

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sugihartono (2017), pendidikan adalah proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh lokasi, waktu, atau usia, dengan tujuan untuk memperoleh dan meningkatkan kedewasaan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak yang mulia. Sedangkan Sedarmayanti (2007: 379) dalam Dienul Ihsan (2008) berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu proses, teknik, dan metode belajar mengajar dengan maksud mentransfer suatu pengetahuan diri seseorang kepada orang lain melalui prosedur yang sistematis dan terorganisir. Di zaman yang serba canggih serta kian pesatnya perkembangan teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik dituntut untuk inovatif mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan salah satu penopang untuk tercapainya pembelajaran yang efektif serta kesuksesan untuk mendapatkan output belajar yang optimal. Menurut Rusman (2017), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung interaksi antara guru dan siswa, serta interaksi siswa dengan lingkungan. Media ini juga berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar, yang dapat memperkuat metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena digunakan sebagai penunjang dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang kondusif, menambah ketertarikan siswa terhadap bahan ajar, serta memacu siswa untuk berpikir secara berencana dan sistematis,

Kegagalan dalam mengikuti kemajuan teknologi dan kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada kurang

efektifnya pembelajaran pada kelas serta mempengaruhi hasil belajar. Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar dapat mempengaruhi prestasi siswa baik di dalam sekolah maupun setelah lulus dari bangku sekolah. Salah satu cara guna mengikuti perkembangan zaman ialah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Saat ini penggunaan media didukung dengan adanya teknologi yang semakin canggih, seperti penggunaan komputer untuk proses belajar mengajar di kelas dengan fasilitas internet. Melalui penggunaan media tersebut, banyak guru yang terbantu dan proses pembelajaran cenderung lebih interaktif (Sahronih *et al*, 2019). Terlebih pada sekolah menengah, khususnya SMK, yang menitikberatkan fokus siswanya agar terbentuk menjadi individu yang matang serta siap untuk melanjutkan ke bidang karir setelah lulus dari bangku persekolahan. SMK memiliki berbagai bidang kejuruan, salah satunya ada di bidang perhotelan, dalam bidang industri perhotelan tentunya sudah mengikuti perkembangan baik guna memaksimalkan pelayanan, salah satunya ialah menggunakan sistem hotel. Para siswa juga diwajibkan untuk mengikuti PKL (Praktek Kerja Lapangan) guna menerapkan seluruh mata pelajaran terkait di dunia hotel, dalam PKL ini siswa biasanya akan diuji apakah layak untuk masuk ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya atau tidak.

Dunia perhotelan semakin banyak mengalami perkembangan dalam rangka memaksimalkan proses operasional yang ada di hotel, saat ini hanya beberapa hotel yang menggunakan sistem manual untuk input data – data yang masuk, mayoritas hotel di Indonesia khususnya bintang 3 keatas telah menggunakan sistem hotel guna melancarkan operasional hotel. *Hotel Management System* (HMS) atau sistem manajemen hotel adalah perangkat lunak computer yang dirancang untuk membantu pengelolaan hotel dalam berbagai kegiatan, baik harian maupun untuk pembuatan laporan. Dengan sistem ini, hotel dapat dengan akurat memantau informasi terkait tamu, kamar, restoran, serta transaksi pembayaran yang dilakukan oleh para tamu.

Pada masa ini, telah banyak pilihan sistem hotel yang variatif dengan berbagai macam keunggulan, namun peneliti memilih *Armadillo Hotel System* sebagai sistem hotel yang digunakan sebagai media pembelajaran karena memungkinkan untuk diinstal serta diakses melalui laptop masing-masing siswa, memberikan fleksibilitas belajar yang signifikan baik di rumah maupun di kelas pada saat pembelajaran. Meskipun terdapat berbagai sistem manajemen hotel yang ada di industri, seperti Opera atau VHP, *Armadillo Hotel System* menawarkan simulasi yang lebih ramah pengguna dan mudah diakses dengan fitur yang sudah menyerupai sistem hotel yang dipakai pada industri perhotelan, hal ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan memahami operasional hotel secara praktis dengan interaksi yang realistis. Penelitian oleh Law dan Jogaratnam (2005) menunjukkan bahwa sistem simulasi berbasis perangkat lunak dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang manajemen hotel, sementara Kwornik dan Thompson (2009) menekankan bahwa sistem teknologi seperti *Armadillo* dapat membantu siswa memahami integrasi berbagai fungsi layanan hotel secara efektif. Dengan fitur – fitur tersebut, *Armadillo Hotel System* merupakan pilihan ideal untuk dijadikan media pembelajaran dalam pendidikan perhotelan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru mata pelajaran *F&B Service* di SMK Negeri 32 Jakarta, terungkap bahwa media pembelajaran utama yang digunakan adalah papan tulis, buku, dan *powerpoint*. Belum ada media pembelajaran pendukung yang digunakan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang akan diajarkan guru, terutama media pembelajaran yang kreatif, variative, dan menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar yang maksimal dapat dicapai. Selain itu, pada studi pendahuluan menunjukkan indikasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan sistem manajemen perhotelan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) karena kurangnya pengenalan dan pelatihan sistem hotel dalam mata pelajaran *F&B Service*. Ketidaksiapan ini dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa dalam memegang sistem, terutama ketika harus mengoperasikan sistem di berbagai bagian seperti waiter/waitress, kitchen, atau cashier. Menurut W. W. Lee dan

L. F. Chiu (2017), kurangnya pemahaman praktis tentang sistem manajemen perhotelan sebelum PKL dapat menghambat perfoma siswa di lapangan, serta menyebabkan ketidaknyamanan dalam penggunaan teknologi yang ada di hotel. Hal ini sejalan dengan temuan G. F. Wang dan R. H. Hsu (2019), yang menekankan pentingnya pelatihan sistem yang komprehensif dalam kurikulum pendidikan perhotelan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan operasional nyata di industri.

Armadillo Hotel System merupakan perangkat lunak (*software*) yang khusus dirancang untuk manajemen hotel, manajemen resto, dan merupakan alat yang efektif jika dijadikan media pembelajaran dalam konteks pendidikan perhotelan. Sebagai media, *Armadillo Hotel System* membantu menyediakan simulasi realistis yang interaktif sebagaimana sistem hotel berfungsi pada dunia perhotelan, Menurut teori pembelajaran konstruktivis, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan eksplorasi aktif dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam (Piaget, 1973) ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara praktik secara langsung, yang seringkali lebih efektif daripada sekedar mempelajari teori. Hal ini juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2009) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman serta retensi materi melalui kombinasi teks, grafik, dan interaksi. Penggunaan *Armadillo Hotel System* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih optimal, *Armadillo Hotel System* memiliki tampilan *feature* yang paling sering dipakai dalam bagian *f&b* hotel sehingga menjadikan sistem ini mudah dan sederhana untuk dipelajari. *Feature* yang disediakan juga menyesuaikan dengan materi kompetensi dasar yang diajarkan oleh pendidik, seperti membuat menu, membuat resep, laporan harian, menerima pesanan baik sebagai *chef*, *waiter*, ataupun *cashier*. *Armadillo Hotel System* ini juga tidak memiliki batasan jumlah pelanggan, transaksi, dan tamu sehingga memungkinkan untuk para siswa mengasah kemampuan dalam menggunakan sistem hotel hingga mahir.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan materi penyusunan menu, pemilihan materi penyusunan menu dalam mata pelajaran *F&B Service* didasarkan pentingnya peran menu sebagai alat strategis dalam industri perhotelan. Dalam konteks pendidikan, penguasaan pengetahuan dasar menu dan penyusunan menu menjadi sangat penting dalam pengelolaan operasional dan pemasaran restoran. Dalam kerangka pendidikan, integrasi materi penyusunan menu dalam mata pelajaran *F&B Service* bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang diperlukan untuk merancang menu yang memenuhi standar industri. Sebagaimana diuraikan oleh M. S. Kwornik (2010), pelatihan dalam penyusunan menu memungkinkan siswa untuk memahami aspek – aspek praktis dari manajemen makanan dan minuman, termasuk analisis biaya dan perencanaan produk. Hal ini penting untuk mengurangi kesenjangan antara teori yang dipelajari di kelas dan aplikasi praktis di industri, serta membantu mempersiapkan siswa untuk tantangan sebenarnya di lapangan.

Beberapa penelitian terdahulu berpendapat bahwa penggunaan multimedia serta media interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pertama berjudul “*The Effect of Interactive Learning Media on Students Science Learning Outcomes*” oleh Sahronih *et al* (2019) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa. Pengaruh tersebut diperoleh melalui pengolahan data dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki permasalahan serupa melalui metode meta-analisis. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan persentase. Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis data yang dilakukan pada beberapa jurnal tentang media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA sebagai berikut (1) perhitungan effect size menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa; (2) berdasarkan klasifikasinya, jenis media yang memiliki pengaruh paling besar ialah media interaktif multimedia; (3) hubungan antar variabel yang diperoleh berdasarkan konsentrasi materi yang diajarkan memiliki pengaruh paling besar terhadap

konsentrasi biologi; dan (4) hubungan antar variabel berdasarkan jenjang sekolah ialah pada tingkat sekolah dasar.

Penelitian kedua oleh Iskandar *et al* pada tahun 2018 yang berjudul “*The Effects of Multimedia Learning on Students Achievement in Terms of Cognitive Test Results*” yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran multimedia pada mata kuliah robotika, membandingkan prestasi belajar siswa antara kelas yang menerapkan aplikasi pembelajaran multimedia dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen yaitu membandingkan dua perlakuan yang berbeda. Hasil penelitian ialah prestasi belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 67,73. Sedangkan rata-rata hasil post-test pada kelas eksperimen dengan pembelajaran multimedia menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,70. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai prestasi belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 14,96%.

Berdasarkan latar belakang, studi pendahuluan, serta penelitian sebelumnya, maka penulis memilih judul “Penerapan Media Pembelajaran *Armadillo Hotel System* Terhadap Hasil Belajar F&B Service Siswa XI Perhotelan 2 di SMKN 32 Jakarta” untuk mengetahui apakah penggunaan *Armadillo Hotel System* sebagai media pembelajaran di mata pelajaran *f&b service* dalam materi penyusunan menu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan 2 di SMK Negeri 32 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian, penulis mendapatkan beberapa identifikasi masalah, diantaranya:

1. Metode dan media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan cara konvensional sehingga pembelajaran menjadi monoton
2. Media pembelajaran kurang interaktif sehingga hasil belajar kurang maksimal

3. Kurangnya keterampilan siswa dalam mengoperasikan sistem hotel karena belum adanya pelatihan menggunakan sistem hotel secara langsung
4. Kurangnya kesiapan siswa dalam penerapan sistem hotel yang akan dipraktikkan ketika masuk ke dunia industri perhotelan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada di penelitian ini, yaitu :

1. Media pembelajaran menggunakan Armadillo *Hotel System*
2. Subjek yang diteliti ialah siswa kelas XI Perhotelan 2 mata pelajaran *f&b service* dalam materi penyusunan menu
3. Tempat penelitian adalah SMK Negeri 32 Jakarta

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran Armadillo *Hotel System* terhadap hasil belajar mata pelajaran *f&b service* kelas XI Perhotelan 2 di SMK Negeri 32 Jakarta?

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan menambah wawasan bagi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran F&B *Service*.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, penulis dapat mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat meningkatkan media pembelajaran untuk menjadi lebih interaktif dan kreatif guna mengikuti perkembangan yang ada dan untuk mencapai kompetensi dengan baik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dijadikan wadah bagi peserta didik untuk belajar menerapkan teori ke dalam sistem, meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan kesiapan dalam dunia PKL atau ketika lulus dari bangku sekolah.

d. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, sekolah dapat menambahkan sistem hotel sebagai salah satu media pembelajaran interaktif bagi siswa dalam menerapkan teori serta meningkatkan hasil belajar

