

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan pendukung berlangsungnya proses pengembangan sumber daya manusia. Pedagogik atau ilmu pendidikan di tinjau dari tujuan dan hakikatnya secara umum dapat dimaknai sebagai suatu upaya untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam mewujudkan insan yang seimbang serta harmonis dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hadirnya pendidikan yang berkualitas menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu agar mampu menjawab tantangan di dunia kerja (Anggrawan et al., 2023).

Pendidikan yang berkualitas memerlukan proses pembelajaran yang konkrit dan komprehensif sebagai perantara agar *value* dan *transfer of knowledge* dapat dipahami oleh peserta didik. Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas merupakan proses yang dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan hingga dapat merubah seorang peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi indikator yang penting dalam penyampaian pesan antara guru dan siswa (Hamid et al., 2020; Zambrano & De Luise, 2023).

Media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai sarana pembawa pesan kepada peserta didik sehingga dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran (Hartati et al., 2023). Implementasi media pembelajaran yang efektif menentukan keberhasilan dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran saat ini khususnya pada tingkat perguruan tinggi harusnya berorientasi terhadap transformasi digital. Penggunaan media digital dalam *e-learning* mampu membantu memaksimalkan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan interaktif (Sari & Nasir, 2022; Iskandar et al., 2023).

Implementasi media pembelajaran digital pada tingkat perguruan tinggi sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa sebelum masuk ke dunia kerja. Aktualisasi media pembelajaran digital pada konsentrasi program studi tertentu, salah satunya adalah akomodasi perhotelan dapat membekali keterampilan dan kualifikasi mahasiswa sehingga pembelajaran yang dipelajari *link* dan *match* dengan industri yang akan ditekuni mengacu pada SKKNI (Jatmoko, 2013; Anthonius, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran di konsentrasi Akomodasi Perhotelan harus lebih difokuskan pada keterampilan *skill* berbasis transformasi digital agar dapat meningkatkan psikomotorik mahasiswa.

Wahyu (2017) menjelaskan bahwa *stewarding* merupakan aktivitas *steward* yang berpedoman pada tata cara yang ditentukan meliputi kegiatan *requisition, distribution, cleaning & washing, collecting, restocking, inventory* dan *repair & maintenance* terhadap *F&B Equipment*. Selanjutnya Pitaya (2015) menjelaskan bahwa *Stewarding* yaitu aktivitas *Steward* seperti *washing, cleaning, and polishing, preparation (set-up & clear up), purchase* (pengadaan atau pembelian dan pendistribusian), *store requestion, storing and inventory* dan yang terakhir yaitu *maintenance* seluruh peralatan. Dalam konsentrasi Akomodasi Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta *stewarding* memiliki besaran 3 SKS yang harus ditempuh dalam satu semester.

Salah satu sub pokok bahasan yang ada pada mata kuliah *stewarding* adalah mempelajari pengisian *form inventory, form* peminjaman, dan *form* pegembalian barang. Berdasarkan aktualisasinya, praktikum pada mata kuliah *stewarding* di Konsentrasi Akomodasi Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta nyatanya masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis digitalisasi (Muntu, 2017). Oleh karena itu, diperlukan adanya solusi yang holistik dan adaptif dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Stewarding learning berbasis *website* menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. *Stewarding learning* diharap dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan *upskilling* dan *reskilling* mahasiswa terkait mata kuliah *stewarding*. *Stewarding Learning* merupakan media pembelajaran digital yang memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran praktikum pada mata kuliah *stewarding*. *Stewarding learning*

menyediakan beberapa fitur seperti *form inventory*, *form* peminjaman, dan *form* pengembalian barang.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapatkan beberapa identifikasi masalah yang dapat dijabarkan dalam poin-poin sebagai berikut.

1. Sistem peminjaman alat praktikum pada mata kuliah *stewarding* di Universitas Negeri Jakarta masih menggunakan cara manual sehingga diperlukan pengembangan pada sistem tersebut.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis *website* yang digunakan dalam pada sub pokok bahasan *form inventory*, *form* peminjaman barang, dan *form* pengembalian barang di Konsentrasi Akomodasi Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada beberapa identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran praktikum berbasis *website* pada mata kuliah *stewarding* untuk menunjang proses pembelajaran mahasiswa di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Akomodasi Perhotelan, Universitas Negeri Jakarta, khususnya pada sub pokok bahasan pengisian *form inventory*, *form* peminjaman, dan *form* pengembalian barang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran praktikum berbasis *website* pada mata kuliah *stewarding* untuk menunjang proses pembelajaran praktikum mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana pengaruh implementasi media pembelajaran praktikum berbasis *website* pada mata kuliah *stewarding* untuk menunjang proses pembelajaran praktikum mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran praktikum berbasis *website* pada mata kuliah *stewarding* untuk menunjang proses pembelajaran praktikum mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.
2. Mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran praktikum berbasis *website* pada mata kuliah *stewarding* untuk menunjang proses pembelajaran praktikum mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya teori dan memberikan sebuah khazanah ilmu pengetahuan baru di bidang industri perhotelan dan pendidikan.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna, serta memfasilitasi pembelajaran yang dilakukan sehingga mahasiswa tidak merasa cepat bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan komprehensif.

b. Bagi Dosen

Penelitian digunakan sebagai inovasi sumber belajar untuk para dosen sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dengan media pembelajaran berbasis *website*.