

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Pada proses pembelajaran guru mempunyai peranan, tugas, serta fungsi yang penting untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga guru membutuhkan sebuah media pembelajaran guna menyampaikan materi tersebut agar dapat tersampaikan secara baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dari keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga guru juga tidak perlu merancang dan mempersiapkan ulang materi yang akan disampaikan untuk kelas yang berbeda namun dengan materi yang sama, karena materi telah disajikan dalam sebuah media pembelajaran.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 pendidikan menengah kejuruan (SMK) adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan siswa dalam menghadapi lapangan pekerjaan serta mengembangkan sikap yang profesional. Berdasarkan bentuknya, sekolah menengah kejuruan melaksanakan program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis lapangan pekerjaan yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai fokus perhatian dalam mengembangkan keterampilan dan keahlian para peserta didiknya. Keterampilan peserta didik SMK ini dinyatakan dalam kompetensi-kompetensi yang membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Setelah lulusan SMK diharapkan peserta didik mempunyai keterampilan tertentu, sehingga lulusanya mampu mengembangkan sikap profesionalnya serta siap memasuki dunia pekerjaan yang sesuai pada bidangnya pekerjaannya.

SMK Negeri 3 Magelang adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kota Magelang. Tepatnya berada di Kelurahan Magelang, Kecamatan Magelang Tengah, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah. SMK Negeri 3 Magelang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan berbasis industri yang mempersiapkan para peserta didiknya untuk bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan kompetensi dan standar kinerja yang dipersyaratkan, dituntut untuk memiliki akhlak dan akidah yang baik dan keterampilan yang berkualitas dalam memasuki dunia kerja serta mampu mengembangkan sikap profesional yang sesuai dengan bidangnya. Sesuai dengan visi yang dimiliki oleh SMK Negeri 3 Magelang yaitu menjadikan SMK yang unggul dan berwawasan lingkungan. SMK Negeri 3 Magelang merupakan sekolah pariwisata yang memiliki 4 program keahlian yaitu Program Keahlian Tata Boga, Program Keahlian Tata Busana, Program Keahlian Tata Kecantikan, dan Program Keahlian Akomodasi Perhotelan.

Program keahlian Tata Boga merupakan program keahlian yang memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada peserta didik pada bidang pengolahan, penyajian, serta pelayanan makanan dan minuman. Tata hidang merupakan mata pelajaran yang wajib diambil oleh peserta didik pada Program Keahlian Tata Boga di kelas XII. Pada silabus Tata Hidang kelas XII, ada beberapa materi yang harus dipelajari para peserta didik yaitu Penataan Meja Perasmanan (*Buffet*), Layanan Makan Minum di Kamar (*Room Service*), Minuman Non Alkohol, Minuman Panas, dan Minuman Dingin. Pada materi pokok *buffet* kompetensi dasar yang harus dikuasai para peserta didik yaitu mampu menentukan penataan meja prasmanan (*buffet*) serta mampu menata meja prasmanan (*buffet*). Untuk menunjang proses pembelajaran, SMK Negeri 3 Magelang menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor, dan perangkat komputer, serta tersedianya jaringan wifi yang bisa diakses para peserta didik.

Penataan meja prasmanan (*buffet*) merupakan salah satu tipe dasar pelayanan di ruang makan dimana hidangan pembuka hingga hidangan penutup yang sudah ditata dengan rapih diatas meja panjang. Penataan meja prasmanan ini memiliki tahapan yang rinci dibandingkan dengan jenis penataan meja yang lainnya sehingga tidak jarang ditemukan kendala dalam pembelajaran. Salah satu kendala dalam pembelajaran penataan meja prasmanan (*buffet*) yaitu buku materi yang masih terbatas dan susah untuk dipahami oleh peserta didik. Alasan yang mendasari dalam pemilihan materi penataan meja prasmanan (*buffet*) yaitu karena banyaknya kendala yang dijumpai dalam pemahaman materi serta minimnya literature mengenai sub kompetensi penataan meja prasmanan (*buffet*).

Sejauh ini, pembelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 3 Magelang dilaksanakan dalam dua jenis, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas, peran guru sangat mendominasi. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, tayangan *slide* materi dari *power point* serta buku modul. Namun pada kesempatan tertentu, dalam penyampaian materi guru menggunakan beberapa contoh media asli sebagai alat peraga yang tersedia. Siswa berkewajiban memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, menulis materi dan menanyakan materi yang belum dipahami. Namun ternyata masih banyak dijumpai kendala saat menggunakan media tersebut antara lain kurangnya antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar ataupun beberapa alat peraga yang belum memenuhi kriteria ataupun jumlah.

Disamping itu, penggunaan metode ceramah yang dilakukan oleh seorang guru tidak sepenuhnya salah. Namun untuk mencapai keberhasilan proses belajar dan membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat menggunakan metode pembelajaran dan media bantu, media bantu dapat berupa buku teks, media berbasis komputer, film transparansi, kaset video dan lainnya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan suatu keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya yaitu kesesuaian materi, keefektifan dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang

berlaku. Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu akan berbeda dengan media yang digunakan untuk pembelajaran praktik. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat memilih ataupun membuat media pembelajaran yang tepat untuk siswa. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, perlu adanya pengembangan media visualisasi yang dirancang menjadi media pembelajaran berupa video.

Selain materi yang masih terbatas dan susah dipahami oleh peserta didik, belum adanya contoh video mengenai sub kompetensi menata meja prasmanan (*buffet*) mata pelajaran tata hidang menjadi salah satu kendala dalam media pembelajaran yang digunakan oleh SMK Negeri 3 Magelang. Media pembelajaran video merupakan salah satu jenis media visual yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tampilan yang dapat dibuat dengan menarik berupa gambar, suara serta gerak yang sangat cepat ditangkap informasinya menjadi salah satu kelebihan dari media pembelajaran video. Pada zaman yang semakin berkembang dalam bidang teknologi ini, media pembelajaran video merupakan media yang mudah diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja serta media yang menarik untuk dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Alasan dalam pemilihan media pembelajaran video yaitu karena kurangnya contoh video pada sub kompetensi menata meja prasmanan (*buffet*).

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada kompetensi dasar penataan meja prasmanan (*buffet*). Kompetensi ini dilaksanakan pada semester

ganjil pada mata pelajaran Tata Hidang kelas XII dalam program keahlian Tata Boga. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai setiap kompetensi materi yang diajarkan. Dalam materi pokok *buffet*, siswa harus menguasai kajian teori dalam penataan meja prasmanan serta mampu mempraktikannya.

Melalui penggunaan media pembelajaran berupa video, diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Pembelajaran juga jadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi awal dibandingkan hanya dengan membaca buku dan mendengarkan ceramah guru. Dengan media pembelajaran berupa video, siswa secara langsung dapat melakukan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan.

Model penelitian yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan 4D terdiri dari empat langkah yang meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Kompetensi *Buffet* Mata Pelajaran Tata Hidang dapat mengatasi minat belajar peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran video ini di SMK Negeri 3 Magelang dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran para peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SMK Negeri 3 Magelang dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Perlu adanya inovasi media pembelajaran agar lebih menarik minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu media video.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada *power point* dan buku yang sulit dipahami dan memvisualisasikan langkah kerja oleh siswa.
3. Terbatasnya buku materi dan contoh video pada sub kompetensi menata meja prasmanan.
4. Terbatasnya beberapa alat peraga yang belum memenuhi jumlah maupun kriteria yang dibutuhkan dalam melaksanakan praktik *buffet*.
5. Siswa kelas XII Jasa Boga SMK Negeri 3 Magelang kurang antusias ketika menerima paparan materi dari guru dengan metode ceramah, tayangan *slide power point* sebelum pembelajaran praktik *buffet* dilaksanakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Tata Hidang dengan kompetensi dasar *Buffet* dengan uji kelayakan di SMK Negeri 3 Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah ditentukan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video pembelajaran untuk kompetensi *Buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang (ahli media, ahli materi, peserta didik)?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Buffet* untuk mata pelajaran Tata Hidang (ahli media, ahli materi, peserta didik).

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pembelajaran video dalam penelitian pengembangan ini memiliki materi mata pelajaran tata hidang dengan sub kompetensi menata meja prasmanan (*buffet*) untuk kelas XII program keahlian jasa boga. Durasi waktu dalam media pembelajaran video menata meja prasmanan (*buffet*) yaitu selama 07 menit 20 detik. Video dikemas dalam bentuk MP4 file yang secara garis besar terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan

bagian penutup. Pada bagian awal terdiri dari tayangan pembukaan serta tayangan pengantar yang menampilkan logo Universitas Negeri Yogyakarta, kompetensi dasar, serta narator menyampaikan isi dari video pembelajaran dan pengertian *buffet*. Bagian inti berisi tentang penjelasan materi jenis penataan meja *buffet* yaitu bentuk *scramble system* dan *straight line*, persiapan diri atau *personal grooming* untuk pramusaji, persiapan bahan dan alat, teknik *skirting*, dan langkah kerja atau proses penataan meja *buffet* bentuk *straight line*. Pada bagian penutup video yaitu menampilkan kesimpulan akhir dan *credit title*. Video ini ditambahkan dengan suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing* agar memperjelas penyampaian materi dalam menata meja prasmanan (*buffet*).

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas maupun dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri di rumah. Video dapat diakses dalam situs web berbagi video *youtube channel* Boga UNY. Prosedur penggunaan dapat ditayangkan pada komputer dan laptop yang memiliki program *Windows Media Player*, *VLC Player*, *Media Player Classic*, atau menggunakan *smarthphone* secara online pada aplikasi *Youtube*.

G. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Siswa
 - a. Menjadi sebuah referensi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah.

- b. Menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi menata meja prasmanan (*buffet*) dalam pembelajaran tata hidang.
 - c. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi menata meja prasmanan (*buffet*) dalam pembelajaran tata hidang.
2. Sekolah SMK Negeri 3 Magelang
- a. Membantu sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa khususnya mata pelajaran tata hidang pada materi *buffet*.
 - b. Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi guru pengampu mata pelajaran tata hidang pada materi *buffet*.
3. Peneliti
- a. Sebagai sarana dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku perkuliahan serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada media digital.
 - c. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila kelak menjadi tenaga pengajar di sekolah.
4. Lembaga Universitas Negeri Yogyakarta
- Menambah sumber media pembelajaran tentang penataan meja prasmanan (*buffet*) untuk program studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.