnya pada bidang *food and beverage service*. Sebagai bekal untuk berkompetensi di industri perhotelan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat banyak mata pelajaran pada jurusan perhotelan antara lain, *housekeeping, food and beverage, front office*, dan sebagainya. Menurut (Santhi et al., 2023), *Food and Beverage Service* adalah mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik mengetahui tugas utama dalam mempersiapkan dan menyediakan makanan dan minuman untuk pelanggan termasuk restoran, *bar, banquet*, dan *room service*. Peserta didik harus memiliki pengetahuan dasar dalam *food and beverage service* salah satunya mengenal alat hidang. Secara umum peralatan yang dipakai sebagai alat hidang *food and beverage service* digolongkan menjadi 4, di antaranya: *chinaware, silverware, glassware*, dan *other equipment* (Ari Perdana et al., 2023). Berdasarkan rincian materi kejuruan, peserta didik dituntut untuk menguasai beberapa materi mengenai *food and beverage service* khususnya dalam pengklasifikasian jenis dan fungsi dari alat hidang yang digunakan dengan harapan mereka dapat menempatkan diri dan mengimplementasikan ilmu tersebut sebagai seorang *waiter*. Beragamnya materi seperti materi layanan makanan dan minuman, pelayanan tamu, *room service*, dan lain sebagainya. Pada keahlian akomodasi perhotelan tersebut diperlukan media pembelajaran yang baru dan inovatif sebagai bekal untuk bekerja di dunia industri perhotelan.

Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dan juga peserta didik guna saling berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran, serta menjadi komponen pendukung keberhasilan pendidikan di sekolah (Elmanora et al., 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru dan peserta didik bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan et al.,

2020). Dalam Ramli (2012) penggunaan media belajar dapat membantu mempercepat pengiriman materi dan mempromosikan pemberdayaan peserta didik. Subjek menjadi lebih fungsional dan memberikan umpan balik sebagai penilaian pembelajaran.

Pembelajaran materi alat hidang *glassware* membutuhkan pemahaman visual interaktif berupa gambar yang menarik sebagai pengklarifikasian jenis dan fungsi dari berbagai macam bentuk *glassware* tersebut. Melalui penggunaan teknologi pembelajaran yang inovatif, diharapkan minat belajar para peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian dari Anwar, et al (2022) dengan judul "Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan" dengan hasil penelitian yaitu terdapat media pembelajaran yang dapat dipakai pada pelajaran *food and beverage* di antaranya buku ajar, vide tutorial, blog, video tutorial, audio visual dan media kliping, dan *e-module*, serta media kartu bergambar. Beragam media pembelajaran tersebut menciptakan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendidik harus bijaksana untuk memilih dan mengelola media yang selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian terdahulu mengenai media sebagai referensi penelitian antara lain penelitian yang dilakukan oleh Kandriasari & Puteri (2016) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi *Personal Hygiene* Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMK Negeri 33 Jakarta, diperoleh bahwa dengan penggunaan media pembelajaran video animasi sebagai variasi media pembelajaran yang efektif pada materi *personal hygiene*, terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi *personal hygiene* terhadap hal yang efektif terkait peningkatan kognitif peserta didik SMK Negeri 33 Jakarta terbukti lebih efektif daripada media pembelajaran konvensional. Interaktif merupakan sesuatu yang berkaitan di mana orang saling berhubungan aktif, melakukan aksi dan reaksi satu sama lain, dan memiliki timbal balik satu sama lain (Hawlitshcek et al, 2017). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan menggunakannya, mereka memungkinkan peserta untuk berinteraksi satu sama lain melalui interaksi dan aksi reaksi. Dikarenakan pengaruh saling memberi aksi dan reaksi, pembelajaran

interaktif ialah salah satu jenis media yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang abstrak (Yanto, 2019). Pengembangan inovasi dalam media belajar dapat mengatasi masalah pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan temuan dari studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan pengalaman praktik keterampilan mengajar di SMK Negeri 33 Jakarta. Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran *food and beverage service*. Hal tersebut mengakibatkan belum maksimal proses pembelajaran dan rendahnya antusias peserta didik. Hal tersebut juga berdampak pada munculnya rasa jenuh di antara peserta didik selama proses pembelajaran di mana media belajar menggunakan *power point* dari guru lalu mencatatnya di buku catatan.

Analisis kebutuhan dilakukan kepada peserta didik SMK Negeri 33 Jakarta kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *food and beverage service*. Analisis kebutuhan dilakukan pada 3 kategori siswa yaitu: siswa unggul, siswa sedang, dan siswa kurang pintar. Tujuan menganalisis kebutuhan siswa adalah langkah pertama dalam memeriksa tanggapan siswa terkait dengan jenis media pembelajaran dan merancang media pembelajaran (Gazali & Saefuloh, 2019). Menurut analisis kebutuhan yang dilakukan, menghasilkan bahwa lima dari lima peserta didik kurang antusias dengan proses pembelajaran. Mereka mengharapkan media lain yang lebih menyenangkan juga menarik. Media pembelajaran tersebut antara lain berupa media interaktif berisi kuis, *games*, animasi, dan lain sebagainya yang memiliki desain dan tampilan berbeda dari *power point* dan buku. Merujuk pada beberapa penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran, salah satu media pembelajaran berbasis *scratch* telah terbukti bahwa peserta didik dapat tertarik selama kegiatan belajar. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media yang terkait jenis dan kegunaan *glassware* berdesain menarik dengan cuplikan elemen dan gambar sesuai dengan kebutuhan agar peserta didik dapat memahami materinya dengan semangat belajar yang tinggi. Media berbasis *scratch* dipilih karena dinilai mempunyai beberapa keunggulan mendukung antusiasme peserta didik pada proses belajar yang diberikan sebagai berikut: 1) *scratch* menyokong beragam tipe proyek seperti kartun, permainan, cerita, dan sebagainya sehingga pengguna akan tertarik

menggunakan dan membuat karya mereka dengan *scratch*, 2) *scratch* memudahkan untuk membuat karya dengan memasukan animasi, gambar, rekaman suara, dan membuat grafik, 3) cara kerja media *scratch* mudah karena mengandalkan tombol perintah yang dibuat melalui blok-blok perintah dengan visualisasi seperti kuis ataupun permainan, 4) *scratch* memiliki ukuran kapasitas penyimpanan *file* yang sedikit daripada pemrograman lain, 5) *scratch* dapat diakses secara gratis dimanapun dan kapanpun.

Penelitian yang dilakukan Putra Arfiansyah et al., (2019) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik" menjelaskan kesudahan pengujian pada media belajar aplikasi *scratch* menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Bagasputera (2023) juga menjelaskan bahwa terdapat perkembangan baik dari hasil belajar matematika peserta didik kelas III-B SD Negeri Lawang Gintung 2 dengan menggunakan media pembelajaran *scratch* dengan pola belajar *problem based learning* yang mempengaruhi nilai akhir matematika peserta didik.

Berdasarkan uraian, analisis kebutuhan, dan hasil studi pendahuluan, peneliti berminat untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service* di SMK Negeri 33 Jakarta" pada mata pelajaran *food and beverage* yang merupakan salah satu pelajaran kejuruan pada konsentrasi Akomodasi Perhotelan. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu tahap yang dilaksanakan hanya sampai tahap pengembangan dan uji kelayakan produk.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan dapat diidentifikasi dari latar belakang yang perlu dipecahkan, antara lain:

1. Peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dengan media pembelajaran yang belum bervariasi.
2. Pengetahuan peserta didik tentang *glassware* masih rendah

3. Belum banyak pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran *food and beverage service* Negeri 33 Jakarta.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yakni:

”Apakah media berbasis *scratch* layak digunakan sebagai media pembelajaran *glassware* untuk peserta didik jurusan perhotelan SMK Negeri 33 Jakarta?”

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti akan fokus pada tahap pengembangan dan kelayakan media. Peneliti juga menggunakan model pengembangan ADDIE hingga tahap *development* (pengembangan).

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa *scratch* yang layak digunakan sebagai media belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Sebagai referensi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu mempermudah proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inovasi media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar yang memuaskan.

- d. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.



Intelligentia - Dignitas