

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya individu untuk peningkatan kualitas ilmu dirinya, agar kompeten dalam menghadapi berbagai permasalahan serta perubahan yang dialami. Saat ini pendidikan di Indonesia masuk dalam arus perubahan pola pembelajaran, peristiwa tersebut diakibatkan oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terus melesat di era digitalisasi ini, perkembangan tersebut mengharuskan agar menyelesaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada bidang pendidikan agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama bagi para peserta didik ataupun mahasiswa dalam mencapai keberhasilan belajar (Hadjon, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran yang memiliki sifat efektifitas, kreatifitas serta menyenangkan bisa diupayakan melalui beberapa cara. Contohnya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajar (Arsyad, 2018).

Evaluasi belajar adalah sebuah mekanisme yang sangat penting untuk bisa menilai tingkat progresivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi belajar akan menjadi bahan yang sangat signifikan untuk bisa melakukan langkah-langkah perbaikan di masa mendatang pada saat suatu program akan dimulai

kembali. Karena hal itu, merupakan sesuatu yang sangat penting, evaluasi belajar menjadi bagian dari undang-undang sistem pendidikan nasional dan juga dalam standar nasional pendidikan (Haryanto, 2020). Dalam setiap aktivitas pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran, evaluasi menjadi hal yang tidak bisa dipungkiri keberadannya. Karena sangat terkait dengan bagaimana meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang kemudian akan bisa menjadi perkembangan bagi kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian informasi antara guru dan siswa dimana siswa dapat memahami dan menerima isi pesan yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran (Dawi, 2017). Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari kemajuan teknologi terutama media pembelajaran yang bersifat multimedia sangat diharapkan guna menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, terutama pada mata pelajaran yang paling mendasar untuk dipelajari siswa-siswi, apalagi dalam mencapai tujuan pembelajaran banyak kendala yang harus dihadapi salah satunya sarana dan prasarana di sekolah yang kurang memadai, maka media pembelajaran dapat menjadi salah satu jalan keluar yang dipilih (Arsyad, 2018).

Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran salah satunya yaitu *Game Educandy*. *Game Educandy* adalah kuis atau permainan dapat dibuat berdasarkan materi pembelajaran masing-masing. Media ini berbasis web berupa *game* yang diarahkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan tentunya menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Lestari, 2020). Dengan media *Game Educandy* setiap orang dapat membuat kuis

belajar yang interaktif dalam hitungan menit, selain itu *Game Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi penggunaan. Terutama pembelajaran pada mata pelajaran *food and baverage*, *Educandy* sangat membantu proses pembelajaran yang membosankan dan jenuh. Dengan *Game Educandy* ini memberikan tampilan belajar yang baru, siswa secara keseluruhan bisa ikut mengakses *Game Educandy* dan menikmati proses pembelajaran dengan baik.

Multimedia adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang dimana dapat disampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dimana penerimaannya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif (Arya, 2017). Multimedia benar-benar mempunyai kekuatan yang bisa meningkatjann mutu proses selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu proses akhir yang dapat diinginkan untuk dijadikan peningkatan hasil belajar siswa.

Food and Beverage adalah salah satu departemen di hotel yang bertugas dan bertanggung jawab dalam hal penyediaan (*production*), *pelayanan (service)* makanan serta minuman untuk pelanggan yang menginap di hotel maupun tamu dari luar hotel, seperti pernikahan (*wedding party*) dan rapat dinas. Terdapat dua bagian besar *food and berverage* yaitu *food and berverage product and food beverage service* (Richard, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya jurusan Perhotelan merupakan jurusan yang menuntut siswa-sisiwinya untuk aktif mencari informasi

tentang pelajaran tidak hanya dari proses belajar mengajar di sekolah, namun juga saat berada di rumah. Karena materi yang disampaikan harus bisa dipahami agar siswa bisa mengikuti proses pembelajaran. SMK Negeri 1 Berastagi adalah salah satu sekolah yang unggul dalam prestasi yang dilandasi iman dan taqwa serta menghasilkan tamatan yang mampu bersaing pada tingkat nasional dan internasional.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Berastagi Jurusan Perhotelan pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* (Agustus, 2022). Pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* terdapat beberapa materi yang harus dikuasai diantaranya adalah Menerapkan *table set up* dan *clear up*, Proses pembelajaran *Food and Beverage* di Jurusan Perhotelan SMK Negeri 1 Berastagi yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus jelas serta media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik.

Proses pembelajaran selama ini guru belum menggunakan media alat evaluasi pembelajaran, materi yang digunakan untuk evaluasi hanya menyebarkan soal yang di *print out*. Mata Pelajaran *Food and Beverage* adalah mata pelajaran inti yang sangat menentukan kemampuan siswa-siswi jurusan perhotelan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Aryad, 2018).

Game Educandy adalah aplikasi berbasis web. *Game Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring ataupun luring yang menyenangkan

dengan konteks belajar tapi tidak membosankan (Sri, 2020). Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri serta tidak merasa jenuh pada waktu mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Maka dari itu akseptansi penggunaan media pembelajaran melibatkan faktor-faktor seperti perkembangan teknologi, kebutuhan pendidikan yang beragam dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Peningkatan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran memainkan peran dalam penerimaan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendidikan yang interaktif dan beragam (Ziyan, 2021). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran maka media dilakukan uji coba dan direspon oleh siswa untuk mengetahui tingkat penerimaan oleh siswa pada media pembelajaran. .

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game Educandy* Pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* SMK Negeri 1 Berastagi”**.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru hanya menyebarkan soal yang di *print out* dalam mengevaluasi pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media alat evaluasi pembelajaran berbasis *Game Educandy*.
3. Kurangnya memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.

4. Kurangnya media pembelajaran tambahan sebagai media belajar yang lebih variatif.
5. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang aktif supaya pembelajaran lebih interaktif dan tidak monoton.
6. Kurangnya fasilitas yang memadai untuk peserta didik dalam bentuk media pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *Game Educandy*.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada materi *table set up dan clear up*.
3. Pengembangan media alat evaluasi dilakukan di kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi.
4. Subjek penelitian dibatasi pada 2 ahli materi dan 1 ahli media.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah ditulis, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game Educandy* pada materi *table set up dan clear up* SMK Negeri 1 Berastagi?
2. Bagaimana kelayakan Media Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game Educandy* pada materi *table set up dan clear up* SMK Negeri 1 Berastagi?

3. Bagaimana akseptansi media berbasis *Game Educandy* dalam pembelajaran *Food and Beverage* pada materi *table set up dan clear up* untuk kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi?

Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan asalah yang telah di bahas diatas, tujuan pengembangan produk penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media alat evaluasi pembelajaran berbasis *Game Educandy* pada materi *table set up dan clear up* di SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media alat evaluasi pembelajaran berbasis *Game Educandy* pada materi *table set up dan clear up* di SMK Negeri 1 Berastagi.
3. Untuk mengetahui akseptasi media berbasis *Game Educandy* dalam pembelajaran *Food and Beverage* pada materi *table set up dan clear up* untuk kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi.

Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat pengembangan produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :
Bagi Siswa-siswi :

Memberikan kemudahan bagi siswa-siswi dalam mengerjakan evaluasi pada materi *table set up dan clear up*.

Bagi Guru :

Media ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai salah satu media tambahan untuk mengevaluasi pembelajaran.

Bagi Penelitian :

Berkontribusi sebagai peningkatan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana.

Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media alat evaluasi *Game Educandy* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* Materi *table set up dan clear up*. Dikembangkan untuk siswa-siswi jurusan Perhotelan di SMK Negeri 1 Berastagi. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media Alat Evaluasi Pembelajaran *Game Educandy* dirancang dengan sebaik mungkin dan menarik agar siswa-siswi tidak bosan dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran.
2. Produk berisi soal yang sesuai dengan materi *table set up dan clear up*.
3. Media yang dihasilkan merupakan hasil telaah pustaka dari buku-buku *Food and Beverage* untuk SMK Negeri 1 Berastagi, diktat yang digunakan di sekolah.
4. Dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran pada aplikasi *Game Educandy* ada diberikan waktu untuk mengerjakannya.

Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini dikarena media alat evaluasi pembelajaran berbasis *Game Educandy* dapat membantu dalam proses evaluasi belajar pada siswa-siswi dan guru karena media tersebut membantu untuk mempermudah merekap nilai siswa-siswi ke guru, selain itu media alat evaluasi pembelajaran dapat mengikuti perkembangan zaman, dari mulai teknologi yang digunakan baik handphone, laptop dan alat lainnya yang mendukung untuk dalam proses memenuhi kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Asumsi dan Keterbatasnya Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media *Game Educandy* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa-siswi tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
 - b. Validator ahli materi yaitu dosen dan guru yang berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu validator ahli media yaitu dosen yang sudah pengalaman dalam bidang multimedia.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media *Game Educandy* harus menggunakan internet untuk mengaksesnya.
 - b. Di dalam *Game Educandy* diberikan waktu untuk pengerjaan di tiap soalnya.

- c. Media *Game Educandy* hanya membahas materi *table set up dan clear up* yang di dalamnya terdapat soal sebagai evaluasi pembelajaran.
- d. Pengembangan media alat evaluasi pembelajaran ini dilakukan sampai tahap validasi ahli media, ahli materi dan di uji cobakan kepada siswa-siswi.
- e. Media ini dikatakan layak sebagai media alat evaluasi pembelajaran apabila telah divalidasikan dan di uji coba kepada siswa-siswi.

