

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan pesat yang memberikan dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara (Anggraeni, et al., 2023). Perkembangan tersebut merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari, karena berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang turut memengaruhi berbagai aspek, termasuk dalam dunia pendidikan. (Maritsa et al., 2021). Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan setiap individu, di mana setiap orang menjalani proses pendidikan dengan tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia, diperlukan standar pencapaian dalam kurun waktu tertentu guna mewujudkan tujuan pendidikan tersebut (Utami, 2022).

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk sebuah karakter (Maivi et al., 2021), dikatakan juga pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, termasuk spiritual, intelektual, dan moral (Annisa et al., 2022). Pembelajaran yang aktif dan interaktif sangat penting dalam mencapai tujuan tersebut, salah satunya melalui pendidikan kejuruan/vokasi

Pendidikan Kejuruan atau Pendidikan Vokasi adalah model Pendidikan yang lebih menitik beratkan dengan keterampilan individu, kecakapan, perilaku, sikap, dan kebiasaan kerja. Pendidikan kejuruan di Indonesia secara yudiris diatur dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (Sdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 yang menyatakan pada Pendidikan kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dengan bidang tertentu. Pendidikan Kejuruan adalah Pendidikan yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil, siap untuk bekerja dan produktif pada bidang yang ditekuninya (Ridwan, 2022). Sekolah Menengah Kejuruan adalah sistem Pendidikan yang mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk siap terjun ke dunia kerja dan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan siap kerja di bidangnya (Santika et al., 2023).

Berdasarkan dengan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan kejuruan atau Pendidikan vokasi adalah suatu lembaga formal yang menjadi wadah seseorang untuk mengembangkan bakat dan keterampilan sesuai dengan bidang yang ditekuni oleh peserta didik dengan tujuan agar peserta didik memiliki kesiapan untuk terjun ke dunia kerja serta menjadi tenaga kerja yang berprofesional.

SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja merupakan sekolah swasta yang sudah berstatus terakreditasi. Terdapat 2 bidang keahlian yang dibuka di sekolah ini yang meliputi bidang Pariwisata dan Teknik Informatika. Bidang pariwisata dibagi menjadi 2 program keahlian yaitu program keahlian Akomodasi Perhotelan dan Jasa Boga. Untuk bidang Teknik Informatika dikhususkan menjadi program

keahlian Teknik Multimedia. Akan tetapi, untuk saat ini program keahlian Teknik Multimedia belum bisa dikembangkan. Fasilitas yang ada untuk program keahlian Akomodasi Perhotelan yaitu *Edootel, Laundry, Restaurant* dan *Lab Front Office*. Sedangkan fasilitas yang disediakan untuk program keahlian Jasa Boga yaitu lab *Kitchen* dan *Restaurant*. Fasilitas-fasilitas lain yang ada di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja digunakan sebagai fasilitas pendukung.

Program keahlian Akomodasi Perhotelan di SMK Pariwisata Triatma Jaya Singaraja mendapatkan praktik *table set up* yaitu, *table sep up basic, table set up standart*, dan *table set up elaborate* sebagai bagian dari pelatihan kompetensi, terutama di subbidang *Food and Beverage Service (F&B Service)* yang terintegrasi dengan kurikulum jurusan perhotelan. Namun, *praktik elaborate table set up* di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja lebih ditekankan dibandingkan dengan *basic* maupun *standar table set up*. Hal ini disebabkan karena pendekatan pendidikan yang diterapkan di SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja dirancang untuk mencetak lulusan yang siap kerja di industri Pariwisata Berstandar Internasional. Mengingat Bali merupakan salah satu destinasi wisata dunia, maka standar pelayanan yang diterapkan, khususnya di hotel berbintang empat dan lima, *restoran fine dining*, serta *event hospitality* seperti *wedding, gala dinner*, dan *MICE*, juga sangat tinggi. Dalam konteks ini, penguasaan *table set up* secara mendalam menjadi kebutuhan penting. Oleh karena itu, siswa tidak cukup hanya menguasai *table set up* secara *basic* maupun *standar table set up*, melainkan juga harus mampu menerapkan *elaborate table set up* agar siap terjun langsung ke dunia kerja tanpa memerlukan pelatihan ulang dari pihak industri.

Berdasarkan hasil wawancara Sabtu, 25 Januari 2025 dengan guru pengampu, atas nama Ibu Nurhidayah, S.Pd. jurusan perhotelan, yang mengampu mata pembelajaran *F&B Service* pada materi *Elaborate Table Set Up*, diperoleh bahwa selama proses pembelajaran berlangsung guru atau tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran seperti buku ajar dan *powerpoint* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran praktikum, pendidik juga memanfaatkan media video yang bersumber dari *platform YouTube* sebagai alat bantu visual. Namun, video pembelajaran yang digunakan tersebut sebagian besar masih merupakan video yang diadopsi dari luar dan tidak seluruhnya sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku dalam praktik perhotelan. Hal ini berdampak pada pemahaman peserta didik, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi praktikum. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengajak guru pengampu untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran yang tersedia, khususnya dalam bentuk media video interaktif yang sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) yang diajarkan di sekolah. Sejalan dengan arah kebijakan nasional dalam transformasi digital pendidikan, sebagaimana diamanatkan dalam Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang Revitalisasi Satuan Pendidikan dan Digitalisasi Pembelajaran, yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar merupakan strategi utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di seluruh satuan pendidikan. Upaya ini dilakukan agar sumber informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi lebih relevan, akurat, dan selaras antara teori serta praktik yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Berkaitan dengan diperlukannya pengembangan media pembelajaran pada lingkup materi *Elaborate Table Set Up* berbasis video terdapat 93,5% peserta didik memerlukan media video pembelajaran dan 6,5% peserta didik tidak memerlukan pengembangan media pembelajaran karena sudah cukup dengan menggunakan buku ajar beserta *PowerPoint*, kemudian dari 31 responden yang setuju jika peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran *Elaborate Table Set Up* berjumlah 100%. Dari hasil responden tersebut membuktikan bahwasanya pengembangan media video sebagai media pembelajaran pada materi *Elaborate Table Set Up* sangat di perlukan.

Menyikapi permasalahan tersebut peneliti menemukan solusi yang dimana perlu adanya pengembangan media video sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran *F&B Service* pada materi *Elaborate Table Set Up* yang sesuai dengan SOP yang berlaku, baik itu sesuai dengan teori ataupun modul ajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang Dimana peneliti sudah melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan dengan melibatkan 31 orang responden peserta didik yang telah mengikuti mata pembelajaran *F&B Service* pada materi *Elaborate Table Set Up*, menunjukkan 83,9% peserta didik mengalami kesulitan dan 19,4% peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari *Elaborate Table Set Up* dengan hanya menggunakan buku ajar dan *PowerPoint*.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan keterampilan ini dengan lebih mudah dan menarik. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, peneliti memiliki gagasan untuk menciptakan media video pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri.

selain itu dengan adanya video pembelajaran ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami saat praktik nanti, sehingga mereka dapat lebih proaktif dan meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu pendidik maupun peserta didik mendukung rencana pengembangan media pembelajaran *Elaborate Table Set-Up* disana. Peserta didik memberikan saran agar video dibuat semenarik mungkin untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video pembelajaran yang dimaksud akan diterapkan pada mata pembelajaran *F&B Service* materi *Elaborate Table Set Up* di Jurusan Perhotelan Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

Menurut (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 mendiagnosis kelemahan-kelemahan pembelajaran; (3) prosedur penilaian program pembelajaran; (4) prosedur memperbaiki pembelajaran dan (5) prosedur pengajaran strategi belajar yang efektif untuk siswa. 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, yang dimana salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih membangkitkan animo peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas adalah media Audio Visual. 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 (Nurwinda. et al., 2022).

Pengembangan media video pembelajaran menjadi penting karena mampu menjembatani kebutuhan belajar yang beragam, yang dapat meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran, karena siswa akan fokus serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dibandingkan dengan video konvensional yang bersifat umum, video pembelajaran yang dikembangkan secara kontekstual dan sesuai dengan kurikulum memungkinkan penyampaian materi yang lebih terarah, serta dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap pencapaian hasil belajar (Nurwinda. et al., 2022).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mempunyai peranan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi terkait proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit, sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan siswa, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Materi yang biasanya hanya berupa bacaan, dapat disajikan dalam bentuk video, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan langsung mempraktekkannya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan memberikan manfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran (Saleh et al., 2023).

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh sejumlah peneliti Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Rosita et al., 2021), menunjukkan bahwa pengembangan video layak digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek media dan materi dengan skor penilaian ahli media 86% dan skor ahli materi 89% termasuk kategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan tersebut layak dan tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dari hasil penelitian oleh (Handayani et al., 2021), menyatakan bahwa data hasil validasi dari para ahli kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata skor validitas media video pembelajaran IPA, rata-rata skor validitas media video pembelajaran dari segi ahli materi adalah 4,75 dengan kualifikasi sangat baik, dari segi ahli media sebesar 4,65 dengan kualifikasi sangat baik, dan dari segi praktisi sebesar 4,5 dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran padamuatan IPA topik perubahan energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan video pembelajaran dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat pembelajaran dan pemahaman peserta didik dalam materi *F&B Service*.

Video pembelajaran *Elaborate Table Set Up* diharapkan mampu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik 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. Sehingga dengan adanya video pembelajaran akan dapat merangsang penglihatan dan pendengaran peserta didik sehingga mereka lebih

fokus belajar. Di sisi lain, media video dapat memaparkan tahapan-tahapan kerja praktikum yang akan dilakukan sehingga peserta didik lebih terarah dan mencapai hasil yang diinginkan.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan Media Video Pembelajaran *Elaborate Table Set Up* pada Mata Pembelajaran *F&B Service*. 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*). Pemilihan model *Four-D* dikarenakan kelebihanannya yang tidak memakan waktu lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Johan et al., 2023). Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Terkait hal ini peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran *Elaborate Table Set Up* Pada Siswa SMKS Pariwisata Triatma Jaya Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar menjadi kurang beragam karena hanya mengandalkan buku ajar dan tautan video dari *YouTube*, yang menyebabkan sebagian peserta didik kehilangan motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Mata Pembelajaran praktikum di jurusan perhotelan pada kelas X masih membutuhkan media video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran.

3. Berdasarkan analisis kebutuhan, peserta didik dan guru pendidik membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran *Elaborate Table Set Up*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengidentifikasian masalah di atas terdapat 3 permasalahan terkait, akan tetapi agar kajian penelitian ini lebih fokus dan mendalam maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang akan dibahas. Oleh karena itu permasalahan dibatasi hanya pada Pengembangan Media Video Pembelajaran *Elaborate Table Set Up* dalam mata pembelajaran *Food and Beverage Service*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan media video pembelajaran pada materi *F&B Service* praktik *elaborate table set-up* Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah terdapat di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi tahapan-tahapan pengembangan media video pembelajaran pada *F&B Service* praktik *elaborate table set-up* Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Pariwisata Triatma Jaya Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- 1) Penelitian pengembangan media video pembelajaran dapat menambahkan referensi bagi pengajar mata pelajaran untuk memfasilitasi peserta didik mengenai media video pembelajaran.
- 2) Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik di kelas dan saat praktik dalam materi *F&B Service* praktik *elaborate table set-up*.

2. Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan serta dapat menambah pengalaman proses pembelajaran di kampus bagi peneliti yang sangat bermanfaat sebagai calon pengajar.

2) Bagi Institusi

Diharapkan dapat membantu dalam usaha pembaharuan kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi *F&B Service* praktik *elaborate table set-up*.

3) Bagi Pengajar

Penelitian ini pengajar dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik peserta didik di sekolah dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang belum jelas dalam proses pembelajaran agar berjalan lancar dan lebih menarik.

4) Peserta Didik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dimana dengan menggunakan video pembelajaran ini mereka tidak hanya belajar seperti biasanya namun peserta didik dapat menikmati hasil video yang kualitas gambarnya lebih jernih dan Bahasa yang mudah di pahami sehingga memberikan suasana belajar yang lebih menarik.

