

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penampilan fisik sebuah restoran sangat berpengaruh kepada jumlah kunjungan tamu. Para tamu akan memberikan kesan tersendiri kepada penampilan fisik restoran, seperti *lay out* restoran, kebersihan restoran, kelengkapan perabot dan penataan ruang makan sebuah restoran. Menciptakan perlengkapan yang memadai dan alat-alat yang mencukupi adalah faktor yang sangat menunjang bagi keberhasilan usaha restoran. suksesnya usaha sebuah restoran juga tergantung kepada cara penghidangan berupa pelayanan makan dan minum kepada tamu, Noviati (2017).

Pelayanan makan dan minum adalah salah satu bagian di restoran yang memberikan pelayanan makan dan minum kepada tamu restoran. pelayanan makan dan minum ini biasanya disebut dengan tata hidang atau *food and beverages service*. Bagian ini berhubungan langsung dengan tamu pembeli. Petugas yang bertanggung jawab memberikan pelayanan makan dan minum disebut pramusaji (*waiter atau waitress*), penyajian makan tanggung jawab penuh seorang pramusaji mulai dari persiapan peralatan makan dan minum sampai pada penyajian makanan dan minuman pada tamu, Noviati (2017). Dalam hal ini pramusaji diwajibkan mengenali semua jenis peralatan makan dan minum sesuai dengan bagian menu yang disajikan.

Peralatan restoran atau disebut juga dengan alat hidang adalah alat yang digunakan untuk pelayanan makan dan minum. Pada umumnya dipakai menyajikan makanan untuk beberapa orang atau lebih dari satu orang, Lithari

(2017). Keberhasilan dalam tata hidang dan pelayanan makan dan minum ditentukan dari pemilihan dan penggunaan peralatan yang tepat.

SMK Swasta Arina Sidikalang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki paket keahlian Tata Boga. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa SMK Swasta Arina Sidikalang adalah Melayani Makan dan Minum yang merupakan mata pelajaran yang memperkenalkan jenis-jenis dan cara menggunakan peralatan makan dan minum. Mata pelajaran ini merupakan salah satu kompetensi yang menuntut peserta didik untuk mengenal tentang jenis-jenis dan cara menggunakan peralatan makan dan minum. Salah satu kompetensi dasar yang dibahas dalam mata pelajaran Melayani Makan dan Minum ini adalah peralatan makan yang digunakan pada Hidangan Utama (*Main Course*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas XI mata pelajaran Melayani Makan dan Minum SMK Swasta Arina Sidikalang pada tanggal 05 Juni 2018, bahwa pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh guru. Guru masih menggunakan Media Pembelajaran yang terbatas yakni buku paket (*textbook*) dan Media Papan Tulis. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi lebih pasif, kurang tertantang dalam mengungkapkan pendapat dan kurang memiliki keinginan bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta kurangnya pengenalan siswa akan Jenis-jenis peralatan Makan dan Minum. Hal ini terbukti dengan adanya Hasil Belajar Melayani Makan dan Minum yang dilihat melalui hasil nilai ujian sehari-hari, dan hasil ulangan harian masih kurang dalam arti tidak mencapai standar kelulusan.

**Tabel 1. 1 Hasil Belajar Melayani Makanan dan Minuman Siswa SMK Swasta Arina Sidikalang Kelas XI**

NO	Nilai	Jumlah Siswa
1	< 75	49
2	>75	11
<b>Jumlah</b>		60

Agar proses pembelajaran memperoleh hasil optimal, maka diperlukan alat bantu yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang Melayani Makan dan Minum adalah Media Pembelajaran *Flip Book Maker*. Media ini dioperasikan menggunakan proyektor. Media *Flip Book Maker* dapat digunakan memperlihatkan pengertian, menyajikan gambar, animasi, dan video yang mendukung materi pembelajaran. Penyajian gambar melalui media akan memudahkan guru menjelaskan materi tanpa harus membawa peralatan secara nyata.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flip Book Maker* Terhadap Hasil Belajar Melayani Makan Dan Minum Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Swasta Arina Sidikalang T.A 2018/2019”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Melayani Makan dan Minum. Seperti :

1. Proses pembelajaran dikelas masih menggunakan buku paket (textbook) dan papan tulis.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru bidang studi sebagai bahan pengetahuan utama
3. Siswa kurang aktif pada mata pelajaran Melayani Makan dan Minum
4. Kurangnya pengenalan siswa terhadap Jenis-jenis peralatan Makan dan Minum
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Melayani Makan dan Minum

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang hendak diteliti. Penelitian ini focus pada :

1. Hasil belajar dilihat dari materi Jenis-jenis Peralatan Makan dan Minum
2. Peralatan makan dan minum yang digunakan pada Hidangan Utama (*Main Course*)
3. Media pembelajaran pada penggunaan media *Flip Book Maker*

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dilakukan untuk melihat dengan jelas mengenai masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah dibahas diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran Melayani Makan dan Minum di SMK Swasta Arina Sidikalang yang tidak diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Flip Book Maker*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran Melayani Makan dan Minum di SMK Swasta Arina Sidikalang yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Flip Book Maker*?
3. Adakah pengaruh hasil belajar Melayani Makan dan Minum pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flip Book Maker*

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa kelas XI pada pembelajaran Melayani Makan dan Minum di SMK Swasta Arina Sidikalang yang tidak diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Flip Book Maker* (Konvensional)
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa kelas XI pada pembelajaran Melayani Makan dan Minum di SMK Swasta Arina Sidikalang yang diajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*
3. Untuk mengetahui Pengaruh Hasil Belajar Melayani Makan dan Minum pada siswa kelas XI SMK Swasta Arina Sidikalang yang menggunakan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian tentang efektivitas Media Pembelajaran *Flip Book Maker* dalam mata pelajaran Melayani Makan dan Minum Siswa Kelas XI Smk swasta Arina Sidikalang adalah :

### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian tentang pengaruh Media Pembelajaran *Flip Book Maker* dalam mata pelajaran Melayani Makan dan Minum siswa kelas XI Smk Swasta Arina Sidikalang dapat dimanfaatkan untuk pengetahuan khususnya mata pelajaran Melayani makan dan Minum juga memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

### **b. Bagi Lembaga Tinggi Khususnya Fakultas Teknik UNIMED**

Merupakan tambahan pustaka, dalam hal pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker* dalam pembelajaran Melayani Makan dan Minum.

### **c. Manfaat Praktis**

#### **1. Manfaat bagi siswa**

- a) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik.
- b) Mendorong dan meningkatkan motivasi belajar
- c) Menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam mata pelajaran Melayani Makanan dan Minuman

#### **2. Manfaat bagi guru**

- a) Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi
- b) Dengan menggunakan media pembelajaran *Flip Book Maker* dapat meningkatkan profesionalisme guru.

### 3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk peningkatan proses pembelajaran siswa, sehingga dapat meningkatkan potensi siswa dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY