

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Media merupakan sebuah komponen pembelajaran yang berperan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan berbagai definisi terkait media pembelajaran. Secara harfiah media dapat didefinisikan sebagai sebuah perantara yang digunakan untuk mengirim pesan (Fadilah et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada penerima pesan yaitu peserta didik, dengan tujuan tercapainya suatu pembelajaran. Secara luas, media dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau suatu kejadian yang mampu membangun kondisi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Darmawan, D; Kustandi, 2020, hlm. 5), sehingga dalam sebuah lingkungan belajar, media dapat berupa guru, lingkungan sekolah, ataupun bahan ajar. Sedangkan, secara praktik, media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengemas sebuah informasi dan mampu menampilkan informasi tersebut dengan lebih menarik. Selain sebagai perantara penyampaian informasi, media diinisiasi dengan istilah mediator, yang merujuk pada peran media untuk mengelola sebuah hubungan yang efektif dalam sebuah proses pembelajaran (Haptanti et al., 2024).

Berbagai uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi, agar tercipta sebuah hubungan yang efektif antara murid dan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dipenuhi dan terjadi proses pembelajaran yang baik.

Media memiliki berbagai peran penting dalam proses pembelajaran. Selain sebagai perantara untuk menyampaikan materi, penggunaan media juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi dan minat belajar siswa (Haptanti et al., 2024). Namun, untuk mencapai manfaat tersebut pemilihan media yang digunakan harus tepat, hal ini dikarenakan setiap jenis media memiliki

karakteristik, kelebihan, serta kekurangan yang berbeda. Selain itu, pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada berbagai aspek, seperti: kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, gaya belajar, serta kondisi lingkungan (Duludu, 2017, hlm. 44). Hal ini dilakukan agar media pembelajaran yang dipilih mampu menyampaikan materi dengan optimal, sehingga mampu menunjang dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran secara garis besar digolongkan menjadi: media visual, media audio, media audio-visual, multimedia, dan media realitas (Duludu, 2017, hlm. 55). Dari berbagai jenis media, penggunaan media visual dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman, ingatan, serta perhatian peserta didik dengan lebih baik (Kustandi et al., 2021). Salah satu media pembelajaran visual adalah *flash card*, merupakan sebuah kartu bergambar dengan dua sisi yang memuat visualisasi berupa gambar, simbol dan foto serta tulisan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran *flash card* dibandingkan media visual lain adalah memiliki karakteristik yang fleksibel karena dapat diterapkan melalui berbagai metode, seperti *games* ataupun pembelajaran kelompok kecil (Riadah & Larasati, 2024), serta metode pembuatan dan penggunaannya yang lebih sederhana, tidak membutuhkan perangkat khusus (Pradana & Santosa, 2020; Putri, 2022; Ulfah, 2020). Sehingga, media pembelajaran *flash card* dapat menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian kuliner.

Salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, program keahlian kuliner dengan kurikulum merdeka adalah mata pelajaran Kuliner. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membekali peserta didik dengan berbagai *hard skills* dan *soft skills*, sehingga mampu menjadi sumber daya ahli yang kompeten pada bidang kuliner (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Terdapat 5 elemen pada mata pelajaran kuliner, salah satunya adalah penyajian makanan dan minuman. Pada elemen ini peserta didik dituntut untuk menghafal berbagai alat hidang, sehingga mampu melakukan penerapan, penggunaan, dan penataan alat hidang secara tepat. Selain menjadi

capaian pembelajaran, kemampuan menghafal alat hidang merupakan kompetensi penting yang harus dikuasai oleh peserta didik, sebagai dasar dalam melakukan pembelajaran teori atau praktik agar pembelajaran efektif dan hasil belajar yang baik. Pengetahuan alat hidang juga merupakan pengetahuan dasar yang wajib dikuasai dalam industri pelayanan kuliner, karena tanpa pengetahuan ini pelayanan yang dilakukan tidak efisien (Tambunan, 2020).

Pembelajaran pada elemen penyajian makanan dan minuman mengalami masalah, berdasarkan pada wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran di SMK Negeri 15 Bandung, menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal alat hidang, hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat melakukan penerapan dengan tepat dan pembelajaran yang dilakukan tidak efektif.

Studi pendahuluan dengan metode kuisioner dilakukan untuk mendalami masalah tersebut, hasilnya menyatakan bahwa peserta didik kesulitan dalam menghafal alat hidang khususnya pada kelompok *cutlery*. Lebih lanjut, didapatkan bahwa peserta didik tidak mengetahui nama peralatan, ukuran, serta fungsi dari setiap jenis alat hidang secara tepat. Penyebab masalah tersebut adalah penggunaan standar internasional yang menyebabkan nama peralatan dinyatakan dalam bahasa Inggris sehingga sulit untuk diingat. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris siswa SMK yang heterogen cenderung minim khususnya terkait kosakata yang berhubungan dengan kuliner (Asmarani, R; Sundari, 2022; Fatimah, Z; Lubis, 2023). Faktor lain yang menyebabkan kesulitan menghafal alat hidang adalah terbatasnya jam mata pelajaran yang hanya berbobot 2 JP/minggu, keterbatasan alat peraga, serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, karena tidak memuat gambar dan materi secara lengkap, sehingga sulit untuk diingat (Ismawarti, 2014; Wulandari, 2016). Adapun, berdasarkan analisis pada Modul Pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran kuliner berupa salindia, alat hidang asli, serta video.

Merujuk pada pembahasan diatas dapat disimpulkan, bahwa masalah kesulitan menghafal alat hidang yang dialami oleh peserta didik penting untuk diselesaikan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dipilih karena berdasarkan penelitian penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik (Moto, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi manipulatif berupa kemampuan untuk menyampaikan materi yang panjang dalam waktu singkat (Duludu, 2017, hlm. 17) sehingga tepat untuk mengatasi kendala terbatasnya jam pelajaran.

Media pembelajaran visual berupa *flash card* dapat menjadi solusi, karena penerapannya dalam pembelajaran berdampak terhadap peningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dengan lebih cepat, mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran lebih efektif (Fitriyani, E; Nulanda, 2017; Oka, I G; Padmadewi, N N; Wati, 2020). Selain itu, penerapan *flash card* di Sekolah Menengah Kejuruan dapat meningkatkan daya ingat, minat belajar, serta motivasi belajar siswa yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. (Ripandani, 2019), sebagai media pembelajaran, *flash card* terdiri dari dua komponen berupa gambar dan tulisan sehingga mampu menyampaikan materi secara lengkap berupa visualisasi alat hidang dan fungsinya dalam bentuk tulisan.

Ditinjau dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis akan melakukan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* pada mata pelajaran kuliner, dengan materi *cutlery*, untuk Sekolah Menengah Kejuruan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana tahap analisis kebutuhan yang akan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada materi *cutlery*?
- b. Bagaimana tahap perencanaan desain yang akan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada materi *cutlery*?
- c. Bagaimana tahap *development* (Pengembangan) yang akan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada materi *cutlery*?
- d. Bagaimana hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap *flash card* yang telah dikembangkan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah:

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi *cutlery*.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Melakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran *flash card* yang akan dikembangkan.
- b. Melakukan proses perencanaan desain terhadap media pembelajaran *flash card* yang akan dikembangkan.
- c. Melakukan proses *development* (Pengembangan) terhadap media pembelajaran *flash card* yang akan dikembangkan.
- d. Melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap *flash card* yang telah dikembangkan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait dengan pengembangan media pembelajaran visual berbentuk *flash card*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran kuliner di SMK program keahlian Kuliner, dengan membantu peserta didik dalam menghafal dan menerapkan alat hidang khususnya pada kelompok *cutlery*.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan terfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* pada mata pelajaran kuliner, fase F, elemen penyajian makanan dan minuman, materi alat hidang pada kelompok *cutlery*. Materi yang akan dikembangkan mencakup nama-nama peralatan beserta fungsinya. *Flash card* yang telah dikembangkan akan dilakukan uji validitas kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang dilakukan berdasarkan kriteria yang telah disusun dalam instrumen penelitian.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *Research and*

*Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang akan dilakukan hingga tahap *development* tanpa melakukan *implementation* dan *evaluation*. Penelitian akan dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia, yang menjadi lokasi untuk melakukan berbagai tahapan pengembangan media pembelajaran.