

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dari waktu ke waktu dan membawa inovasi terkini dalam kehidupan manusia. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan menuntut adanya manajemen yang tepat dalam aspek pelaksanaan, perencanaan, dan evaluasi. Tanpa manajemen yang terstruktur dan efektif, proses pendidikan tidak akan berjalan optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sistem pendidikan juga harus beradaptasi seiring dengan perkembangan zaman yang sedang berlangsung. Salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbarui dan merancang kembali kurikulum pendidikan (Susilawati, 2022). Perlu dilakukan penyesuaian dan perubahan karena kurikulum bersifat dinamis, responsif, adaptif, dan antisipatif.

SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta merupakan sekolah yang berdiri sejak tahun 2013 dan memiliki akreditasi “B”. Dengan akreditasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa sekolah tersebut memiliki banyak aspek yang perlu ditingkatkan dan cocok untuk dijadikan tempat penelitian. SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Penerapan pembelajaran Kurikulum Merdeka khususnya pada jurusan akademi perhotelan yang terdapat beberapa elemen yaitu 1) *housekeeping*, 2) *front office*, 3) *Food and Beverage service*. Berdasarkan hasil data berupa kusioner melalui *google form*, didapatkan hasil bahwa dalam sebanyak 100% siswa SMK Bina Nusa Mandiri jurusan akademi perhotelan mempelajari mata pelajaran *Food and Beverage Service*. *Food and Beverage Service* merupakan mata pelajaran yang mendalami tentang cara-cara pelayanan di restoran. Berdasarkan hasil data tersebut elemen *Food and Beverage Service* sudah dipelajari oleh siswa SMK Bina Nusa Mandiri pada jurusan Akademi Perhotelan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran di SMK Bina Nusa Mandiri sebanyak 76,9% menggunakan *power point*, 15,4%

menggunakan buku cetak, dan 7,7% menyatakan lainnya. sehingga elemen tersebut membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang menarik dan belum lengkapnya media yang digunakan pada masa lalu, serta dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selanjutnya, menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran *Food and Beverage Service*, menyatakan bahwa membutuhkan pengembangan media pembelajaran, karena pada saat pembelajaran belum terdapat materi yang lengkap dan belum menjelaskan materi secara detail.

Mata pelajaran *Food and Beverage Service* mempelajari tentang pelayanan kepada pelanggan di suatu restoran. Setelah mengikuti mata pelajaran pada elemen ini, peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan, pengetahuan, dan keahlian dalam melakukan pelayanan dengan baik dan benar. Selanjutnya, didapatkan hasil data sebesar (73,1%) menyatakan bahwa kurang menguasai mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Hal tersebut dikarenakan banyaknya hal – hal yang harus di hafalkan baik dalam peralatannya maupun cara bekerjanya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu guru yang mengampu mata pelajaran *Food and Beverage Service*, menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai tidak maksimal, dikarenakan banyak peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran teori tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan sehingga pada saat praktikum peserta didik melaksanakannya tidak sesuai dengan teori yang telah dijelaskan oleh guru sehingga kurang terasah keterampilan peserta didik tersebut.

Pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* salah satu Sub Capaian Pembelajaran elemen (Sub-CP) yaitu menjelaskan *tableware*. Untuk dapat mencapai Sub Capaian Pembelajaran elemen tersebut membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Dibutuhkan alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk penyampaian materi kepada peserta didik, seperti media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu tersebut. Media pembelajaran bertujuan mendorong peserta didik untuk belajar dan dapat meningkatkan minat mereka dalam proses belajar yang membuat

pembelajaran terkesan lebih menarik dan menyenangkan (Kuswanto, 2020). Berdasarkan hasil data yang disebarikan dengan kuesioner melalui *google form*, kepada 26 peserta didik SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta pada fase F atau setara dengan kelas XII akademi perhotelan. Didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada *Food and Beverage Service* mata pelajaran *restaurant equipment* sebanyak 53,8% menyatakan belum efektif. Selanjutnya untuk materi *tableware* menyatakan 76,9% belum cukup lengkap. Alasan mengapa *Food And Beverage Service* dijadikan penelitian karena tidak dijelaskan secara detail tentang materi tersebut, pengertian dalam penggunaan alat tersebut tidak mudah jadi membutuhkan alat langsung karena harus dilakukan penggunaan alat secara berkala, belum tersedianya media pembelajaran yang menarik agar lebih mudah dipelajari tentang materi tersebut dan bagaimana membuat produknya.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan digital guna meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran. Terdapat berbagai berbagai bentuk media pembelajaran, contohnya media audio, visual, dan audio visual. Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk media audio visual, untuk menyampaikan konten pembelajaran. Leshin dalam (R.Roro Rastrani Rahada Putri et al., 2022) berpendapat bahwa media video termasuk dalam kategori media audio-visual.. (Wahyuni et al., 2015) mengatakan bahwa media audio visual adalah salah satu alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. *Flipbook* sangat membantu siswa saat ini, terutama dalam pembelajaran daring (Hefter & Berthold, 2020). Media audio visual contohnya film, video, dan program TV. Berdasarkan hasil data kuesioner sebanyak 76,9% tampilan yang digunakan pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* tidak menarik khususnya pada materi *tableware*. Sebanyak 96,2% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi *tableware* dan dalam pemilihan media pembelajaran sebanyak 26,9% menyatakan video, 23,1% *power point*, 50% *flipbook*. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh nilai tertinggi yaitu media pembelajaran *flipbook* membantu memudahkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran *Food and Beverage Service* mendapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kesulitan

dalam memahi mata pelajaran ini dengan rata rata nilai yang didapati siswa 70 dengan KKM yang dimiliki sekolah sebesar 80. Selanjutnya didapatkan hasil alasan memilih media pembelajaran tersebut dan kelebihanannya, dibandingkan media pembelajaran yang lain yaitu mudah untuk diakses atau digunakan, sebagai sumber referensi baru, dapat memuat penjelasan materi dan video, menarik, kekinian, efektif, dan efisien, sesuai dengan perkembangan zaman, dan dapat digunakan didalam maupun diluar kelas sehingga mengakomodir pembelajaran berbasis audio visual dimana sesuai karakteristik peserta didik fase F.

Berdasarkan hasil survey dapat disimpulkan bahwa *flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih mudah sehingga *flipbook* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang digunakan secara digital dengan menggabungkan fungsi audio, visual, audio visual, dan teks (Fadjarajani & Indrianeu, 2020). Media ini dapat memudahkan peserta didik untuk membaca, melihat gambar, melihat video, dan mendengar, serta dapat mempraktikkan prosedur yang terdapat dalam media tersebut (Maf'ula et al., 2017). Menurut pernyataan (Yuniastuti et al., 2021) bahwa peserta didik dapat mengingat 50% dari sesuatu yang mereka lihat dan dengar, 30% dari sesuatu yang mereka dengar, dan 20% dari sesuatu yang mereka lihat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital dapat memudahkan kegiatan pembelajaran pada mata kuliah dekorasi kue karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memuat teks, audio, dan video sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang mudah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Yuniarni, 2024) penelitian tentang pengembangan *flipbook* materi Tata Dekorasi Kue, reaksi mahasiswa yang sangat positif menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan puas terhadap media pembelajaran *flipbook* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Aldera, 2023) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial *Manatiang Service* Dalam Mata Kuliah Penataan Dan Pelayanan Restoran” menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial menarik untuk digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Mulyaningsih dan Saraswati, 2017) bahwa adanya kenaikan pemahaman mahasiswa terhadap konsep

dan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker*. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji *gain* ternormalisasi untuk kelas eksperimen sebesar 0,7, dengan persentase rata-rata 84, dan kelas kontrol sebesar 0,4, dengan persentase rata-rata 70 digunakan untuk menghasilkan hal ini. Menurut penelitian yang dilakukan (Maf'ula et al., 2017), diterangkan bahwa media pembelajaran berupa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang layak dan sangat mudah digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Prisila et al., 2021), yaitu penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital menyatakan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk pembelajaran tata hidang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan *flipbook* materi *tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Peneliti berharap dengan mengembangkan *flipbook* ini, siswa dapat lebih memahami materi *tableware*. *Flipbook* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menunjukkan pengetahuan tentang berbagai macam *tableware* selama praktikum. Penulis akan membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk peserta didik. Selain itu, peneliti juga berupaya menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan, sehingga peserta didik memiliki fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran berupa *flipbook* yang mendukung proses pembelajaran mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Media ini diharapkan mampu membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan standar capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru pada jurusan Akademi Perhotelan tahun 2024, agar produk penelitian ini bermanfaat dan berguna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.
2. Belum terdapat media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi *tableware* secara menyeluruh.
3. Peserta didik belum memahami teori pada materi *tableware*.

4. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang sebelumnya beberapa masalah dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *flipbook tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

### 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *flipbook tableware* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran *Food and Beverage Service*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *flipbook tableware* sebagai media pembelajaran mata pelajaran *Food and Beverage Service*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Peneliti membatasi masalah pada pembuatan media pembelajaran *flipbook tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service* berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

1. Mengembangkan media pembelajaran *flipbook tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service*.
2. Menilai tingkat kelayakan media pembelajaran *flipbook tableware* mata pelajaran *Food and Beverage Service*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

#### 1.6.1 Bagi Peserta Didik.

Sebagai sumber belajar peserta didik dalam mempelajari materi *tableware* mata pelajaran *Food And Beverage Service* melalui pengembangan media pembelajaran *flipbook* secara langsung dan mandiri baik didalam maupun diluar kelas.

### **1.6.2 Bagi Pendidik.**

Berfungsi sebagai bahan ajar yang menarik yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memahami mata pelajaran *Food And Beverage Service*.

### **1.6.3 Bagi Peneliti.**

Dapat meningkatkan keahlian peneliti dalam melakukan penelitian dan membuat *flipbook* yang berkualitas tinggi, akurat, dan menarik serta pengetahuan, wawasan, dan kemampuan peneliti mengenai pembuatan media *flipbook*.

### **1.6.4 Bagi Program Studi.**

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bagi siswa yang melakukan praktik kerja lapangan (PKL) di sekolah untuk mengajarkan *tableware* dalam mata pelajaran *Food and Beverage Service*. Diharapkan juga bahwa penggunaan media audio visual akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **1.6.5 Bagi Sekolah**

Dapat menjadi tambahan pustaka bagi SMK Bina Nusa Mandiri dan menjadi sumber informasi yang dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti akan di masa yang akan datang.

