

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya Pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2016: 1). Pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami berbagai reformasi dari semua aspek pendidikan. Salah satu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No.67 Tahun 2013). Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Sanaky, 2015: 3) . Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang Pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ilmiah(*scientific approach*) diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. (Umi & Zakaria, 2010)

Pembelajaran pada era dunia digital menuntut guru untuk mampu menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia. Wujud interaksi peserta didik dapat dilakukan melalui media (Wati, 2016:2). Dengan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik, maka dengan sendirinya peserta didik akan berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. (Suryani, Seiawan, & Putra, 2018:3).

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Umi & Zakaria (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif baik dalam aspek mental, fisik maupun sosial. Selain pengajar yang menjadi faktor utama efektifnya sebuah proses pembelajaran, dalam penyampaian materi sebuah mata pelajaran tentunya sangat dibutuhkan media yang dapat membantu proses penyampaian informasi supaya dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang digunakan dapat berupa media audio, visual maupun audio visual.

Media pembelajaran harus dapat memberikan motivasi kepada siswa, merangsang siswa terhadap apa yang sudah dipelajari maupun rangsangan belajar terhadap apa yang akan dipelajari serta mampu mendorong siswa untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan dorongan untuk melakukan praktik-

praktik dengan baik. Media pembelajaran yang mengandung unsur gambar gerak dan suara salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran dengan menarik yang bisa berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007: 5). Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah video animasi 2 dimensi.

Video animasi 2 dimensi adalah animasi kartun yang digambar tangan atau digambar dengan bantuan komputer yang mempunyai dimensi lebar, panjang dan luas kemudian diberikan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu untuk ditampilkan pada bioskop, televisi, atau layar komputer yang memiliki alur cerita tertentu dan memiliki nilai-nilai edukasi/pendidikan. (Sugihartono, Herryprilosadoso, & Panindias, 2010:68). Video 2 dimensi ini dibuat menggunakan *corel draw X8*, *adobe flash professional CS 6*, *adobe premiere pro CS 6*. Animasi 2 dimensi melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga materi yang disampaikan melalui video 2 dimensi dapat diterima secara maksimal.

SMK N 4 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kota Yogyakarta. Tepatnya terletak di Jalan Sidikan 60 Umbulharjo Yogyakarta. SMK N 4 Yogyakarta memiliki visi Menjadi lembaga pendidikan yang sehat, berwawasan lingkungan, unggul dan mandiri berdasarkan IMTAQ. SMK N 4 Yogyakarta merupakan salah satu SMK unggulan di Yogyakarta sehingga dibutuhkan sarana pembelajaran yang lebih lengkap untuk meningkatkan kualitas

peserta didik. Sesuai dengan kurikulum 2013 Revisi yang digunakan, SMK N 4 Yogyakarta memiliki 4 program keahlian meliputi Program Keahlian Perhotelan dan Jasa Pariwisata (Akomodasi Perhotelan dan Usaha Perjalanan Wisata), Program Keahlian Tata Boga (Kuliner), Program Keahlian Kecantikan (Kulit dan Rambut) dan Program Keahlian Tata Busana. SMK N 4 Yogyakarta berkomitmen untuk menjadi Lembaga Pendidikan dan latihan yang berkualitas, berwawasan global dan responsif terhadap perkembangan teknologi, sehingga menghasilkan lulusan yang professional dan siap menghadapi tantangan global. Untuk menunjang komitmen tersebut maka dalam proses pembelajaran, SMK N 4 Yogyakarta menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor, laptop dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan *wifi* yang bisa diakses oleh siswa.

Program keahlian Tata Boga (Kuliner) adalah program keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di bidang pengolahan dan pelayanan makanan dan minuman. Tata Boga (Kuliner) merupakan program keahlian yang terdiri dari pembelajaran teori dan praktek. Tujuan program ini adalah menciptakan ruang lingkup kerja bagi peserta didik dalam bidang Tata Hidang (*Food and Beverage Operation*) sebagai; *Waiter/waitress, Banquet Staff, Assistant bartender*, dalam bidang Dapur Hotel dan *Restaurant (Kitchen, Cooking and Pastry)* sebagai; *Cook Helper*. Selain itu lulusan program ini juga diharapkan dapat berinovasi membuat produk baru dan dapat berwirausaha di bidang kuliner. Tata Boga (Kuliner) dituntut untuk banyak melakukan praktik langsung serta berinovasi untuk meningkatkan kompetensi lulusan. Program keahlian kuliner memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Tata Hidang.

Mata pelajaran Tata Hidang merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa SMK yang mengambil konsentrasi bidang keahlian kuliner. Mata pelajaran Tata Hidang terdiri dari kelas teori dan praktik mempelajari tentang *menu planning*, perabot di restoran, peralatan makan dan minum serta alat hidang, lenan, lipatan serbet, petugas pelayanan makan dan minum, *table set up*, layanan makan dan minum, minuman panas, minuman dingin, panggilan telepon, *taking order* untuk *room service*, *room service*, administrasi layanan makan dan minum.. Posedur pelayanan restoran dibagi menjadi beberapa tipe diantaranya *American Service*.

*American Service* merupakan salah satu teknik melayani makan dan minum yang mengharuskan seorang pelayan melayani dengan tata cara yang sangat lengkap dan runtut pada setiap tahapnya. Jenis pelayanan ini memiliki tahapan pelayanan yang sangat rinci dibandingkan dengan jenis pelayanan makan dan minum yang lain sehingga tidak jarang ditemukan kendala dalam pembelajaran *American Service* ini. Salah satu kendala yang paling sering dijumpai dalam pembelajaran *American Service* yaitu materi pelayanannya yang terkadang susah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu, prosedur pelayanannya yang panjang dan rumit menjadi susah untuk diingat oleh peserta didik. Materi prosedur pelayanan *American Service* juga harus dikuasai oleh siswa karena merupakan salah satu materi yang terdapat di Ujian Kompetensi Kelulusan (UKK) SMK program keahlian kuliner. Jadi, alasan yang paling mendasari pemilihan materi *American Service* adalah karena banyaknya kendala yang dijumpai dalam pemahaman materinya.

Berdasarkan pengalaman Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK N 4 Yogyakarta, salah satu masalah yang terjadi pada siswa adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Tata Hidang. Kurangnya motivasi siswa seperti kurangnya konsentrasi, semangat belajar, dan perhatian siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran teori dapat menjadi penghambat untuk pembelajaran praktik. Guru akan menjelaskan secara detail pada pembelajaran teori mengenai dasar teori dan tata cara melayani makan dan minum *American Service* yang akan digunakan untuk praktikum. Namun tidak dipungkiri jika beberapa siswa tidak memperhatikan dengan baik materi ataupun penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa mengerjakan pekerjaan lain diluar mata pelajaran, siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, dan kurangnya semangat belajar dalam mengikuti mata pelajaran Tata Hidang. Segala permasalahan dalam pembelajaran teori inilah yang menyebabkan kompetensi siswa pada kelas praktik menjadi kurang maksimal, hingga akhirnya seringkali terjadi kesalahan pada saat praktik karena kurangnya pemahaman materi yang disampaikan pada saat pembelajaran teori. Akibatnya proses pembelajaran dalam mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta masih kurang karena hasil belajar siswa menunjukkan pada mata pelajaran Tata Hidang bahwa 76% siswa dinyatakan tuntas dan 24% siswa dinyatakan tidak tuntas dari 127 siswa, sehingga pencapaian kompetensi tersebut belum maksimal. Padahal pembelajaran teori dan praktek adalah dasar bekal siswa untuk menghadapi dunia kerja.

Secara keseluruhan siswa sudah paham bagaimana melayani makan dan minum *American Service* pada saat praktik. Namun kesalahan yang seringkali terjadi ketika siswa sedang melaksanakan praktik adalah siswa sering lupa urutan *Standard Operating Procedure* (SOP) melayani makan dan minum *American Service* ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain siswa tidak belajar saat akan dilaksanakannya praktikum, siswa kurang memahami teori yang akan di praktikkan, serta kurangnya tingkat pemahaman cara menanggulangi kegagalan yang terjadi. Faktor-faktor penyebab kesalahan itulah yang harus diperhatikan lebih oleh guru. Mata pelajaran praktikum mengharuskan siswa paham terhadap apa yang akan dipraktikkannya, maka media pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan pemahaman suatu proses.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK N 4 Yogyakarta sudah cukup bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar Tata Hidang yaitu *handout*, *jobsheet*, video, barang jadi dan *powerpoint*. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa dalam proses belajar mengajar adalah media video. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun persepsi siswa sebelum praktik. Namun, guru banyak mengambil media khususnya video melalui internet yang belum diketahui kelayakannya dan terkadang kurang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Video pembelajaran yang diambil dari internet juga banyak yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa kurang memahami video tersebut. Video pembelajaran yang ada kerap kali kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik.

Sehingga membuat siswa merasa bosan ketika menonton video tersebut. Padahal seharusnya penggunaan media video pembelajaran diharapkan mampu memberikan bayangan mengenai melayani makan dan minum *American Service* yang akan dipraktikkan oleh siswa sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan dengan benar dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif serta diuji kelayakannya. Latar belakang tersebut mendorong penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran “Pengembangan Video Animasi 2 Dimensi *American Service* pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta”. Penggunaan media video animasi 2 dimensi diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan langkah kerja prosedur *American Service*, dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar sedangkan bagi pendidik media ini diharapkan mampu membantu dalam menyampaikan materi, menjelaskan langkah kerja prosedur *American Service* kepada peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi dalam Pendidikan semakin berkembang sehingga diperlukan inovasi, pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran



guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan

2. Peserta didik di tuntut aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi baik teori maupun praktik pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4Yogyakarta.
4. Kurangnya hasil belajar siswa dalam pencapaian kompetensi pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta.
5. *American Service* merupakan salah satu jenis pelayanan makan dan minum yang memiliki urutan prosedur pelayanan yang panjang dan rumit.
6. Materi yang harus dipahami tentang *American Service* ini sangat kompleks, tahapan-tahapan dalam proses pelayanannya sangat menentukan pada tahap selanjutnya sehingga tidak boleh terlewatkan satu tahap pun.
7. Panjangnya prosedur *American Service* terkadang menjadi kendala bagi peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep pelayanan makan dan minum jenis ini.
8. Video pembelajaran Tata Hidang yang beredar di internet banyak yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa kurang memahami video tersebut.
9. Video pembelajaran Tata Hidang yang beredar di internet kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik.
10. Kurangnya pengembangan video pembelajaran yang berbasis video animasi 2 dimensi untuk media pembelajaran *American Service* yang menarik.
11. Perlu dilakukan uji kelayakan video pembelajaran *American Service* pada mata pelajaran Tata Hidang.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah didapatkan konsep pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan video animasi 2 dimensi *American Service* pada mata pelajaran Tata Hidang untuk kelas XI SMK N 4 Yogyakarta dengan uji kelayakan video pembelajaran tersebut oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video animasi 2 dimensi *American Service* untuk pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan video animasi 2 dimensi *American Service* pada untuk pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik di SMK N 4 Yogyakarta?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan video animasi 2 dimensi *American Service* untuk pembelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan video animasi 2 dimensi *American Service* untuk

pembelajaran Tata Hidang berdasarkan penilaian oleh Ahli Materi, Ahli Media dan peserta didik di SMK N 4 Yogyakarta.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

1. Bagi Peneliti
  - a. Penelitian media video animasi 2 dimensi dapat menjadi media pengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar baik di sekolah formal maupun non formal.
  - b. Penelitian media video animasi 2 dimensi mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuan teori yang pernah dipelajari di bangku perkuliahan.
  - c. Mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran serta mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai
2. Bagi sekolah
  - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, khususnya pada materi *American Service*.
  - b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk dikembangkan pada materi pelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - c. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman

siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa.

3. Bagi siswa

a. Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan materi *American Service*.

b. Dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *American Service* dalam bentuk video animasi 2 dimensi. Pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi menghasilkan 1 video dengan durasi video 10 menit 47 detik. Teknik pembuatan video dengan menggunakan animasi 2 dimensi yang akan membuat video lebih menarik. Video ini berukuran 139 MB dengan format MP4. Proses pengeditan video menggunakan *corel draw X8*, *adobe flash professional CS 6*, *adobe premiere pro CS 6*.

Video pembelajaran dalam penelitian ini akan memuat beberapa bagian, diantaranya tujuan dari pembuatan video animasi 2 dimensi *American Service*, jenis *table setting* yang digunakan, menu yang akan disajikan, tata urutan prosedur kerja *American Service* dan soal latihan. Video ini mempunyai kelebihan pada tampilan video yang lebih menarik, durasi video yang ideal, penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah dan dilengkapi dengan soal latihan untuk pembelajaran secara mandiri. Disebarkan dalam bentuk CD/DVD kepada guru

mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 4 Yogyakarta dan di unggah ke situs youtube pada channel Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta dengan URL <https://youtu.be/q2W0HGXs-zI>.