

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan kesiapan, dan kualitas sumber daya manusia pada tiap negara. Di Indonesia terdapat berbagai jenis lembaga pendidikan yakni lembaga formal, non-formal, dan informal. Dalam hal ini salah satu lembaga formal di Indonesia ialah pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan menjadi salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia khususnya di negara Indonesia. Pendidikan kejuruan sendiri adalah suatu bentuk dari pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan, dan kebiasaan-kebiasaan yang dapat mengarahkan peserta didik kepada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan dari kejuruan yang diambil (Hamalik dalam Utomo, 2018).

Pendidikan kejuruan dapat juga dikatakan sebagai sekolah menengah kejuruan yang mana merupakan sebuah lembaga pendidikan yang pada khususnya bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam memasuki dunia kerja, serta agar nantinya peserta didik dapat melanjutkan pendidikan mereka ke jenjang yang lebih tinggi (Firmansyah, 2018). SMK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat (Irwanto, 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan kejuruan atau sekolah menengah kejuruan merupakan lembaga pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya untuk dapat memiliki kualitas mumpuni agar dapat langsung terjun ke dunia industri. Dibandingkan dengan SMA, SMK memfokuskan peserta didik pada satu bidang khusus yang dipilih atau diminati oleh masing-masing peserta didik.

SMK memiliki banyak keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan pada dunia kerja atau industri pada masing-masing kejuruan (Irwanto, 2019). Berbagai macam bidang keahlian pada sekolah menengah kejuruan dapat membantu mempersiapkan peserta didik untuk dapat langsung terjun bekerja pada industri, salah satunya yaitu bidang keahlian atau pada sektor pariwisata. Bidang

pariwisata sendiri merupakan salah satu bidang yang termasuk ke dalam bidang pembangunan ekonomi di negara Indonesia, hal ini karena bidang pariwisata berpotensi untuk dikembangkan menjadi sumber pendapatan daerah yang ada di negara Indonesia (Elsa, 2022). Pada bidang keahlian pariwisata salah satunya terdapat program keahlian perhotelan dimana program keahlian ini memiliki tujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap agar peserta didik dapat kompeten di ruang lingkup akomodasi perhotelan. Dalam hal ini kurikulum yang berlaku pada SMK memiliki berbagai jenis mata pelajaran kejuruan, salah satu departemen pada hotel ini adalah departemen *front office*.

Pada kurikulum sekolah menengah kejuruan jurusan perhotelan, mata pelajaran *front office* terdapat sub kompetensi yang dipelajari oleh peserta didik. Salah satu sub kompetensinya adalah melakukan penanganan pada kedatangan tamu (*check-in*), dan keberangkatan tamu (*check-out*). Dikarenakan hal tersebut, *front office* menjadi salah satu mata pelajaran dengan berbagai sub kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam kurikulum yang diberlakukan serta harus mereka ikuti pada semester ganjil kelas XII. Sehingga terdapatnya mata pelajaran *front office* pada sekolah menengah kejuruan bidang perhotelan adalah hal yang wajib untuk memenuhi kompetensi pada kurikulum, dan melatih para peserta didik sebelum nantinya terjun ke industri.

Pada mata pelajaran *front office* peserta didik akan mempelajari mengenai sistem proses *check-in* dan *check-out*. (Bardi 2003 dalam Nurhayati, dan Rinjani 2021). *Check-in* adalah proses pendaftaran untuk tamu masuk ke dalam kamar, sedangkan *check-out* adalah proses pemberitahuan akhir dari masa tinggal tamu di hotel, proses ini mencakup dengan penyelesaian transaksi dari tamu selama menginap di hotel. Keduanya memiliki aturan waktu berbeda (Mutia, 2020). Serangkaian proses *check-in* dan *check-out* merupakan rangkaian yang memiliki tahap-tahap panjang, dan harus menyesuaikan dengan standar operasional prosedur yang ada. Oleh karena itulah hal tersebut menjadi sub kompetensi yang digunakan pada kurikulum mata pelajaran *front office*.

Kurikulum dalam sistem pendidikan memiliki peran sentral yang wajib diperhatikan dengan seksama karena kurikulum adalah jantungnya pendidikan

(Wahzudik, 2018). Maka dapat dikatakan bahwa mata pelajaran yang ada harus disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku pada kurikulum, salah satunya adalah kurikulum sekolah menengah kejuruan jurusan perhotelan. Media pembelajaran harus dapat menyesuaikan, dan mengikuti perkembangan dari kurikulum yang diberlakukan. Sehingga Pada hal ini dapat digunakannya media pembelajaran yang menarik, dan mengikuti perkembangan zaman agar dapat mengefesienkan proses pembelajaran mata pelajaran *front office*.

Melihat pada data Badan Pusat Statistik tahun 2021 menunjukkan bahwa sebanyak 74,64% individu pada rentang usia 15-24 tahun di Indonesia telah memiliki atau menguasai minimal satu telepon seluler. Dimana rentang umur seorang peserta didik sekolah menengah kejuruan adalah di umur 15-18 tahun yang mana masih masuk ke dalam data yang ditampilkan tersebut. Berarti mayoritas dari peserta didik sudah menggunakan telepon seluler untuk menunjang kegiatan aktivitas mereka sehari-hari salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar. Selain hal tersebut, telah terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia yang disebabkan oleh pandemi *covid-19* secara tidak langsung menggambarkan bahwa betapa seringnya masyarakat atau individu di Indonesia dalam menggunakan *smartphone* (Putri,2022). Sehingga meskipun pembelajaran pasca pandemi kembali dilakukan secara tatap muka seperti semula sebelum pandemi, peserta didik serta guru pun masih banyak mengandalkan bantuan telepon untuk membantu proses belajar, dan mengajar. Hal ini diakibatkan oleh keterbiasaan di masa pandemi dimana proses pembelajaran sangat bergantung pada teknologi, salah satu yang paling utama ialah *smartphone*. Pada akhirnya berkurangnya minat peserta didik untuk mendengarkan, dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan atau memaparkan materi di dalam kelas.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman, dan menyesuaikan teknologi yang ada. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran mencakup semua jenis perangkat lunak (*software*) dan, semua jenis perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan

untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim atau guru kepada penerima pesan yakni peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Yaumi, 2017). Penggunaan internet yang meningkat pada telepon peserta didik tidak memungkiri bahwa terdapat aplikasi pada telepon yang digunakan oleh para peserta didik. Aplikasi sendiri merupakan sebuah *software* yang dibangun oleh seseorang atau suatu perusahaan komputer dengan tujuan untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan tugas sehari-hari (Siahaan, 2022). Aplikasi pembelajaran pada *smartphone* dapat disebut juga dengan *mobile learning*. *Mobile learning* cocok digunakan sebagai media pembelajaran alternatif sebagai modul pendamping karena media pembelajaran dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan peserta didik (Hasanah, 2021). Dengan *mobile learning*, bahan ajar tidak hanya dituangkan menjadi sebatas tulisan saja seperti modul melainkan dapat dituangkan dalam berbagai jenis bentuk seperti *audio*, *video*, *game*, grafik, dan bentuk lainnya yang disesuaikan dengan bagaimana pengembangan pada aplikasi *mobile learning* yang dikembangkan. Sehingga dari fleksibilitas yang dimiliki oleh media pembelajaran *mobile learning* dapat memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran, arahan dan informasi pembelajaran dimana pun dan kapan pun tidak terbatas ruang dan waktu (Purnama, 2017). Serta media pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, fokus belajar siswa, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil studi pendahuluan di SMKN 57 Jakarta ditemukan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik karena selama ini modul pembelajaran masih berbentuk cetak, dan *softfile* dengan format *pdf*. Selain belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, dampak dari pasca pandemi membuat peserta didik dan guru terbiasa untuk mengandalkan telepon genggam, sehingga peserta didik kurang tertarik, dan kurang fokus dengan pemaparan materi di depan kelas. Pada penelitian-penelitian relevan ditemukan bahwa kegunaan dari *mobile learning* sebagai media pembelajaran cukup berguna untuk menjadi modul pendamping dalam pembelajaran peserta didik, karena dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan

siswa (Hasanah, 2021). Didapatkan hasil penelitian bahwa hasil uji parametrik pada uji t yakni $0,01 < 0,05$ bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh dari media pembelajaran *mobile learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran *housekeeping*. Selain hal tersebut ditemukan juga hasil bahwa media *mobile learning* membangun pembelajaran yang menarik, dan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik. Karakteristik dari *mobile learning* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja yang membuat siswa lebih mudah dalam melakukan pengulangan pembelajaran di rumah atau ketika melakukan belajar mandiri (Rahmat, 2019). Dari penelitian Khomarudin (2018) disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* dinilai sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, selain sangat praktis penggunaan media pembelajaran *mobile learning* juga dinilai sangat efektif, dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil uji validitas ahli media sebanyak 94% dengan kategori sangat praktis serta uji validitas ahli materi sebanyak 92,88% dengan kategori sangat praktis. Adapun uji efektivitas pada mahasiswa mendapatkan nilai sebanyak 93,63% yang masuk ke dalam kategori sangat praktis. Penelitian yang relevan ini memiliki kesamaan dimana penelitian menggunakan metode *research and development*, dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian-penelitian yang relevan memiliki kesamaan dimana produknya menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran, dan berbentuk aplikasi. Adapun perbedaannya adalah bidang atau pembelajaran yang dikembangkan media pembelajarannya oleh bidang yang peneliti teliti yakni *front office*.

Dengan ini melihat dari hasil penelitian yang relevan, dan silabus kurikulum pada mata pelajaran *front office*, dan kondisi proses belajar mengajar saat ini diperlukan pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan secara aktif telepon genggam oleh guru, dan peserta didik perlu dijadikan salah satu pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran *front office*. Sehingga media pembelajaran untuk mata pelajaran *front office* yang menarik serta dapat dikembangkan untuk membantu mengefesiesikan

pembelajaran, dan mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke industri langsung, serta berkecimpung di bidang *front office* adalah media pembelajaran *mobile learning*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum ada pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang mudah untuk diakses.
2. Media pembelajaran yang sudah ada saat ini tidak komprehensif dalam memuat keseluruhan materi pelajaran.
3. Kebiasaan peserta didik dan guru selama masa pandemi menyimpan data di telepon genggam menggunakan aplikasi yang berbeda-beda, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang praktis.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini digunakan untuk mengarahkan pembahasan agar tidak terjadi penyimpangan pada pokok masalah. Dalam hal ini berikut ini merupakan pembatasan masalah pada penelitian ini:

1. Pembatasan penelitian hanya sampai pada tahap *development* dalam penggunaan model pengembangan ADDIE.
2. Responden pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas XII jurusan akomodasi perhotelan pada SMK Negeri 57 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan *mobile learning* yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran *front office*?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran *front office*?

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran *front office*.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi *android* pada mata pelajaran *front office*.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran *front office* menjadi lebih menarik, dan efisien.
2. Membantu guru melakukan pembelajaran mata pelajaran *front office* dengan media pembelajaran yang menarik.
3. Peneliti dapat mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* untuk mata pelajaran *front office* dikemudian hari untuk mengajar.

