

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang unggul baik dalam hal akademik maupun nonakademik untuk menghadapi situasi di masa mendatang melalui bimbingan, dan pelatihan. Pendidikan tidak luput dari permasalahan dan keberhasilan dalam pelaksanaannya. Semakin cepatnya Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) merupakan permasalahan dalam pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, menciptakan kondisi dengan sengaja seperti metode, sarana prasarana, materi, media dan sebagainya agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sumber belajar dan media (Marsiti et al., 2023).

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter (Maivi et al., 2021).

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tidak dapat dihindari dan

menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Pendidik sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan secara tidak terbatas ruang dan waktu. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Marsiti et al., 2023).

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran mengidentifikasi 5 (lima) prosedur pokok yang selayaknya menjadi pusat perhatian, diantara (1) prosedur pengajaran dan/atau merancang pembelajaran yang efektif; (2) prosedur mengdiagnosis kelemahan-kelemahan pembelajaran; (3) prosedur penilaian program pembelajaran; (4) prosedur memperbaiki pembelajaran dan (5) prosedur pengajaran strategi belajar yang efektif untuk siswa (Marsiti et al., 2023). Sesuai dengan 5 (lima) prosedur pokok yang menjadi pusat perhatian, maka dalam proses pembelajaran, pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih membangkitkan animo peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas adalah media Audio Visual.

Menurut Nurwinda et al., (2022) media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang dapat memberikan memori

jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara.

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media (Marsiti et al., 2023).

Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari Wulandari et al., (2023) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian media yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh pendidik dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani S.Pd.,M.Pd, salah satu dosen prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang mengampu mata kuliah Tata Hidangan Restoran pada tanggal 16 Februari 2024, diperoleh bahwa selama proses pembelajaran berlangsung dosen atau tenaga pendidik menggunakan buku ajar untuk menunjang pembelajaran. Selain menggunakan buku ajar pada proses pembelajaran juga menggunakan video untuk menunjang praktikum yang bersumber dari *youtube*. Video pembelajaran yang dibagikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk menunjang pembelajaran masih menggunakan video yang diadopsi dari luar karena belum tersedianya atau kurangnya media video pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

Menyikapi permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media video sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Hidang Restoran dengan materi *napkin folding*. Sebelumnya peneliti sudah melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan dengan melibatkan 21 orang responden mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Tata Hidang Restoran dengan materi *napkin folding*, menunjukkan 61,9% mahasiswa mengalami kesulitan dan 38,1% mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari *napkin folding* dengan hanya menggunakan buku ajar. Berkaitan dengan diperlukannya pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi *napkin folding* berbasis video terdapat 90,5% mahasiswa memerlukan media video pembelajaran dan 9,5% mahasiswa tidak memerlukan pengembangan media pembelajaran karena sudah cukup dengan menggunakan buku ajar, kemudian dari 21 responden yang setuju jika peneliti melakukan pengembangan media video

pembelajaran *napkin folding* berjumlah 100%. Dari hasil responden tersebut membuktikan bahwasanya pengembangan media video sebagai media pembelajaran pada materi *napkin folding* sangat di perlukan.

Video pembelajaran *napkin folding* ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih efektif. Dengan menggunakan media video pembelajaran maka, dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat (Megawati, 2017: 128). Video juga dapat menampilkan objek-objek yang sangat kecil, sangat besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan peserta didik secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dan sangat baik untuk menjelaskan suatu proses (Uno, H,B & Lamatenggo, N, 2011: 135, Al-Farisi, B.L, 2014: 3). Penggunaan media video dalam proses pembelajaran akan merangsang penglihatan dan pendengaran peserta didik sehingga mereka lebih fokus belajar. Di sisi lain, media video dapat memaparkan tahapan-tahapan kerja praktek yang akan dilakukan sehingga peserta didik lebih terarah dan mencapai hasil yang diinginkan.

Pentingnya media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dibuktikan oleh sejumlah penelitian. Berdasarkan penelitian Nisa' & Widodo, (2013) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran membuat Aneka Lipatan Serbet (*Napkin Folding*)”. Jenis penelitian pada pengembangan ini adalah *per-experimental designs* dengan rancangan penelitian

shoot case study. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual *napkin folding* pada materi pembelajaran membuat aneka lipatan serbet (*napkin folding*) telah terbukti berhasil dan layak untuk meningkatkan hasil belajar pada materi aneka lipatan serbet (*napkin folding*).

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan Media Video Pembelajaran *Napkin Folding* pada Mata kuliah Tata Hidang Restoran untuk prodi PVSK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) guna menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dengan adanya penelitian ini diharapkan bias dimanfaatkan sebagai pendukung sarana dan dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, selain itu adanya media video pembelajaran *napkin folding* ini dapat memotivasi para peserta didik untuk belajar.

Pemilihan model *Four-D* dikarenakan kelebihanannya yang tidak memakan waktu lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Riani Johan et al., 2023), serta digunakan pada penelitian sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata kuliah kompetensi pembelajaran pokok materi keterampilan dasar mengajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan media yang video pembelajaran di prodi PVSK masih terbatas.

2. Mata kuliah praktikum di prodi PVSK masih membutuhkan media video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Berdasarkan analisis kebutuhan, mahasiswa dan dosen membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran *napkin folding*.

1.3 Pembatas Masalah

Pembatasan masalah yang akan dibahas oleh penulis pada penelitian ini bersifat terbatas dalam ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas agar penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih fokus, maka penulis hanya akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran berupa video khususnya materi *napkin folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK.
2. Untuk menguji kelayakan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK.
3. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan media video pembelajaran *Napkin Folding* pada mata kuliah Tata Hidangan Restoran di Program Studi PVSK.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang telah diungkapkan, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, maka hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat yaitu:

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran atau ide tentang pemanfaatan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan dalam bentuk media video pembelajaran.
- b. Sebagai sumber atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, maka hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat yaitu:

a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan atau memanfaatkan teknologi berupa media video pembelajaran sehingga dalam dunia pendidikan, perangkat atau media lebih

bervariasi dan berkembang kearah yang lebih modern, serta mengetahui cara membuat atau memproduksi media video pembelajaran yang baik dan benar sesuai dengan tuntutan silabus atau tujuan pembelajaran.

b. Bagi Mahasiswa

Mampu digunakan sebagai sarana media dan sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan kreativitas dan motifasi belajar siswa dalam mempelajari Mata Kuliah Tata Hidang Restoran.

c. Bagi Dosen

Membantu dan menunjang proses pembelajaran melalui media serta sumber belajar yang digunakan pada saat menyampaikan materi sehingga akan lebih menarik dan menyenangkan.

d. Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

Menghasilkan media pembelajaran yang baru dan modern yang mengarah pada penggunaan teknologi berupa video pembelajaran.

