

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TATA HIDANGAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PERHOTELAN POLITEKNIK NEGERI BALI (PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MODUL TATA HIDANGAN) ¹⁾

I Made Darma Oka, I Nyoman Winia
Dosen Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali
E-mail: darmaokaimade@yahoo.com

Abstrak:

Aplikasi multimedia dalam pembelajaran materi Tata Hidangan akan menjadi lebih menarik, karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami mahasiswa karena dilengkapi dengan visualisasi baik statik maupun dinamik. Berdasarkan hasil analisis tentang persepsi mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam ujicoba perseorangan diperoleh skor rata-rata 83.56%, kelompok kecil rata-rata 85.28%, dan uji coba lapangan rata-rata 84.81%. Nilai tersebut memenuhi kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan, sehingga modul Tata Hidangan yang dikembangkan ini mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan praktek di restoran.

Kata kunci: *Persepsi, mahasiswa, kompetensi, modul, tata hidangan.*

Abstract:

Through multimedia application the food and beverage service instructional becomes more interesting since the material presented is more easily understood by students and it is equipped with both static and dynamic visualization. The result of the analysis on the student's perception on the food and beverage service module of Hotel Study Program at Bali State Polytechnic showed that the perception of student in the individual tryout was at the average score of 83.56%, the small group was at the average score of 85.28%, and the field tryout was at the average score of 84.81%. The value met the requirements and does not need to be revised. There is a significant difference on the achievement of students based on the result of pre test and post test. Therefore the module of food and beverage service that has been developed is able to increase the competency of student in conducting the activities in restaurant.

Key words: *Perception, student, competency, module, food and beverages service.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Politeknik Negeri Bali merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan pendidikan vokasi. Untuk meningkatkan kompetensi dalam rangka memuaskan konsumen, mahasiswa Program Studi Perhotelan harus memiliki kemampuan kompetensi sesuai tuntutan dunia perhotelan yang semakin berkembang.

Agar mampu menyiapkan calon pramusaji profesional, prestasi yang dicapai mahasiswa dalam perkuliahan Tata Hidangan seyogyanya pada tingkat sangat memuaskan. Dengan demikian lulusan mahasiswa Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali memiliki kompetensi tinggi di bidangnya. Dengan demikian mereka akan mampu bersaing secara kompetitif di pasar kerja.

1) Penelitian dibiayai melalui Hibah Bersaing DP2M DIKTI tahun anggaran 2011

Terkait dengan hal tersebut standar kompetensi yang menjadi acuan dalam pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan adalah Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dalam bidang TIK yang dikeluarkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia No: Kep.239/Men/X/2004. Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, Sektor Pariwisata Sub Sektor Hotel dan Restoran.

Mata kuliah Tata Hidangan merupakan mata kuliah *core* yang sangat menentukan kompetensi dari mahasiswa bersangkutan. Untuk itu perlu penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif terhadap mahasiswa guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Disamping itu keberadaan modul Tata Hidangan sangat penting guna mampu memperlancar pencapaian dari kompetensi yang telah ditetapkan. Karakteristik perkuliahan Tata Hidangan semestinya lebih banyak menekankan *attitude* dan *skill*, daripada pengetahuan penalaran, dengan perbandingan teori 40% dan praktek 60%.

Pemakaian modul pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Keberadaan modul pembelajaran juga membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan. Pemanfaatan teknologi multimedia dalam strategi pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik.

Multimedia adalah media yang mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Aplikasi multimedia dalam pembuatan modul Tata Hidangan akan menjadi lebih menarik, karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami mahasiswa karena dilengkapi dengan visualisasi baik statik maupun dinamik. Berdasarkan paparan di atas, salah satu alternatif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan tugas-tugasnya adalah dengan mengembangkan modul Tata Hidangan berbasis multimedia sebagai media pembelajaran.

2. Rumusan masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah: (a) bagaimanakah persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali?, dan (b) apakah terjadi perbedaan secara significant pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: (a) untuk mendeskripsikan persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali, dan (b) untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan terhadap mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR

1. Manfaat Multimedia

Amthor (1992) menyatakan bahwa: *In the 20th century, the technology of computers has given birth to something we call the Information Revolution-an explosion of both knowledge and personal access to knowledge* Artinya dalam abad 20, teknologi komputer telah melahirkan sesuatu yang disebut revolusi informasi yang mampu mempermudah akses seseorang untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Dewasa ini ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran dosen di dalam kelas. Mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Mahasiswa bisa belajar apa saja sesuai minat dan gaya belajar yang diinginkan. Blijleven (2004) menyebutkan bahwa *"Multimedia cases intend to bridge the gap between theory and practice in teacher education. Interactive video as part of multimedia cases makes it possible for prospective teachers to learn form practice. Moreover, all kinds of information related to the interactive video are incorporated in the case and are available at the users' fingertips. Such a rich learning environment was, according to the results of an evaluation questionnaire, positively perceived by the participants in this study. The*



observation of the researchers during the session in which the participants worked with the multimedia case confirmed this finding".

Dapat dikatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran, bermaksud untuk mengurangi kesenjangan antara teori dan praktek. Video interaktif sebagai bagian dari multimedia diharapkan mampu membantu dosen dalam mentranfer materi belajar praktek secara terstruktur. Lebih dari itu, semua jenis informasi yang berhubungan dengan video interaktif dapat dipadukan sesuai situasi kondisi pemakai. Lingkungan belajar yang kondusif, dapat mendukung peserta didik dalam memahami pelajaran secara positif. Sesuai hasil observasi peneliti, bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dengan menggunakan bantuan multimedia dalam proses belajar mengajar.

Aplikasi teknologi dalam bidang pendidikan khususnya kurikulum dapat dilihat dalam dua bentuk, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Penerapan teknologi dalam perangkat keras lebih menekankan kepada penggunaan alat-alat teknologi untuk menunjang efisiensi dan efektivitas pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar, seperti penggunaan media. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar, akan tetapi saat ini telah banyak dikembangkan program pengajaran yang memadukan bahan ajar dengan media yang digunakan dalam bentuk kaset audio.

Media memiliki kemampuan merangsang terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien. Kemampuan tersebut adalah (1) menghadirkan obyek lingkungan sekitar ke dalam lingkungan belajar, (2) membuat konsep abstrak menjadi konkrit, (3) mampu menyamakan persepsi, (4) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, dan (5) memvisualisasikan aplikasi pemecahan masalah suatu peralatan dan prosedur kerja serta cara penggunaan alat. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2005), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Media merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan apapun media yang digunakan sasarannya akhirnya adalah untuk memudahkan belajar (Degeng, 2000). Media

akan bermakna bila dalam pembuatannya diselaraskan dengan perubahan tingkah laku pebelajar sebagai pengguna media dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media dalam pemanfaatannya diharapkan dapat membantu pebelajar untuk belajar secara aktif karena adanya interaksi fisis dan kognitif. Dengan pembelajaran yang aktif dari pebelajar akan mempertahankan perhatian, meningkatkan prestasi, dan membentuk pengetahuan baru. Media dapat berperan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Pemilihan media dalam proses belajar mengajar sangat perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu (1) sesuai tujuan yang ingin dicapai, (2) berdasarkan konsep yang sudah jelas, (3) karakteristik siswa, (4) gaya belajar siswa serta guru dan (5) harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran (Sanjaya, 2008).

Media pembelajaran yang memasukkan pengalaman-pengalaman konkrit, membantu pebelajar mengintegrasikan pengalaman sebelumnya dan merupakan fasilitas belajar untuk konsep-konsep abstrak. Bruner (yang dikutip Arsyad, 2005), menyebutkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) yang baru. Pengalaman hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkrit), sampai kepada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu.

Multimedia dapat mengkombinasikan suara, animasi dan gambar video secara bersamaan. Istilah multimedia mengacu pada penggunaan berbagai format media di dalam memberikan presentasi atau belajar mandiri. Beberapa contoh multimedia dalam pendidikan adalah dalam format *videotapes*, CD-ROMs, DVD, Web, dan *virtual reality*.

Tujuan dari penggunaan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah untuk menggiring pebelajar ke dalam pengalaman multisensori untuk promosi belajar (Smaldino, 2005). Secara keseluruhan, multimedia terdiri dari tiga level (Mayer, 2001) yaitu:

- a. Level teknis, yaitu multimedia berkaitan dengan alat-alat teknis; alat-alat ini dapat diartikan sebagai wahana yang meliputi tanda-tanda (*signs*).
- b. Level semiotik, yaitu representasi hasil multimedia seperti teks, gambar, grafik, tabel, dan lain-lain.
- c. Level sensorik, yaitu yang berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*).

2. Standar Kompetensi

Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran Tata Hidangan adalah keterampilan dan keahlian bertahan hidup dalam perubahan, pertentangan, ketidak-menentuan, ketidakpastian dan kerumitan dalam kehidupan seperti yang terjadi dalam era globalisasi ini. Kompetensi dasar ini merupakan standar yang ditetapkan secara nasional yang berisi tentang kerangka apa yang harus diketahui, dilakukan dan dimahirkan oleh siswa pada setiap tingkatan. Kecakapan hidup (*life skill*) seperti yang diharapkan, bukan hanya keterampilan standar yang hanya mengacu pada keterampilan untuk bekerja, akan tetapi lebih menekankan kepada menggali potensi mahasiswa yang dapat dikembangkan untuk hidup lebih *survive* yang meliputi: kecakapan mengenal diri (*self awarness*), kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*), kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan akademis (*academic skill*), dan kecakapan vokasional (*vocational skill*). Standar ini juga ditandai dengan pembentukan sistem nilai untuk mewujudkan manusia Indonesia yang berkepribadian dan beretos kerja, berpartisipasi aktif, demokratis dan berwawasan kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Standar kompetensi diartikan sebagai suatu ukuran atau patokan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk mengerjakan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan. Standar kompetensi tidak

berarti hanya kemampuan menyelesaikan suatu tugas, tetapi dilandasi pula bagaimana serta mengapa tugas itu dikerjakan. Dengan kata lain, standar kompetensi meliputi faktor-faktor yang mendukung seperti pengetahuan dan kemampuan untuk mengerjakan suatu tugas dalam kondisi normal di tempat kerja serta kemampuan mentransfer dan menerapkan kemampuan dan pengetahuan pada situasi dan lingkungan yang berbeda. Standar kompetensi merupakan rumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas/pekerjaan yang dilandasi oleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja, sesuai dengan kriteria unjuk kerja yang dipersyaratkan.

Kodefikasi standar kompetensi mengikuti aturan yang telah ditetapkan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No: KEP.239/MEN/X/2004 tentang tata Penetapan Standar Kompetensi Nasional Indonesia Sektor Pariwisata Sub Sektor Hotel dan Restoran.

Dengan dikuasainya standar kompetensi tersebut oleh mahasiswa maka yang bersangkutan akan memahami:

- a. Bagaimana mengerjakan suatu tugas/pekerjaan,
- b. Bagaimana mengorganisasikannya agar pekerjaan tersebut dapat dilaksanakan,
- c. Apa yang harus dilakukan bilamana terjadi sesuatu yang berbeda dengan rencana semula,
- d. Bagaimana menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah dan atau melaksanakan tugas/pekerjaan dengan kondisi yang berbeda.

Standar kompetensi dapat dimanfaatkan oleh dosen atau instruktur yang terkait dalam pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan yaitu:

- a. Sebagai acuan dalam penyusunan kurikulum dan pengembangan pengajaran, sekaligus mendorong konsistensi dalam menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan, serta menetapkan kualifikasinya.
- b. Sebagai alat manajemen dalam membantu evaluasi atau penilaian terhadap mahasiswa peserta didik.
- c. Sebagai acuan dalam penyusunan kriteria pengujian dan instrumen/alat ukur pengujian.



3. Aplikasi Multimedia dalam Pembelajaran Tata Hidangan

Aplikasi multimedia dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat mahasiswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan karena multimedia berisi kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Kombinasi ini merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran. Penggunaan teknologi multimedia untuk proses belajar mengajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar, prestasi dan sikap mahasiswa.

Tata Hidangan merupakan mata kuliah *core* (inti) pada Program Studi Perhotelan, Politeknik Negeri Bali. Inti dari mata kuliah Tata Hidangan ini adalah membahas tentang teknik memberikan *service* (pelayanan) makanan dan minuman secara profesional kepada pelanggan. Pelayanan dimaksud meliputi pelayanan terhadap pelanggan mulai dari pelanggan memasuki areal restoran (*welcoming the guest*) sampai mereka meninggalkan restoran (*thanking the guest*).

Terkait dengan hal tersebut, metode pembelajarannya harus benar-benar dikelola secara sistematis, holistik dan terpadu sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkompentensi tinggi. Mengingat begitu pentingnya peran mata kuliah Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa, maka profesionalisme dibidangnya merupakan faktor mutlak yang harus diperhatikan. Profesional tersebut harus didukung dengan *self awarness*, *vocational skill*, *social skill*, maupun media pembelajaran yang efektif.

Aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran mata kuliah Tata Hidangan mampu memberikan kontribusi yang sangat penting, diantaranya: (1) penyampaian materi pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih menarik dan lebih interaktif karena mahasiswa dapat melihat video/ccontoh langsung, (3) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dimampatkan, (4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) sikap positif mahasiswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat

ditingkatkan, (6) peran dosen/instruktur berubah kearah yang positif, artinya dosen tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajardan (7) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.

Media pembelajaran yang memiliki kemampuan lebih baik dan lebih menarik diaplikasikan adalah media audiovisual, karena jenis media ini selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya (Sanjaya, 2008).

Dalam hasil survey dari tes kemampuan awal mahasiswa Program Studi Perhotelan (Darma Oka,dkk., 2010), yang telah dianalisis menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memahami materi Tata Hidangan rata-rata sebesar 71,18 (B). Angka ini masih tergolong rendah, mengingat mata kuliah Tata Hidangan merupakan mata kuliah inti dalam menentukan tingkat/kemampuan kompetensi yang dimiliki mahasiswa agar mereka mampu bersaing secara kompetitif di pasar kerja. Sedangkan nilai yang diharapkan mampu dicapai atau diraih oleh masing-masing individu mahasiswa kedepan adalah e" 80 (A). Hal ini mengindikasikan bahwa perlu penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan atraktif terhadap mahasiswa guna memperoleh hasil belajar yang optimal dengan mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, dilihat dari tingkat kepuasan mahasiswa terhadap model pengajaran materi Tata Hidangan yang diterapkan, menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa rata-rata sebesar 71,91%. Adapun rincian dari tingkat kepuasan tersebut sebagai berikut: (1) kemenarikan tampilan materil sebesar 67,45%, (2) kelengkapan materi 75,94%, (3) kejelasan isi materi 76,42%, (4) cukup operasional 76,89%, (5) ketepatan pemilihan media pembelajaran sebesar 66,04%, (6) ketepatan metode pembelajaran sebesar 67,45 %, (7) strategi pembelajaran 66,51%, (8) mengarahkan belajar mahasiswa 75,94%, (9) mudah dipahami 71,70%, (10) memotivasi belajar mahasiswa 72,17%, dan (11) teknik evaluasi yang diterapkan dosen sebesar 74,53%

Mengacu pada hasil tingkat kepuasan mahasiswa tersebut diatas, komponen penting yang perlu

mendapat perhatian serius dalam pengembangan modul Tata Hidangan kedepan adalah ketepatan dalam memilih media pembelajaran, kemenarikan tampilan materi dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran serta strategi pembelajaran sehingga mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi Tata Hidangan yang diberikan dalam usaha meningkatkan kompetensinya.

Disamping itu komponen penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam pengembangan modul Tata Hidangan kedepan adalah ketepatan dalam memilih media pembelajaran, kemenarikan tampilan materi dalam proses pembelajaran serta strategi pembelajaran sehingga mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi dalam usaha meningkatkan kompetensinya (Darma Oka,dkk.,2011)

METODE PENELITIAN

1. Tujuan dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) mendeskripsikan persepsi/penilaian mahasiswa baik perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali, dan (b) untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan terhadap mahasiswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi diharapkan dapat membantu peneliti untuk menentukan fenomena yang diteliti berkenaan dengan persepsi mahasiswa terhadap modul pembelajaran Tata Hidangan yang dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka seperti jumlah mahasiswa, serta data lainnya yang terkait dengan penelitian. Data kualitatif diperoleh berdasarkan berbagai informasi dari responden tertuang dalam daftar pertanyaan.

3. Sampel Penelitian

Jumlah populasi mahasiswa Program Studi Perhotelan untuk semester IVD tahun akademik 2010/2011 sebanyak 26 orang. Untuk mendapatkan hasil yang lebih efektif maka seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian.

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian berlokasi di Kampus Politeknik Negeri Bali, tepatnya pada Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata. Waktu penelitian berlangsung mulai bulan Juni-Agustus 2011.

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara ganda yaitu analisis deskriptif kualitatif Analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan memaparkan/menguraikan secara jelas dan gamblang tentang penilaian mahasiswa terhadap draf modul Tata Hidangan yang dikembangkan dan analisis kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang menurut (Sugiyono, 2005) digunakan untuk mengukur persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

HASIL PENELITIAN

1. Persepsi Mahasiswa terhadap Modul Tata Hidangan

Pengemasan materi pelajaran melalui modul merupakan langkah efektif dalam meningkatkan prestasi dan kompetensi mahasiswa. Modul adalah satu kesatuan program yang lengkap, sehingga dapat dipelajari oleh mahasiswa secara individual. Sebagai bahan pelajaran yang bersifat mandiri, maka materi pelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga melalui modul mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu, tempat dan hal-hal lain diluar dirinya sendiri.

Dalam penyusunan materi modul Tata Hidangan dilakukan secara sistematis, artinya materi yang disajikan mengikuti tahap-tahap



tertentu sehingga diperoleh informasi yang utuh tentang teori-teori pelayanan yang terkait dengan prosedur atau *step by step service food and beverages* di restoran. Dalam pembahasan modul di samping menyajikan materi-materi terkait dengan Tata Hidangan juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran umum serta tujuan pembelajaran khusus untuk mencapai hasil pembelajaran, rangkuman dan soal latihan pada masing-masing bab. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari modul sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai atau terealisasi dengan cepat dan mudah.

Modul tersebut selanjutnya dipresentasikan kepada mahasiswa untuk memperoleh tanggapan/persepsi mahasiswa terhadap modul. Persepsi merupakan suatu proses dimana individu memilih mengorganisasikan, serta mengartikan stimulus yang diterima melalui alat inderanya menjadi suatu makna (Rangkuti, 2003). Meskipun demikian makna dari proses persepsi tersebut juga dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu dari individu yang bersangkutan.

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya tanggap/pandangan dari mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan yang

dikembangkan pada Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri

Bali, setelah direvisi dengan memperhatikan masukan dan saran dari validator. Konsep ini sesuai dengan pengertian yang dikemukakan Moeliono (1996) yang menyatakan bahwa persepsi sebagai tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya, mempunyai kesadaran tajam, daya pemahaman atau pengamatan.

Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan yang dikembangkan, selanjutnya materi yang diujicoba dipresentasikan kepada mahasiswa perorangan sejumlah 6 orang mahasiswa semester IV Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Keenam mahasiswa yang dipilih adalah mahasiswa yang mempunyai prestasi tinggi (2 orang), sedang (2 orang) dan prestasi rendah (2 orang) untuk mata kuliah Tata Hidangan. Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang dicapai mahasiswa. Materi modul yang diujikan adalah "Mengaplikasikan Pelayanan Makanan dan Minuman di Restoran".

Hasil uji perseorangan dari modul Tata Hidangan, dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa secara perorangan rata-rata skor tertinggi yaitu 85.83% pada aspek indikator

Tabel 1.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Perseorangan

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	80.21	Layak
2	Indikator pembelajaran	85.83	Sangat layak
3	Isi modul	84.72	Sangat layak
4	Rangkuman	82.89	Sangat layak
5	Tes	83.33	Sangat layak
6	Umpan Balik	84.38	Sangat layak
	Rata-rata	83.56	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

pembelajaran, selanjutnya disusul aspek isi modul (84,72%), dan aspek umpan balik (84,38%). Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum modul Tata Hidangan tersebut sangat layak karena inti (isi) dari modul tersebut telah sesuai dengan standar kompetensi yang dipersyaratkan. Sedangkan aspek yang masih perlu untuk ditingkatkan dalam penyajiannya adalah tentang tampilan modul Tata Hidangan tersebut.

Untuk uji coba kelompok kecil, diambil sampel sebanyak 12 orang mahasiswa, yang terdiri atas 4 orang mahasiswa dengan prestasi

tinggi, 4 orang dengan prestasi sedang, dan 4 orang lagi mewakili mahasiswa dengan prestasi rendah. Dalam ujicoba ini, produk dipresentasikan dihadapan mahasiswa. Kuisisioner diberikan kepada responden untuk mengetahui komentar dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh pada uji kelompok kecil secara detail, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam uji kelompok kecil rata-rata

Tabel 2.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	81.77	Sangat layak
2	Indikator pembelajaran	86.67	Sangat layak
3	Uraian isi modul	87.85	Sangat layak
4	Rangkuman	84.90	Sangat layak
5	Tes	85.94	Sangat layak
6	Umpan Balik	85.42	Sangat layak
7	Daftar Pustaka	84.38	Sangat layak
	Rata-rata	85.28	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

skor tertinggi yaitu 87,85% terjadi pada aspek isi modul, aspek indikator pembelajaran menduduki rangking ke-2 yaitu sebesar 86,67%, aspek umpan balik sebesar 85,42, sedangkan aspek yang paling rendah rata-rata skornya adalah aspek tampilan modul. Persepsi mahasiswa kelompok kecil ini sejalan dengan persepsi dari mahasiswa perorangan, namun dalam uji kelompok kecil ini semua aspek penilaian mendapatkan kriteria sangat layak. Dalam ujicoba lapangan terdiri dari 26 mahasiswa semester IV Program Studi Perhotelan, Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Materi yang diujicobakan pada tahap ini adalah sama dengan kelompok kecil dan

perorangan yaitu "Mengaplikasikan Pelayanan Makanan dan Minuman di Restoran". Pemberian kuisisioner kepada mahasiswa dimaksudkan untuk memperoleh informasi aktual tentang persepsi mahasiswa terhadap materi mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran yang disajikan dalam modul. Komentar dan saran mahasiswa terhadap modul Tata Hidangan dikumpulkan melalui kuisisioner. Hasil yang diperoleh pada uji lapangan secara detail, disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dalam uji lapangan rata-rata skor



Tabel 3.

Persentase Rata-Rata Skor Hasil Uji Lapangan

No	Aspek yang ditanyakan	Rata-rata skor (%)	Kriteria
1	Tampilan modul	83.17	Sangat layak
2	Indikator pembelajaran	86.54	Sangat layak
3	Uraian isi modul	86.70	Sangat layak
4	Rangkuman	84.62	Sangat layak
5	Tes	84.13	Sangat layak
6	Umpan Balik	84.38	Sangat layak
7	Daftar Pustaka	84.13	Sangat layak
	Rata-rata	84.81	Sangat layak

Sumber: Hasil penelitian

tertinggi yaitu 86,70% terjadi pada aspek uraian isi modul, sementara aspek indikator pembelajaran menduduki rangking ke-2 yaitu sebesar 86,54%, aspek rangkuman modul sebesar 84,62%, sedangkan aspek yang paling rendah rata-rata skornya adalah aspek daftar pustaka dan aspek tes masing-masing 84,13%. Persepsi mahasiswa dalam uji lapangan ini sejalan dengan persepsi dari semua aspek penilaian mendapatkan kriteria sangat layak. Adapun komentar dan saran yang diberikan pada uji coba lapangan adalah senada saran serta komentar pada uji coba kelompok kecil. Pada dasarnya mahasiswa mendukung penuh pengembangan modul Tata Hidangan dalam pembelajaran kedepan.

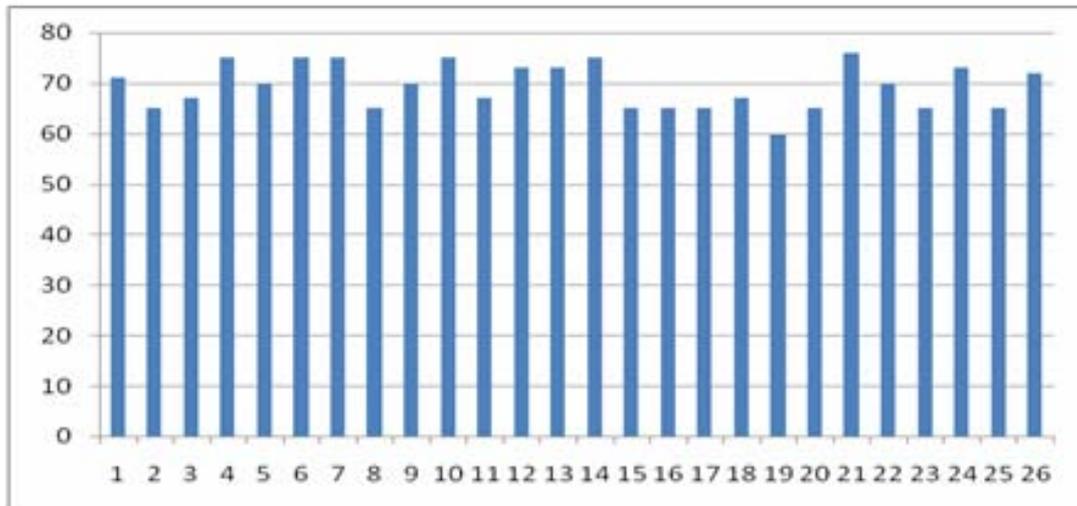
Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil uji produk. Persentase rata-rata hasil validasi media dan desain terhadap modul Tata Hidangan adalah 91.67% dan 87.50%. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa modul yang dikembangkan sangat layak untuk dipergunakan dan tidak perlu direvisi. Dalam ujicoba perorangan, diperoleh skor rata-rata 83.83% kelompok kecil 85.28%, dan uji lapangan 84.81%. Nilai-nilai tersebut memenuhi kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

2. Hasil Postes dan Pretes Mahasiswa

Dalam uji lapangan juga dilakukan tes pretes

dan postes. Sebelum pemberian modul Tata Hidangan khususnya tentang mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran, mahasiswa diberikan materi pretes. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa sebelum mendapat materi yang diujicobakan. Perolehan nilai-nilai dalam pretes pada uji lapangan, menunjukkan bahwa skor yang diperoleh mahasiswa saat pretes adalah antara 60-75. Nilai yang diperoleh mahasiswa tersebut tergolong rendah karena untuk mata kuliah *core* seperti Tata Hidangan ini, nilai Standar Ketuntasan Minimum (SKM) adalah lebih besar atau sama dengan 70 (B). Nilai pretes mahasiswa ditampilkan dalam Gambar 1.

Gambar 1 menunjukkan bahwa nilai pretes mahasiswa dalam uji lapangan, mereka

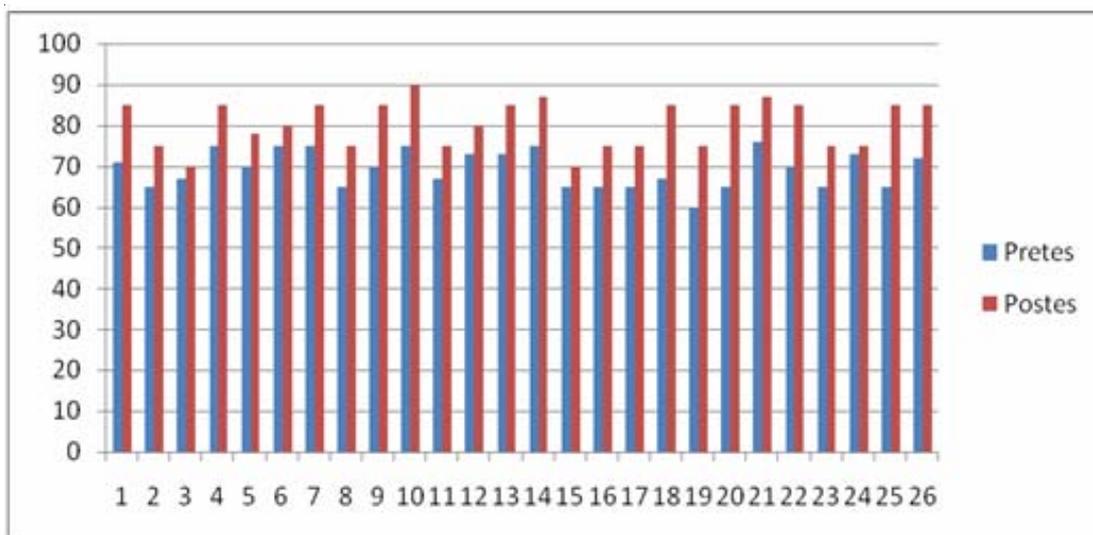


Gambar 1.
Grafik Hasil Pretes Mahasiswa Program Studi Perhotelan

memperoleh nilai dibawah Standar Ketuntasan Minimum (SKM) sebanyak 12 orang (46,15%) dan diatas standar sebanyak 14 orang (53,85%). Terjadinya perolehan nilai mahasiswa tersebut mungkin disebabkan karena pada sementer III mereka (mahasiswa) telah mendapat materi Tata Hidangan, walaupun belum menggunakan modul Tata Hidangan.

Selanjutnya dalam uji lapangan setelah dilakukan pemberian modul Tata Hidangan

khususnya tentang mengaplikasikan pelayanan makanan dan minuman di restoran, mahasiswa diberikan materi postes. Dengan tujuan agar mampu mengukur kemampuan akhir mahasiswa setelah mendapat modul Tata Hidangan. Perolehan nilai-nilai dalam postes pada uji lapangan, menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan, dimana nilai pretes lebih kecil dari nilai postes. Skor yang diperoleh mahasiswa saat pretes adalah antara 60-75,



Gambar 2.
Grafik Hasil Pretes dan Postes Mahasiswa Program Studi Perhotelan



sedangkan saat dilaksanakan postes, skor yang diperoleh mahasiswa adalah antara 70-90. Dari 26 orang mahasiswa, semua mahasiswa memperoleh nilai postes lebih besar dari nilai pretes (Gambar 2). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan produk pengembangan Tata Hidangan.

Data hasil pretes dan postes, pada uji coba lapangan tersebut selanjutnya dianalisis dengan bantuan program aplikasi computer SPSS, melalui uji-t. Dua Sampel Berpasangan (Paired Sample t Tes). Data-data hasil pretes dan postes pada uji coba lapangan menggunakan uji t pada tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Saat dilakukan postes pada uji lapangan diperoleh rerata 69.38 sedangkan postes memperoleh rerata 80.46. Nilai probabilitas yang dihasilkan adalah 0,001 ($<0,05$), hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum menggunakan modul Tata Hidangan berbasis multimedia (pretest) dan setelah menggunakan modul Tata Hidangan berbasis multimedia (posttest) pada uji lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan

yang dilaksanakan pada tahun kedua dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Dalam ujicoba perseorangan diperoleh skor rata-rata 83.56%, kelompok kecil rata-rata 85.28%, dan uji coba lapangan rata-rata 84.81%. Nilai tersebut memenuhi criteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. (b) Terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil pretes dan postes yang dilakukan, sehingga modul Tata Hidangan yang dikembangkan ini mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan di restoran.

SARAN

Disarankan dalam usaha untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai dengan tuntutan dunia industri yang semakin berkembang maka perlu dilakukan pengembangan modul berbasis multimedia sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan teori yang ada sesuai kenyataan di industri.

PUSTAKA ACUAN

Amthor, G.R., 1992, *Multimedia in Education: An*

Intoduction, *T H E Journal*, 19 (10):32

Arsyard. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Blijleven, P., Leanne J., Ellen V.D.B., 2004, Learning with Multimedia Cases: An Evaluation Study, *Journal of Technology and Teacher Education*, 12 (4): 491+

Darma Oka, I M., I N. Winia, I.A.K. Sumawidari, 2010, *Pengembangan Modul Pembelajaran Tata Hidangan Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Program Studi Perhotelan Politeknik Negeri Bali*, Denpasar: Perpustakaan Politeknik Negeri Bali

Darma Oka, I M., I N. Winia, I.A.K. Sumawidari, 2011, Eksistensi Multimedia dalam Pembelajaran Materi Tata Hidangan pada Program Studi Perhotelan, Politeknik Negeri Bali, *Jurnal Analisis Pariwisata Universitas Udayana*, ISSN 1410-3729, Vol 11, No.1, hal 49-55.

Degeng, I.N.S., 2000. *Desain Pembelajaran; Menuju Pribadi Unggul Lewat Perbaikan Kualitas Pembelajaran di perguruan tinggi*. Malang: LP3 UM

Mayer, R. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, Cambrigde, UK

Moeliono, 1996, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta: Balai Pustaka.

Rangkuti, F., 2003, *Measuring Customer Satisfaction: Gaining Customer Relationship Strategy*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sanjaya, W., 2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta; Prenada Media Group.

