

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan yang dikenal sebagai pendidikan 4.0 dipengaruhi oleh revolusi industri keempat. Penggunaan teknologi digital tambahan (sistem siber) dalam proses pendidikan adalah apa yang mendefinisikan pendidikan 4.0. Pembelajaran dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan tidak lagi terbatas pada sesi belajar atau ruang kelas berkat teknologi. Kesulitan yang dihadapi pendidikan di era revolusi industri keempat dapat disimpulkan dari bagaimana gaya belajar, cara berpikir, dan perilaku siswa saat menghasilkan ide-ide orisinal di banyak sektor berubah (Surani, 2019).

Dalam menghadapi revolusi industri keempat, yang ditandai dengan persaingan yang ketat dan data yang cepat di berbagai bidang, Indonesia harus mampu beradaptasi dengan negara lain (Siswati, 2019). Menurut Ariyanti dalam Siswati (2019) Program pendidikan harus dibuat untuk menciptakan aset manusia (SDM) yang berkualitas dan siap kerja. Ukuran akademis, kemampuan hidup, kemampuan hidup bersama (kolaborasi), pertimbangan dasar, dan daya cipta dari para siswa harus diperhatikan dalam penyusunan program pendidikan. Siswa harus memiliki *soft skill*, pengetahuan lintas disiplin, keterampilan hidup, dan pengetahuan yang berhubungan dengan disiplin akademik tertentu.

Proses pembelajaran melibatkan kegiatan yang lebih mendidik siswa ke arah tertentu. Baik faktor internal maupun eksternal sekolah itu sendiri, sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Siswa memiliki hubungan interpersonal yang baik dengan guru mereka atau dengan mereka satu sama lain menempati peran kunci dalam proses pembelajaran yang berkontribusi pada perkembangan kondisi sosio-emosional. Seorang guru harus mampu mengelola kesejahteraan murid-muridnya di samping memberikan pengetahuan kepada mereka selama proses belajar mengajar. Mengatur keadaan siswa dengan menggunakan berbagai strategi yang menyuruh mereka untuk aktif (Hidayat et al., 2020).

Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai media

pembelajaran untuk mengajarkan informasi baru kepada siswanya. Dengan membuat materi yang diajarkan guru di kelas lebih mudah dipahami, media pembelajaran dapat mendorong semangat siswa dalam mempelajari topik-topik baru. Siswa dapat dirangsang dalam proses belajar mereka dengan melibatkan materi pembelajaran. Pengelolaan media pembelajaran diperlukan dalam pengaturan pendidikan formal. Kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alatnya. Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran sekolah (Nurrita, 2018).

Pada intinya, media adalah salah satu bagian dari pembelajaran. Media harus menjadi komponen penting dari proses pembelajaran dan harus sejalan dengannya. Penggunaan media yang memungkinkan siswa untuk terhubung dengan media yang dipilih menandai berakhirnya penentuan media pembelajaran (Nurrita, 2018).

Mata pelajaran *housekeeping* di SMKN 37 Jakarta merupakan salah satu mata pelajaran praktik dalam pelaksanaannya namun sebelum praktik siswa dituntut untuk memahami teori tentang *housekeeping* tersebut terlebih dahulu. Berdasarkan survey pendahuluan siswa kekurangan minat dalam mempelajari teori *housekeeping* dikarenakan media pembelajaran yang cenderung membosankan dan kurang variatif.

Media pembelajaran untuk mata pelajaran *housekeeping* di SMKN 37 Jakarta dinilai oleh siswa kurang menarik dan variatif dikarenakan siswa hanya menggunakan *microsoft power point* yang diberikan oleh guru dimana di dalam media tersebut tidak memuat secara lengkap keseluruhan materi yang harus dipelajari oleh siswa. Siswa menilai bagian materi *public area* adalah materi yang sulit dipelajari secara teori, sehingga banyak dari mereka tidak memahaminya setelah dipelajari. Selain itu *microsoft power point* juga merupakan media yang kurang variatif menurut siswa sehingga siswa cenderung merasa jenuh saat menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran.

Hambatan-hambatan ini membuat tidak mungkin untuk mengabaikan pengembangan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang menarik dan variatif agar tercipta suasana belajar yang kondusif. Ketika komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan

lancar, diperlukan perantara atau media untuk menjamin bahwa pesan tersebut tersampaikan secara akurat.

Dic dan Carey dalam Mahnun (2012) menyebutkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan perilaku belajar peserta didik, ketersediaan sumber daya serta keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah media proyeksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik mengenai *public area* mengalami peningkatan setelah penggunaan media proyeksi dalam kegiatan pembelajaran (Andini et al., 2016). Pembelajaran *housekeeping* juga dapat menggunakan media *android-based learning*. Media ini memiliki keunggulan dapat diakses berulang-ulang dengan menggunakan gawai sehingga media ini dapat digunakan siswa SMK untuk belajar mandiri mengenai istilah dalam mata pelajaran *housekeeping* (Hasanah et al., 2021).

Pilihan media yang dapat dikembangkan di SMKN 37 Jakarta yaitu *website*, *e-book* dan aplikasi android. Hal tersebut dikarenakan siswa yang lebih banyak menggunakan internet dan gawai pada saat pembelajaran serta media tersebut adalah media yang paling familier di kalangan siswa. Ketiga media tersebut juga dinilai praktis, dapat bertahan lama dan dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada siswa pada bulan Februari 2023 yang menunjukkan bahwa 64 dari 91 siswa memilih *e-book* sebagai media pembelajaran yang disukai. Sedangkan media pembelajaran lainnya yaitu aplikasi android dipilih oleh 18 siswa, dan *website* dipilih oleh 9 siswa. Pada kenyataannya SMKN 37 Jakarta belum menyediakan media pembelajaran yang disenangi oleh siswa dan pada internet tersedia *e-book* yang disediakan oleh pemerintah namun terkesan hanya memindahkan dari format *hardcopy* ke *softcopy* saja.

Penelitian perkembangan psikologis anak secara mendalam dengan menggunakan media psikologis sangat bermanfaat. Diyakini bantuan belajar dalam bentuk media pembelajaran benar-benar menawarkan bantuan belajar bagi para siswa karena media tersebut dapat mengubah hal yang teoritis menjadi konkret (nyata). Perjumpaan siswa dengan media pembelajaran media di dalam kelas ternyata sangat menarik, karena dapat memberikan energi kepada siswa untuk

mengikuti pembelajaran yang lebih dinamis, inventif, dan menyenangkan (Supriyono, 2018).

Kemajuan teknologi saat ini mengarah pada inovasi sejumlah elemen baru yang dapat membantu membuat penyajian materi pelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah lepas saat belajar. Salah satunya adalah platform berbasis internet yang banyak digunakan untuk memproduksi media edukasi di zaman modern seperti *e-book*.

Versi elektronik dari buku cetak dikenal sebagai buku elektronik, atau *e-book* atau buku canggi. Buku elektronik dengan data yang disempurnakan dapat berisi grafik atau konten, sedangkan buku konvensional hanya berupa kumpulan lembaran dengan potensi untuk keduanya.

Keunggulan *e-book* adalah: (1) dapat mempelajari informasi dari pengetahuan yang tidak dapat didistribusikan dalam buku cetak, (2) tidak memakan banyak tempat, karena *e-book* merupakan informasi elektronik, (3) penyebarannya tidak terlalu sulit (Waryanto et al., 2017).

Pada Penelitian Ciptaningtyas et al. (2022) dengan judul “*E-Book* Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD” menunjukkan hasil *e-book* interaktif yang dibuat menggunakan canva valid, bermanfaat, efektif, dan sesuai untuk digunakan. *E-book* interaktif yang dibangun dengan Canva dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif kegiatan belajar mengajar siswa. *E-book* interaktif yang dibuat dengan Canva dapat berfungsi sebagai model untuk pembuatan sumber daya instruksional yang unik dan mutakhir.

Pada penelitian Uyun (2022) dengan judul “Pengembangan Media *e-Book* Audio Visual menggunakan *Flipbook* Materi Trigonometri Kelas XI IPA berbasis *Hybrid Learning*” menunjukkan hasil media pembelajaran *e-book* berupa *flipbook* terkait trigonometri dinilai baik dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk zoom atau program lain untuk membantu pembelajaran *hybrid*.

Pada penelitian Afidati et al. (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media *E-Book* Berbasis *Smartphone* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa” menunjukkan hasil penerapan pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan tidak

membosankan, media *e-book* berbasis *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Pada penelitian Rahmadhani et al (2022) dengan judul “Pengembangan Buku Elektronik (*E-Book*) sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka” menunjukkan hasil produk ini dapat mempermudah para peserta didik untuk tertarik pada latihan ekstrakurikuler pramuka dan mempermudah para pembina pramuka untuk menjelaskan materi pramuka.

Hasil serupa juga terdapat dalam penelitian Rohma dan Sholihah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas” dengan hasil penelitian Media audiovisual berbasis canva adalah salah satu alternatif untuk membantu proses kegiatan pembelajaran. Guru dapat membangun materi pembelajaran dengan lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswanya dengan menggunakan media canva. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan siswa, terlihat pula bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap proses pembelajaran.

E-book dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan canva yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran *online*. Canva menggunakan *e-book* sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa menggambarkan materi pelajaran. Ini karena belajar housekeeping biasanya sulit jika disajikan hanya dalam teks. Untuk memberikan gambaran materi pembelajaran yang lebih konkret kepada siswa, pengajar dapat memanfaatkan canva untuk menyajikan berbagai media pembelajaran yang menarik dan praktis.

Penggunaan Canva saat membuat materi pembelajaran berkontribusi pada penyajian materi pembelajaran yang dapat lebih kongkrit memvisualisasikan komponen materi *public area section*. Peneliti dapat menggunakan desain visual canva untuk membantu guru membuat media menarik bagi siswa dan merangsang pembelajaran siswa.

Pemilihan materi ini dipilih berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada siswa pada bulan Februari 2023 yang menunjukkan bahwa 39 dari 91 siswa memilih *public area section* sebagai materi yang sulit untuk dipahami. Sedangkan materi lainnya yaitu penataan ruang serbaguna dipilih oleh 28 siswa, tata cara membersihkan kamar tamu dipilih oleh 10 siswa, pembagian *room section* dipilih

oleh dipilih oleh 7 siswa, dan materi *prepare room attendant trolley* dipilih oleh 7 siswa.

Canva digunakan sebagai sarana pembelajaran pembuatan *e-book* dalam penelitian ini pada mata pelajaran *housekeeping* bagian *public area section* di SMKN 37 Jakarta untuk membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa akomodasi perhotelan SMKN 37 Jakarta dan memberikan penjelasan materi yang mudah dipahami sehingga siswa dapat lebih memahami apa yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Pada Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMKN 37 Jakarta” yang diharapkan dari penelitian ini dapat menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran yang akan datang. Proses pertukaran informasi diharapkan menjadi lebih menarik karena visualisasi yang nyata dan serta pembelajaran *housekeeping* dapat kembali ke tujuan awalnya dalam pembentukan karakter sehingga dapat diaktualisasikan dalam kehidupan.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi topik penelitian ini menjadi antara:

1. Materi yang diambil adalah materi *public area section*.
2. Pengembangan media menggunakan aplikasi canva.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari teori untuk mata pelajaran *housekeeping*.
2. Media pembelajaran untuk mata pelajaran *housekeeping* yang ada di SMKN 37 Jakarta dinilai oleh siswa membosankan dan kurang variatif.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajarnya.
4. Banyak *e-book* yang dapat diakses di internet namun terkesan hanya memindahkan dari format *hardcopy* menjadi *softcopy* sehingga kurang menarik untuk dipelajari oleh siswa.

1.4 Perumusan Masalah

Pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut ini dikembangkan oleh peneliti untuk penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* pada mata pelajaran *housekeeping* dalam materi *public area section*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran *housekeeping* materi *public area section*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* untuk mata pelajaran *housekeeping* pada materi *public area section*.
2. Mengetahui kelayakan materi pembelajaran *e-book* untuk mata pelajaran *housekeeping* pada materi *public area section* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, tampilan dan pengoperasian berdasarkan penilaian para ahli.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peneliti dan pembaca tentang pembuatan media pembelajaran *housekeeping*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberi peneliti lebih banyak informasi, pengetahuan, dan keterampilan tentang pengembangan media pembelajaran.

- b. Bagi Pemerintah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai acuan dan referensi bagi pemerintah saat membuat program pendidikan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

- c. Bagi Universitas

Diharapkan hasil penelitian ini akan menambah pustaka dan menjadi acuan untuk penelitian dan karya ilmiah mahasiswa.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

e. Bagi Guru

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran *housekeeping* dan menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, diharapkan temuan penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan bagi guru tentang pengembangan media pembelajaran *e-book*.

f. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan menghasilkan lingkungan belajar yang ramah di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

