

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi elemen yang krusial untuk persiapan generasi muda menghadapi perubahan dan tantangan yang terus berkembang di era saat ini. Pendidikan berperan dalam meningkatkan keterampilan dan kualitas hidup serta memperbaiki kehormatan manusia (Moto, 2019). Sistem pendidikan di Indonesia menempatkan pendidikan vokasi sebagai salah satu prioritas utama, dengan maksud menghasilkan lulusan yang memiliki kesiapan memasuki dunia kerja sesuai dengan keahlian (Yanto et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah institusi pendidikan kejuruan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri, sehingga menghasilkan lulusan yang siap kerja dan berdaya saing tinggi sebagai tenaga kerja tingkat menengah serta ikut serta dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang unggul (Suparyati & Habsya, 2024).

Sejalan dengan kemajuan zaman, teknologi telah menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan dalam sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu metode dalam mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik (Suyuti et al., 2023). Teknologi mampu mendukung peserta didik dalam pemahaman materi dan mengembangkan keterampilan. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia, termasuk Kurikulum Merdeka telah mendorong penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum ini dapat mencerminkan tekad untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kreatif, kecakapan dalam berpikir kritis, serta penyelesaian masalah dengan menggunakan pendekatan inovatif yang memanfaatkan teknologi. Gagasan utama dari konsep merdeka belajar adalah membangun lingkungan pembelajaran yang menyenangkan tanpa tekanan untuk mencapai nilai tertentu (Sudaryanto et al., 2020).

Seiring dengan kemajuan dalam ranah ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi pemanfaatan perangkat pembelajaran di sekolah-sekolah serta lembaga pendidikan lainnya (Muhson, 2010). Salah satunya diantaranya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi dan materi pembelajaran dalam interaksi pendidik serta

peserta didik selama pembelajaran (Yanto, 2019). Fungsi media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan berbagai pengalaman belajar yang menarik dan beragam. Media dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, atau teknologi interaktif, yang disusun khusus untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai pembelajaran agar lebih efektif dan mandalam.

Berdasarkan temuan dari studi pendahuluan berupa wawancara yang dilaksanakan peneliti pada salah satu SMK Negeri di Jakarta yaitu SMK 66, sekolah ini belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Selama pembelajaran teori, khususnya pada mata pelajaran *housekeeping*, guru cenderung hanya memanfaatkan media berbasis *PowerPoint* (PPT). Meskipun media ini cukup membantu dalam menyampaikan informasi, keterbatasannya dalam hal interaktivitas menjadikan peserta didik cenderung pasif serta kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Safitri & Setiawan, 2022). *PowerPoint* sifatnya statis dan *template*. Peserta didik cenderung merasa jenuh atau bosan ketika media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan bersifat monoton. Kondisi ini dapat memicu perilaku negatif yang membuat peserta didik menjadi kehilangan kefokusannya, seperti bermain ponsel, mengganggu teman, atau bersikap pasif selama proses belajar-mengajar berlangsung. Sikap pasif tersebut dapat mengurangi penilaian positif dari guru terhadap peserta didik, dan dalam jangka panjang dapat berdampak pada nilai yang diperoleh peserta didik. Saat ini, mata pelajaran *housekeeping* telah digabungkan dengan mata pelajaran Konsentrasi Keahlian (KK), yang mencakup empat mata pelajaran, yaitu *Housekeeping*, *Food and Beverage*, *Front Office*, dan *Laundry*. Dengan perubahan ini, diharapkan peserta didik juga dapat lebih berkonsentrasi dan mengerti materi yang sedang dipelajari dengan lebih unggul. Hal ini menjadi penting, menurut Yanto et al. (2022) mengingat pembelajaran di tingkat SMK terbagi menjadi dua fokus utama, yaitu pembelajaran teori dan praktik, peserta didik tampak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran praktik, sebab kegiatan tersebut memungkinkan keluar dari ruang kelas dan berpindah ke ruang praktik dengan suasana yang lebih segar dan berbeda. Sementara itu, dalam pembelajaran teori peserta didik cenderung hanya menyimak penjelasan tanpa terlibat aktif, mencatat materi, dan menghafal

konsep yang disampaikan. Hal ini dapat memicu peserta didik kurang terlatih dalam keterampilan berpikir kritis, lebih mudah melupakan materi yang telah dipelajari, serta mengalami hambatan dalam mengembangkan kreativitas. Dengan demikian, dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Menurut Safitri & Setiawan (2022) media pembelajaran interaktif merupakan multimedia yang mencakup tulisan, gambar, ilustrasi, video, audio, serta tombol petunjuk yang berfungsi untuk menguraikan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan salah satu penelitian media pembelajaran interaktif berbasis modul *e-learning* pada mata pelajaran *housekeeping* yang dilakukan oleh Budhyani & Angendari (2021) dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan siswa sangat antusias ketika menggunakan modul pembelajaran *housekeeping e-learning* tersebut. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Calvin & Deu, (2023) mendapat respon sangat positif dan diterima dengan baik karena media tersebut dibuat sangat informatif, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan yang dituju mengenai media pembelajaran *housekeeping* yang menggunakan video interaktif. Hasil penelitian Mubarakah et al. (2018) menunjukkan bahwa penelitian media pembelajaran interaktif *offline bilingual* untuk memahami istilah asing dalam materi *public area* di sektor akomodasi perhotelan dinyatakan layak dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif lainnya yang mampu dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah *scratch*. Menurut Sarah, et al. (2017) *scratch* merupakan bahasa pemrograman yang dirancang untuk mengenalkan konsep pemrograman komputer dengan cara yang mudah. *Scratch* didesain dan ditampilkan dengan animasi untuk membuat pembelajaran menjadi kreatif, inovatif, praktis, dan menyenangkan untuk peserta didik. Media pembelajaran berbasis *scratch* mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengembangkan kualitas pembelajaran. *Scratch* dikembangkan untuk mendukung eksplorasi dan percobaan, yang memungkinkan berbagai gaya belajar peserta didik (Setiawan et al., 2021). Gaya belajar peserta didik dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (sentuhan). Ketiga gaya belajar tersebut dapat tercakup dalam penggunaan media pembelajaran *scratch*. Menurut Iskandar & Raditya (2017) *scratch* menyediakan

pengaturan untuk menambahkan suara pada animasi dengan menggabungkan konsep gambar dan suara, hal ini dapat memperkuat ide cerita atau permainan yang ingin disampaikan. Platform ini cocok digunakan untuk guru sebagai tempat penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, karena *scratch* merupakan media yang cocok untuk pemula yang ingin berlatih meskipun tidak memiliki ilmu komputer atau kemampuan teknologi yang maksimal.

Menurut Muhson (2010) media pembelajaran berfungsi menjadi alat untuk mengkomunikasikan pesan serta informasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian oleh Sari (2014) ditemukan pula bahwa adanya kemajuan hasil belajar peserta didik setelah memanfaatkan media animasi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan, berdasarkan hasil penelitian Elmanora et al. (2022) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *android-based learning* layak untuk digunakan dalam pembelajaran *housekeeping* yang memiliki keunggulan dapat diakses berulang-ulang dengan menggunakan *smarthphone* sehingga media ini digunakan peserta didik SMK untuk belajar mandiri. Hasil penelitian oleh Martanti et al. (2013) menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggunakan animasi 2D yang menggunakan platform *scratch* yang diterapkan oleh guru mampu mendukung pembelajaran, menarik minat peserta didik sehingga tidak merasa jenuh. Dan berdasarkan hasil penelitian oleh (Toheri & Nuraenafisah, 2013) menjelaskan bahwa pemanfaatan *scratch* dapat merangsang kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir logis, memperkuat keterlibatan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan perasaan senang dan minat yang lebih besar dalam belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan masalah yang disebutkan sebelumnya, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *scratch* dalam mata pelajaran *housekeeping* khususnya materi *teknik pembersihan* yang akan meliputi beberapa metode pembersihan yang dilakukan dalam sektor industri perhotelan. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *scratch* untuk teknik pembersihan di bidang *housekeeping* masih tergolong terbatas. Sehingga, tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *scratch* dalam materi teknik pembersihan pada mata pelajaran *housekeeping*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran

yang inovatif, interaktif, dan memberikan alternatif media yang sesuai untuk mencukupi kebutuhan peserta didik serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang ada, maka identifikasi permasalahannya, yaitu:

1. Kurangnya fokus dan menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran teori yang menyebabkan peserta didik mengalami perasaan jenuh ataupun bosan menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi.
2. Pengembangan jenis media pembelajaran selain *PowerPoint* belum diterapkan pada mata pelajaran *housekeeping* di SMK Negeri 66 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, penelitian ini memerlukan penentuan batasan masalah. Penelitian ini akan mengutamakan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *scratch* untuk materi teknik pembersihan dalam bidang *housekeeping*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana cara pengembangan serta menilai kelayakan program *scratch* yang diterapkan sebagai media pembelajaran untuk materi pokok teknik pembersihan *housekeeping*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang sudah disampaikan, tujuan utama penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran *scratch* pada materi pokok teknik pembersihan *housekeeping*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis, yang dijelaskan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memberi wawasan mengenai proses pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *scratch* pada proses pembelajaran untuk menilai sejauh mana efektivitas kegiatan belajar-mengajar.
 - b. Penelitian ini bisa berfungsi sebagai referensi dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Sebagai wadah guna meningkatkan kemampuan berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran, memperluas pengetahuan, dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
 - b. Bagi Guru atau Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajaran agar menjadi lebih optimal dan menyediakan media pembelajaran tambahan sebagai sumber bahan ajar dan alternatif agar tujuan pembelajarannya dapat tercapai.
 - c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan ketertarikan belajar, dan dapat digunakan sebagai acuan guna memperluas wawasan serta meningkatkan minat dalam belajar.

Intelligentia - Dignitas