

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi sebagai jembatan bagi manusia mampu mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan yang ditempuh, adanya perkembangan zaman yang semakin kompleks menjadikan tantangan dalam dunia pendidikan agar beradaptasi sesuai dengan kebutuhan zaman (Abdullah, 2022). Di Indonesia kondisi pendidikan mengalami pemerosotan kualitas pendidikan yang mengakibatkan tingkat kualitas pendidikan di Indonesia berada pada tingkat terendah dibandingkan negara-negara lainnya, salah satu penyebab terjadinya pemerosotan tersebut karena banyaknya jumlah peserta didik yang tidak sebanding dengan ketersediaan sarana pendidikan yang bermutu (Fadia & Fitri, n.d.2021). Sehingga salah satu cara untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan menciptakan arahan baru pada pembelajaran di Indonesia, seperti pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang menyesuaikan dengan kurikulum sebagai bahan pembelajaran untuk peserta didik (Tatema et al., 2023).

Pelaksanaan pendidikan tidak akan terlepas dari penggunaan sarana dan prasarana, banyaknya perkembangan terhadap pelaksanaan belajar mengajar akan memberikan suasana baru kepada tenaga pendidik yang sekaligus menjadi

tantangan untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya (Wartini et al., 2023). Tenaga pendidik dalam proses pembelajaran mempunyai tanggung jawab dalam mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan tujuan mengarahkan peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi yang diinginkan. Pada dasarnya kegiatan proses pembelajaran dan penentuan hasil belajar peserta didik umumnya ditentukan oleh peranan dan kompetensi tenaga pendidik itu sendiri, pendidik yang kompeten akan mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih efektif dan nyaman yang hal ini juga didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran (Dini et al., 2025).

Magdalena et al., (2021) menyatakan bahwa media adalah salah satu komponen sistem pendidikan yang memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal, media pembelajaran harus ada atau harus bisa dimanfaatkan ketika proses belajar mengajar, jika salah satu komponen tersebut tidak dimanfaatkan maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang tidak maksimal. Penggunaan media pembelajaran dapat berbetuk seperti audio, video, gambar, dan perangkat lunak pendidikan yang semuanya dirancang sesuai kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Wahyuni et al., 2023).

Pendidik perlu berinovasi dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran serta mampu mengaplikasikan teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, inovatif dan menyenangkan (Andina, 2011). Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media yang mengombinasikan antara audio dan visual atau video, penggunaan media pembelajaran berbasis

video dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Sehingga dengan adanya penggunaan video akan sangat berpengaruh dalam membantu peserta didik untuk belajar mandiri serta membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih cepat memahami isi materi pembelajaran.

Video merupakan suatu media audio visual yang mampu menampilkan gerakan untuk penyampaian materi baik bersifat faktual, edukatif, informatif maupun instruksional (Tiwi & Mellisa, 2023). Video pembelajaran merupakan media yang disusun secara sistematis dengan penyajian pembelajaran menggunakan unsur audio dan visual yang dapat merangsang pemikiran serta perasaan peserta didik melalui tayangan berupa ide, gagasan, pesan informasi yang disajikan dalam bentuk audio visual yang dirasakan secara bersamaan (Fauziah & Mansur, 2021).

Video dapat menjadi suatu perangkat yang mampu mempersingkat pembelajaran, hal ini dikarenakan jika dibandingkan dengan gambar statis seperti media modul ataupun buku dalam penyampaian informasi masih terasa ada yang kurang sedangkan dengan video informasi dapat disajikan secara lebih nyata atau real (Apriliani et al., 2019). Melalui media video akan membantu pembelajaran yang lebih menarik akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga mempermudah mahasiswa memahami isi materi yang disampaikan serta media video pembelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Penggunaan media video mengikutsertakan indra paling banyak jika dibandingkan dengan alat peraga lain serta penggunaan video ini dapat

meningkatkan pola berpikir peserta didik melalui penayangan video yang dapat dilihat sekaligus didengarkan oleh peserta didik. Menurut (Nurwahidah et al., 2021), penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi hingga prestasi belajar peserta didik, oleh karena itu pendidik sebaiknya memaksimalkan penggunaan media ini untuk menciptakan kondisi yang mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran.

Mata Kuliah Tata Hidang Restoran merupakan Mata Kuliah pokok dalam Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha yang terdiri dari beberapa sub bab materi yang termuat di dalamnya, salah satu materi pokok tersebut adalah *Sequence of Service* Restoran (pelayanan tamu). Pembelajaran Tata Hidang menyangkut pada perpaduan antara materi baik secara teori maupun praktik, peserta didik dituntun untuk mampu memahami ilmu serta mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari.

Pembelajaran Tata Hidang Restoran mencakup dari langkah-langkah pelayanan dan aturan pelayanan yang harus sesuai dengan *standart operating procedure* (SOP) dalam materi ini proses pembelajaran dilakukan secara teori dan praktik serta dapat juga ditampilkan melalui perantara media yang mampu menampilkan visual dan audio guna melihat langkah-langkah pelayanan tamu yang mempunyai kesulitan cukup tinggi salah satunya pada proses *Sequence of Service* tamu di restoran. Pembelajaran Tata Hidang harus menampilkan teori yang langsung di terapkan oleh peserta didik sehingga melalui media video pembelajaran akan bermanfaat sebagai perantara materi pembelajaran dari dosen untuk mahasiswa serta dapat membantu mahasiswa untuk memahami materi serta melaksanakan pembelajaran mandiri.

Hasil wawancara dengan salah satu dosen Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sebagai pengampu Mata Kuliah Tata Hidang Restoran atas nama Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd.,M.Pd. Pada tanggal 18 Desember 2024 diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran Tata Hidang tenaga pendidik menggunakan bantuan *e-learning* yang biasanya digunakan untuk membagikan lampiran seperti materi, *power point text*, *discussion* dan *link* video yang bersumber dari *Youtube*. Media video pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran masih menggunakan video yang bersumber dari *Youtube* yang dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tenaga untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Video pembelajaran *Sequence of Service* diharapkan dapat memberikan motivasi peserta didik dan meningkatkan rasa ingin tahu sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Walaupun dewasa ini sudah banyak terdapat video mengenai pelayanan di restoran yang tersedia luas, namun langkah-langkah dan capaian pembelajaran yang terdapat pada media video *Youtube* berbeda dengan media yang akan dikembangkan oleh penulis. Pada media video yang bersumber dari *youtube* belum ada video pembelajaran yang menampilkan prosedur *Sequence of Service* sesuai dengan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa, sehingga pembuatan video harus dirancang dan diproduksi khusus oleh tenaga pendidik demi tercapainya kompetensi pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPS pembelajaran serta menyesuaikan dengan kurikulum terbaru dalam Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yaitu kurikulum 2024.

Dengan adanya video pembelajaran mengenai prosedur *Sequence of Service* akan membantu mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri yang berkaitan dengan keterampilan teknis praktikum, Selain itu melalui observasi awal pada tanggal 3 Juli 2024 menggunakan *google form* kepada 23 Mahasiswa Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner semester 6 yang sudah mengambil Mata Kuliah Tata Hidang, dari observasi diketahui sebesar 100% responden menyatakan memerlukan pengembangan media yang lebih interaktif dan variatif yang mampu memberikan ilustrasi mengenai operasional *Sequence of Service*, banyaknya video pembelajaran Tata Hidang dari *Youtube* namun belum spesifik dalam penyampaian materinya, sehingga peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap pengembangan media video pembelajaran *Sequence of Service* Restoran agar mudah dipahami dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan jenis penelitian *Research & Development* dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pemilihan model ini dikarenakan mempunyai beberapa keunggulan seperti sangat cocok digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran, terdapat validasi ahli dan tahap-tahap pelaksanaan dilaksanakan secara detail, lengkap dan sistematis (Gustiawati et al., 2020).

Dengan demikian maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran *Sequence of Service* dalam Mata Kuliah Tata Hidang pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Tata Hidang, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih banyak yang bersumber dari *Platform Youtube* sehingga belum spesifik dengan Tujuan Pembelajaran di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sehingga diperlukan adanya pengembangan.
2. Media pembelajaran praktikum yang sudah tersedia belum memenuhi kriteria dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan RPS Mata Kuliah Tata Hidang Restoran.
3. Kebutuhan media pembelajaran berbentuk video berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik guna mempermudah dalam memberikan ilustrasi operasional *Sequence of Service* secara nyata atau *real* serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
4. Belum ada media pembelajaran berbentuk video *Sequence of Service* yang sesuai dengan kurikulum terbaru serta sesuai pendalaman materi di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan maka diperlukan adanya pembatasan masalah guna mengarahkan tujuan sekaligus tepat sasaran, oleh karena itu penelitian ini akan dibatasi hanya pada pengembangan media video pembelajaran *Sequence of Service* pada Mata Kuliah Tata Hidang Restoran di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.4 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang, Identifikasi masalah dan Pembatasan masalah yang sudah diuraikan maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini akan mengkaji mengenai bagaimanakah langkah-langkah dalam pengembangan media video pembelajaran *Sequence of Service* pada Mata Kuliah Tata Hidang Restoran di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan dari diadakan penelitian adalah untuk mengetahui langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya berbentuk video pembelajaran *Sequence of* pada Mata Kuliah Tata Hidang dalam prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dengan model 4D.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan video pembelajaran *Sequence of Service* pada Mata Kuliah Tata Hidang Restoran adalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan video pembelajaran *Sequence of Service* ini dapat mempermudah bahkan meningkatkan efektivitas kegiatan

pembelajaran karena dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik kepada mahasiswa.

- b) Adanya peningkatan motivasi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikarenakan adanya penambahan media pembelajaran yang menarik.
- c) Pengembangan media video pembelajaran *Sequence of Service* dapat dijadikan sebagai media perantara penyampaian materi dari tenaga pendidik kepada mahasiswa.
- d) Pengembangan media video pembelajaran berfokus pada SOP (*Standar Operasional Prosedur*) pelayanan tamu di restoran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan media video pembelajaran ini hanya didesain khusus dalam materi *Sequence of Service* dalam Mata Kuliah Tata Hidang Restoran berdasarkan kurikulum 2024.
- b) Pengembangan didasari oleh analisis kebutuhan peserta didik, sehingga media dirancang berdasarkan dengan kondisi dilapangan.

1.7 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Membantu menambah referensi bagi pengajar untuk memfasilitasi mahasiswa mengenai media pembelajaran interaktif pada Mata Kuliah ketika proses pembelajaran.
- b) Dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media video pembelajaran yang interaktif dan menarik sekaligus sebagai calon pendidik penelitian pengembangan ini akan sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran.

b) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dalam melaksanakan praktikum ketika pembelajaran mata kuliah Tata Hidang dimana dengan menggunakan media interaktif akan memberikan kesan belajar yang lebih menarik.

c) Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan pengajar dapat menggunakan media pembelajaran media video pembelajaran ini untuk menambah daya tarik mahasiswa serta membantu pendidik dalam menyampaikan konten materi agar berjalan lancar dan lebih menarik.

d) Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

Menghasilkan media pembelajaran yang baru dan modern sesuai dengan adaptasi teknologi berupa video pembelajaran.