

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan aspek yang tidak bisa dipisahkan dari Indonesia. Keberadaan pariwisata sangat erat dengan sosial budaya, penyediaan lapangan pekerjaan, serta gaya hidup masyarakatnya yang *modern*. Dengan tumbuh dan berkembangnya industri perhotelan tentunya tersedia pula lapangan pekerjaan. Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan terhitung pada tahun 2022 terdapat 432 properti hotel di wilayah Jakarta. Hal ini menandakan bahwa industri hotel dapat menyediakan banyaknya lapangan pekerjaan, khususnya untuk lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam memulai karirnya. Namun pada kenyataannya, banyak dari lulusan SMK menjadi pengangguran. Salah satu faktor penyebab meningkatnya pengangguran pada lulusan SMK dipengaruhi oleh rendahnya kualitas angkatan kerja. Sumber daya manusia sendiri merupakan faktor *central* dan penting dalam rangka pencapaian tujuan disuatu perusahaan, karena dengan adanya kemampuan *skill* para pekerja dan kualitas sumber daya manusia dapat menggerakkan perusahaan dengan baik dan benar.

Pembelajaran merupakan proses sangat berpengaruh untuk memajukan produksi masyarakat terhadap lingkungannya. Pembelajaran adalah langkah pengembangan diri dikerjakan secara sadar dan obyektif, untuk mengembangkan ilmu, keahlian dan perilaku, nilai untuk beradaptasi dengan kegiatan pelatihan dan pelatihan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan resmi. Dalam tahapan pembelajaran, pembelajaran adalah aktifitas beralas dan vital dalam keutuhan langkah pembelajaran. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Kedua indikator tersebut adalah partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian kemampuan belajar siswa dengan cara yang ditentukan.

Bagi banyak guru di SMK, metode pembelajaran modern dan konvensional merupakan langkah operasional dan strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Dewi, 2018). Namun metode pengajaran

konvensional seringkali dianggap tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Anitah (2008) metode konvensional kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal. Jika demikian, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan efektivitas dan mutu pendidikan.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Sudjana & Rivai (2007) menekankan bahwa media yang tepat dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka menggarisbawahi pentingnya variasi dalam penggunaan alat bantu seperti teknologi digital dan multimedia.

Azhar (2011) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik, dan merekomendasikan penggunaan multimedia dan teknologi informasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Penerapan seperti perangkat lunak edukatif, simulasi, dan alat bantu visual dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Rusmin (2016) abad ini, terbatas pada aspek Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang kompleks, membuat dunia menjadi terlihat kecil. Berkat kemajuan teknologi ini, banyak informasi dari beragam wilayah dunia bisa didapat dengan instan dan acap oleh semua orang. Kontak antar sesama dapat dilakukan dengan lancar, murah disemua waktu. Pemanfaat teknologi sangat membantu pelayanan hotel. Secara umum, penggunaan sistem ini membantu staf kantor depan dalam membuat reservasi, melakukan *check-in* dan *check-out*, postingan ke rekening tamu, melaksanakan audit malam, dan melihat serta mengubah status kamar. Setiap karyawan perlu memiliki keterampilan untuk dapat menggunakan teknologi dan peralatan yang tersedia.

Pembelajaran mengoperasikan software hotel sistem merupakan pembelajaran yang menuntut siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat hotel. Siswa perlu dibekali dengan praktik dalam menggunakan perangkat lunak sampai siswa bisa mengaplikasikan pengetahuan

dan keterampilannya ketika bekerja di dunia kerja nyata. Dalam hal ini, tindakan harus diambil untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat lunak sistem hotel. Dengan menggunakan metode pembelajaran baru yang lebih interaktif dengan siswa yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Menurut Miarso (2011), media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dan yang mengungkapkan pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sedemikian rupa untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang sadar, terarah, dan terkendali. Dalam pembelajaran *housekeeping* tentunya menggunakan berbagai media ajar yang digunakan. Menurut Elmanora et al. (2022) media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi *housekeeping* adalah media proyeksi, pembelajaran bahasa Inggris *daring*, multimedia interaktif bilingual *offline*, *mobile learning* berbasis android, media presentasi dan SOLE (*Self Organized Learning Environments*) yang dipadukan dengan media video edukasi. Tak luput juga dengan penggunaan *software operation* yang digunakan dalam pembelajaran biasa dengan menggunakan VHP *system* dalam media ajarnya. Tapi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistem Armadillo sebagai media ajar dalam pelajaran *housekeeping*.

Armadillo adalah *software* (perangkat lunak) sistem komputerisasi *front office* hotel sederhana, dimana terdapat modul reservasi, resepsionis, kasir, dan *housekeeping*, yang dibuat sesederhana mungkin mengacu dari minimal kondisi yang terjadi di sebuah hotel kelas menengah ke bawah. Penerapan media pembelajaran Sistem hotel armadillo adalah media pembelajaran berbasis *software* yang dapat diakses menggunakan komputer. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan penyesuaian materi yang sedang diajarkan kepada siswa. Penerapan media pembelajaran Armadillo dapat membantu siswa dalam memperkuat daya ingat dan daya tarik terhadap materi *housekeeping*. Dengan tampilan yang sederhana sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya. Armadillo mencatat keseluruhan status kamar. Status kamar ini yang akan mempermudah jalan *housekeeping* departemen dalam menjalankan tugasnya, yaitu *make up room*. Serta mengurangi kesalahpahaman antara *housekeeping* dan *front office* dalam jumlah ketersediaan kamar.

Menurut Wowor et al. (2019) menyatakan pelatihan penggunaan sistem dinilai sangat baik dan positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknologi peserta didik sebagai bekal untuk bekerja di industri perhotelan. Objek penelitian sebelumnya tersebut adalah siswa SMK akomodasi perhotelan pada mata pelajaran *front office*. Hal ini tentunya berbeda dengan objek penelitian yang saat ini ingin diteliti yaitu siswa SMK Perhotelan pada mata pelajaran *housekeeping*. Selain itu belum banyak peneliti yang melakukan penelitian penggunaan sistem hotel bidang *housekeeping* pada pembelajaran prosedur memasuki kamar tamu.

Sebelumnya peneliti melakukan studi pendahuluan dan wawancara kepada guru bidang *housekeeping* dan 3 siswa kelas 11 Perhotelan 1 di SMK Negeri 32 Jakarta. Ibu Ghanisyah, selaku guru pelajaran *housekeeping* menjelaskan, pentingnya untuk mengajarkan sistem hotel di sekolah, dikarenakan industri perhotelan saat ini sudah menggunakan berbagai sistem hotel dalam pengoperasiannya. Beliau juga menyatakan bahwa sekolah belum pernah mengajarkan anak muridnya menggunakan sistem hotel. Di tahun ini sekolah baru membeli sistem hotel untuk pembelajaran, namun sampai saat ini belum dilakukannya pembelajaran tersebut dikarenakan masih diperlukan pelatihan terhadap guru-guru mata pelajaran produktif perhotelan, karena tidak semua guru pernah mempelajari dan menggunakan sistem hotel, sehingga dapat disimpulkan saat ini sekolah belum memakai sistem hotel dan masih menggunakan lembar kerja berbasis google form atau kertas.

Kemudian hasil dari wawancara 3 siswa dari kelas XI Perhotelan 1 secara langsung, menyatakan 3 dari 3 siswa tidak mengetahui bahwa hotel saat ini telah menggunakan *software* sistem hotel. 3 dari 3 siswa tidak mengetahui tentang apa itu *software* sistem hotel. 3 dari 3 siswa mengingkan adanya media pembelajaran seperti *software* sistem hotel untuk menambah kompetensi diri. Dan 3 dari 3 siswa sangat antusias untuk mempelajari *software* sistem Armadillo.

Dengan demikian berdasarkan hasil studi pendahuluan, ada beberapa hambatan dalam pembelajaran di SMK Negeri 32 Jakarta. Hambatan tersebut diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar yang kurang maksimal digunakan oleh guru, guru pelajaran perhotelan yang belum menguasai *software* sistem hotel sehingga belum diajarkannya sistem

hotel kepada siswa, dan siswa yang tidak mengetahui sama sekali tentang adanya sistem hotel.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Sistem Hotel Armadillo terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Housekeeping di Kelas XI Perhotelan SMK Negeri 32 Jakarta".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang jelas dan tepat, diketahui permasalahannya yaitu:

1. Keterbatasan efektifitas pembelajaran secara konvensional
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif
3. Kesenjangan dalam pembelajaran *software* sistem hotel
4. Kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang ingin diteliti hendaknya dibatasi agar tidak meluas. Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan media sistem hotel Armadillo
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMK Negeri 32 Jakarta
3. Materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah pelajaran *housekeeping*, khususnya dalam merubah status kamar tamu pada sistem hotel Armadillo pada pembelajaran prosedur memasuki kamar tamu.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, apakah penggunaan media pembelajaran sistem hotel Armadillo dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam pelajaran *housekeeping*?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar pada materi

status kamar pelajaran *housekeeping* dengan menggunakan media Sistem Hotel Armadillo.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa akan bertambah pengalamannya, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam mengoperasikan *software* hotel khususnya dalam pelajaran *housekeeping* dengan baik. Dan mengurangi gagap teknologi pada saat melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

2. Bagi Pendidik (Guru)

Pendidikan diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran *housekeeping* dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

3. Bagi Lembaga

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merencanakan peningkatan kualitas lulusan dari instansi terkait. Selain itu, membantu dalam pengambilan keputusan strategis, memperbaiki kurikulum, meningkatkan efektifitas metode pengajaran, dan memperkuat hubungan antara lembaga pendidikan dan pemangku kepentingan.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa memperluas pemahaman dan meningkatkan keahlian terkait pengajaran menggunakan sistem hotel dalam meningkatkan hasil belajar siswa.