

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi elemen mendasar yang harus dimiliki oleh setiap orang sebagai bekal dalam proses pengembangan diri dan pencarian jalan hidup yang beragam. Sebagai lembaga dan alat pembelajaran, pendidikan berperan untuk mengaktifkan potensi, memberikan arahan, serta mendorong individu menuju kehidupan yang lebih bermakna. Dalam konteks ini, pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam meningkatkan kualitas manusia melalui pembelajaran yang mencakup pengetahuan, kemampuan praktis, dan pembentukan karakter yang baik. Profesi guru menuntut kemampuan tertentu dalam menjalankan tugas utamanya, yaitu membina, mengajar, membimbing, memberikan dorongan belajar, serta menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik demi tercapainya sasaran pendidikan yang telah dirumuskan (Nurzannah MIN & Serdang, 2022). Meskipun sistem pendidikan di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat selama beberapa dekade terakhir, hambatan dalam hal inovasi media pembelajaran masih menjadi persoalan utama. Minimnya pembaruan ini berdampak langsung pada kualitas proses belajar dan kemampuan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Permasalahan yang muncul saat pembelajaran daring meliputi kendala dari guru, siswa, dan orang tua, guru kesulitan karena penguasaan teknologi yang masih rendah serta terbatasnya kontrol terhadap aktivitas siswa, peserta didik menghadapi tantangan berupa kurangnya semangat dan fokus belajar, serta fasilitas dan jaringan internet yang tidak memadai, orang tua pun mengalami keterbatasan waktu untuk terlibat secara langsung dalam mendampingi anak selama pembelajaran berlangsung di rumah (Wahyuningsih et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa permasalahan tersebut dapat dikaitkan dengan kurangnya inovasi media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan lemahnya pengetahuan IT guru sehingga siswa kurang termotivasi pada saat pembelajaran. Oleh karena itu guru membutuhkan edukasi mengenai

pengetahuan IT untuk mengembangkan media pembelajaran agar siswa termotivasi sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Sebagai institusi pendidikan kejuruan, SMK bertugas mempersiapkan peserta didiknya agar memiliki kompetensi dan pilihan untuk bekerja atau melanjutkan studi sesuai dengan spesialisasi yang mereka pilih (Nisa et al., 2023). Menurut (Mahendra et al., 2024) menyatakan bahwa dunia kerja saat ini menuntut lulusan pendidikan kejuruan memiliki keterampilan kerja yang menjadi fokus penting, sejalan dengan dinamika industri yang terus berkembang. Kebutuhan tersebut mencakup bukan hanya kemampuan teknis, tetapi juga keterampilan generik atau *employability skills*, seperti berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah secara efektif. Program praktik kerja lapangan adalah kegiatan pembelajaran keahlian produktif yang harus dijalani oleh siswa SMK, yang dilakukan di perusahaan atau industri guna meningkatkan kesiapan mereka sebelum terjun ke dunia kerja secara nyata (Hidayatulloh & Hilmi, 2021). Oleh karena itu, pendidikan kejuruan perlu membangun sinergi yang kuat dengan dunia usaha dan industri agar kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan kerja. Praktik kerja lapangan menjadi sarana penting untuk mengasah keterampilan teknis sekaligus menanamkan sikap profesional, komunikasi yang efektif, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui pengalaman langsung di dunia kerja, siswa tidak hanya siap bekerja, tetapi juga memiliki bekal untuk beradaptasi dan bersaing di era yang terus berkembang.

Sekolah Menengah Kejuruan memiliki beragam keahlian seperti Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Multimedia, Pariwisata, Tata Boga, Tata Busana dan Perhotelan. Menurut (Nabila et al., 2021) program keahlian perhotelan yang berada dalam sektor pariwisata bertujuan untuk mencetak peserta didik yang kompeten, terampil, dan memiliki sikap kerja profesional di area *Front Office*, *Housekeeping*, serta *Food and Beverage*, sejalan dengan standar operasional yang diterapkan di lingkungan kerja industri perhotelan.. Fokusnya adalah pada pengembangan keterampilan karir yang relevan dengan berbagai bidang dalam industri. Mata pembelajaran dalam SMK Perhotelan antara lain; keselamatan kerja, *sanitasi*, *hygiene*, dasar-dasar perhotelan,

housekeeping, front office, food and beverage dan *laundry*. Mata pelajaran sanitasi dan *hygiene* mempelajari pengetahuan dan keterampilan kepada siswa yang berkaitan dengan kebersihan, keamanan, dan pencegahan penyebaran penyakit. Pelajaran dasar-dasar perhotelan mengajarkan tentang bagaimana struktur organisasi hotel bekerja, termasuk tugas-tugas setiap bagian, konsep dasar dunia perhotelan, serta berbagai layanan dan fasilitas yang ditawarkan. Selain itu, materi ini juga mencakup unsur CHSE, yaitu kebersihan, kesehatan, keamanan, dan keberlanjutan lingkungan sebagai bagian penting dari operasional hotel.

Housekeeping merupakan unit kerja di hotel yang bertugas menjaga keindahan, kebersihan, dan kerapian seluruh kamar serta area publik lainnya, dengan tujuan memberikan lingkungan yang nyaman dan aman bagi tamu serta seluruh karyawan hotel. (Diana, 2019). Mata pelajaran *housekeeping* mempelajari mengenai macam-macam alat dan bahan pembersih di *room* maupun *public area*, selain itu terdapat materi *room attendant* seperti *set up trolley, make up room* dan *making bed*, materi *public area attendant* seperti prosedur pembersihan *public area* dan penggunaan alat manual maupun makinal. Mata pelajaran *front office* mempelajari mengenai prosedur *check in* dan *check out* di hotel. Mata pelajaran *food and beverage* mempelajari cara mengolah makanan, peralatan makan dan minum, *table set up* dan *sequence of service*. Peneliti memilih mata pelajaran dasar-dasar perhotelan untuk dijadikan bahan penelitian. Dalam mata pelajaran dasar - dasar perhotelan khususnya pada kelas X terdapat materi standar pembersihan area hotel, siswa diajarkan untuk mengenal peralatan pembersihan area hotel dengan tujuan pembelajaran agar siswa memahami standar pembersihan area hotel. Dalam layanan *housekeeping* terdiri dari beberapa *section* yaitu *public area section* dan *room section*. Salah satu bagian dari departemen *housekeeping* yang menangani kebersihan area publik hotel adalah *public area section*, yang bertanggung jawab atas seluruh area umum, baik yang berada di lingkungan dalam maupun luar hotel (Vicky & Putranto, 2023). Pembersihan tempat umum dapat dilakukan secara manual maupun menggunakan alat makinal. Area umum atau *public area*

memiliki beberapa alat penunjang untuk membersihkan area tersebut, seperti *mopping, sweeping, lobby duster, floor sign* dan lain sebagainya.

Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai jembatan penyampai pesan atau materi, dengan peserta didik sebagai penerima utamanya, namun dalam beberapa kondisi, pendidik juga dapat menjadi penerima pesan tersebut (Afifah et al., 2022). Untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan, guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan akan menunjang terciptanya proses belajar yang efisien serta efektif, sehingga penyampaian materi dari guru kepada siswa dapat diterima secara optimal (Sapriyah, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk memastikan bahwa media pembelajaran relevan dan mampu memudahkan proses kegiatan belajar mengajar.

Teknologi yang terus berkembang dengan cepat kini mulai memengaruhi berbagai sektor kehidupan, dan pendidikan menjadi salah satu yang turut terdampak secara langsung. Siswa dapat mengakses internet dengan mudah untuk mempelajari ilmu yang mereka inginkan. Perkembangan fitur serta platform pembelajaran yang semakin pesat membuka peluang besar bagi sektor pendidikan untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan, melalui pemanfaatan teknologi dalam strategi mengajar yang lebih inovatif (Purnasari & Sadewo, 2020). Pemanfaatan fitur-fitur dan platform teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga memungkinkan personalisasi pengalaman belajar sehingga memperkaya proses pembelajaran dan memfasilitasi akses pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Banyaknya media pembelajaran dapat diakses melalui internet seperti zoom, quiziz dan lain sebagainya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (*ICT*) mencakup penggunaan teknologi yang memungkinkan pemrosesan serta pengiriman data antar perangkat secara terintegrasi (Rahim, 2011). Ketersediaan teknologi memberikan ruang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan sesuai dengan situasi yang dihadapi siswa (Muchlasin et al.,

2024). Dalam konteks pendidikan, integrasi teknologi komunikasi seperti *Information and Communication Technology (ICT)* tidak hanya memfasilitasi transfer informasi antara perangkat, tetapi juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan berbagai media pembelajaran. *ICT* memiliki berbagai media pendukung, salah satunya yaitu *scratch*. Tujuan dari penggunaan *scratch* adalah untuk memperkuat cara berpikir siswa agar lebih sistematis, kreatif, dan mampu menganalisis masalah dengan pemikiran kritis. *Scratch* tidak hanya menjadi alat pembelajaran pribadi, tetapi juga dapat digunakan di lembaga pendidikan formal dan informal. Penggunaan *Scratch* sebagai alat bantu dalam pembelajaran pemrograman komputer telah banyak diterapkan pada berbagai kursus di Indonesia (Isnaini et al., 2021). Meski telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep komputer dan keterampilan pemrograman, penggunaan *scratch* dalam pembelajaran akademik di sekolah-sekolah Indonesia masih belum banyak diterapkan atau dimasukkan secara resmi ke dalam kurikulum. *Scratch* cukup fleksibel untuk mendukung tingkat keterampilan yang berbeda, sehingga cocok untuk berbagai usia dan tingkat pengetahuan. Melalui penggunaan *scratch*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, memahami materi dengan lebih mendalam, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ide-ide kreatif (Arfiansyah et al., 2019). Media *scratch* dapat dijadikan sebagai alat pendidikan yang dapat diakses oleh semua orang, selain itu *scratch* memiliki fungsi melatih kemampuan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa ketika proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berlatar belakang *scratch* bertujuan tidak hanya untuk mengajarkan keterampilan pemrograman, tetapi juga untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan kritis di dunia yang semakin digital.

Peneliti telah mengkaji jurnal yang dapat dijadikan sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran *scratch*. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhalizah & Jayanti, 2023) yang berjudul “*The Development of Scratch Software - Based Interactive Learning Media on Regulatory System Material*” ditemukan bahwa media interaktif berbasis *Scratch* tergolong valid, praktis, dan efektif. Kehadiran media ini menjadi sarana pendukung bagi guru

Biologi dalam menyampaikan materi sistem regulasi, sekaligus membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mencapai hasil akademik yang lebih baik.

Selain itu peneliti mengkaji jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Game Scratch* pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan” oleh (Wardani et al., 2022) Penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis game *Scratch* yang dikembangkan telah teruji sangat valid, dengan perolehan nilai 88% dari ahli media dan 89% dari ahli materi. Selain itu, dari sisi kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada guru memperoleh skor 92%, menunjukkan media ini sangat mudah digunakan. Uji coba skala kecil juga menunjukkan efektivitas sebesar 87,5%. Dengan demikian, media ini dinilai mampu menunjang proses belajar mengajar dan mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam studi awal yang dilaksanakan di SMK Negeri 32 Jakarta, peneliti mewawancarai sejumlah siswa dan menemukan bahwa guru masih sangat terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media yang digunakan selama pelajaran hanya berkisar pada *powerpoint*, video pembelajaran dari youtube, serta aplikasi *quiziz*. Sementara itu, siswa di sekolah ini menunjukkan keragaman karakteristik kognitif, ada yang cepat dalam memahami materi, ada yang sedang, dan sebagian lainnya memerlukan pendekatan khusus karena termasuk siswa berkebutuhan khusus. Kurangnya ruang penyimpanan *handphone* saat mengunduh materi seperti *power point*. Pemanfaatan media pembelajaran terbukti cukup berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa, ditemukan bahwa ada yang bisa memahami materi dengan baik, namun masih ada pula yang kesulitan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Sebagai bentuk refleksi terhadap proses belajar mengajar, guru melaksanakan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Berdasarkan situasi ini, peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *scratch* yang dapat menjadi salah satu referensi media yang bermanfaat bagi guru di kelas. Media pembelajaran *scratch* merupakan video interaktif yang memiliki beraneka ragam animasi dan dapat memuat materi serta kuis dalam satu media sehingga

memudahkan siswa dalam mempelajari materi alat pembersih *public area*, selain itu media *scratch* yang digunakan guru bervariasi, membuat siswa lebih tertarik dan proses pembelajaran yang efektif.

Dengan menggunakan beberapa uraian di atas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berbasis *scratch* pada materi alat pembersih *public area* untuk siswa akomodasi perhotelan di SMK Negeri 32 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang dikemukakan peneliti, maka identifikasi masalahnya yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang ada saat ini kurang inovatif pada materi alat pembersih *public area*.
2. Media pembelajaran saat ini hanya menggunakan *power point* sehingga proses pembelajaran menjadi menonton dan kurang efektif.
3. Keterbatasan ruang penyimpanan perangkat siswa menghambat akses terhadap materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi tidak maksimal.
4. Media pembelajaran *scratch* kurang dikenal dan tidak pernah digunakan.

1.3 Perumusan Masalah

Merujuk pada masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada: bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Scratch untuk materi alat pembersih *public area* pada peserta didik kelas X di SMK Negeri 32 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan media pembelajaran pada materi alat pembersih *public area* berbasis *scratch* pada siswa kelas X di SMK Negeri 32 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.
2. Bagi guru, diharapkan produk ini sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang bermanfaat pada materi alat pembersih *public area*.
3. Bagi siswa, media ini diharapkan mampu membantu mereka dalam memahami dan mempelajari materi tentang alat pembersih *public area* secara lebih mudah.

