

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi suatu negara untuk menghasilkan sumber daya yang produktif dan berkualitas baik. Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan juga menjadi pilar utama pada sebuah bangsa. Hal ini dikarenakan kualitas pendidikan akan menentukan kemajuan suatu bangsa atau negara tersebut (Kurniawati, 2022). Salah satu Pendidikan formal yang ada di Indonesia adalah Pendidikan Kejuruan. Pendidikan kejuruan sendiri mencakup semua bentuk pendidikan serta pelatihan yang bertujuan untuk membekali individu dengan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi yang dapat digunakan dalam dunia kerja, baik dalam pekerjaan formal maupun informal (UNESCO, 2015).

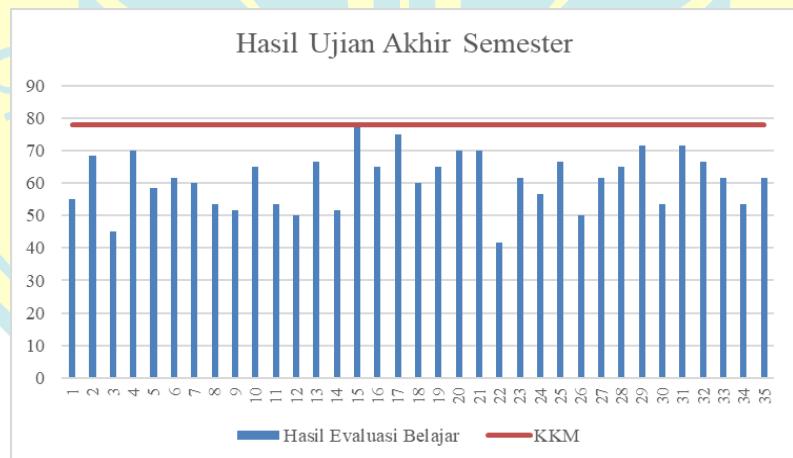
Pendidikan juga berperan penting dalam peningkatan sumber daya manusia dan ekonomi negara Indonesia, karena di dalamnya terdapat Pendidikan Kejuruan yang berfokus dalam mempersiapkan sumber daya manusia ke bidang pariwisata khususnya di Industri Perhotelan. Pendidikan kejuruan di Indonesia pada bangku sekolah disebut dengan Sekolah Menengah Kejuruan, dalam hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam memasuki dunia kerja, dan tidak menutup kemungkinan untuk nantinya melanjutkan pendidikan mereka ke jenjang yang lebih tinggi (Firmansyah, 2018). Sekolah menengah kejuruan memiliki bermacam-macam kejuruan yang menjadi fokus sekolah tersebut, jurusan-jurusan ini disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa yang belajar pada sekolah menengah kejuruan. Dalam hal ini salah satu kejuruan yang dijadikan sebagai jurusan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Perhotelan. Jurusan Perhotelan sendiri masuk ke dalam bidang pariwisata yang menjadi salah satu pembangunan ekonomi di negara Indonesia (Elsa, 2016).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimulai kelas 10 yang merupakan tingkatan awal setelah sekolah menengah pertama. Ketika berada di kelas 10 siswa akan mempelajari dasar-dasar pelajaran pada jurusan yang diambil menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Mempelajari dasar-dasar kejuruan memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja (Baiti dan Munadi, 2014). Pembelajaran dasar-dasar kejuruan tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis yang diperlukan, tetapi juga meningkatkan kesiapan mereka terjun ke dunia industri. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang saat ini diimplementasikan pada Pendidikan formal di Indonesia. Kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan konten lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Anggraini, 2022).

Berdasarkan penjabaran kurikulum Merdeka diatas dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran lebih difokuskan untuk mendalami konsep serta menguatkan kompetensi yang mana memiliki keterkaitan dengan diadakannya mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan yang dipelajari oleh siswa di kelas sepuluh khususnya pada jurusan Perhotelan. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, pada kurikulum sebelumnya merupakan beberapa mata pelajaran berbeda yang akhirnya bertransformasi menjadi satu bentuk mata pelajaran yakni Dasar-Dasar Perhotelan. Adapun mata pelajaran yang akhirnya bertransformasi yakni Dasar Perhotelan, Dasar Pariwisata, Sanitasi Hygiene dan K3, dan Pelayanan Prima. Dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan siswa nantinya akan belajar materi-materi dasar atau elemen yang disesuaikan oleh tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku, hal ini yakni Proses Bisnis Industri Perhotelan; Perkembangan Penerapan Teknologi dan Isu-Isu Global terkait Dunia Pariwisata dan Perhotelan; Peluang Usaha serta Profesi Pelayanan Jasa Perhotelan; Dasar Penerapan Layanan Prima Industri Perhotelan; dan Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima. Suatu kurikulum pada sistem pendidikan berperan sentral dan wajib diperhatikan dengan seksama karena kurikulum menjadi jantung pendidikan (Friditya, 2023), sehingga aspek penunjang pembelajaran perlu disesuaikan dengan kurikulum yang sedang diterapkan pada lembaga Pendidikan, salah satunya yaitu media pembelajaran khususnya mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan yang

merupakan gabungan elemen dari mata pelajaran kejuruan dasar di kurikulum 2013.

Dilihat dari studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 37 Jakarta, pada siswa kelas X jurusan Perhotelan, didapati bahwa saat ini terdapat media pembelajaran yang berasal dari kurikulum sebelumnya dan masih digunakan sebagai media pembelajaran saat ini. Media pembelajaran ini berbentuk buku dan *e-book* yang terpisah-pisah karena merupakan media pembelajaran yang digunakan secara terpisah pada mata pelajaran yang berbeda di kurikulum sebelumnya. Pada penerapannya terdapat beberapa hal yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Hambatan dimulai dengan nilai siswa yang lebih rendah pada elemen “Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima” yang mencakup pembelajaran materi Penerapan *Cleanliness, Health, Safety, and Environmental Sustainability* (CHSE) dan Aktualisasi *Personal Grooming, Service Attitude/Hospitality Attitude, Teamwork, and Communication Skill* jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal seperti berikut:



peningkatan kualitas layanan, tetapi juga mampu mengurangi dampak lingkungan serta meningkatkan kesejahteraan karyawan. Selain itu, pelayanan prima memiliki peran penting dalam menjaga kepuasan pelanggan dan membangun loyalitas, yang pada akhirnya mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis perhotelan, khususnya di Indonesia.

Meskipun pada paragraf sebelumnya dijelaskan bahwa terdapat media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, didapati bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini bersifat monoton dan kurang menarik sehingga siswa merasa kesulitan untuk tetap fokus ketika belajar. Adapun sarana dan prasarana penunjang praktik ketika belajar yang lengkap belum cukup membantu proses pembelajaran siswa, dikarenakan siswa perlu mengetahui dan memahami teori elemen-elemen yang dipelajari sebelum mulai melakukan praktik. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan selain media pembelajaran yang bersifat monoton dan metode pembelajaran yang bersifat ceramah, penggunaan telepon genggam dan internet siswa SMK Negeri 37 Jakarta tergolong cukup sering. Hal ini pada akhirnya menyebabkan berkurangnya minat siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan atau memaparkan materi di dalam kelas. Merujuk pada hal tersebut, jika dilihat dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 menyatakan bahwa sebanyak 92,14% individu pada rentang usia 15-24 tahun yang memiliki/menguasai telepon genggam. Kemudian, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 79,5%, dimana generasi Z menyumbang 34,4% dari total tersebut. Dua hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan internet dan telepon genggam sudah menjadi suatu hal yang melekat pada aktivitas kegiatan sehari-hari, salah satunya merupakan proses kegiatan belajar mengajar. Fenomena tersebut dianggap wajar, mengingat peserta didik saat ini berasal dari generasi Z yang sangat lekat dengan penggunaan smartphone dan akses internet (Aeni, 2022).

Meninjau dari masalah yang dijabarkan diatas, perlu adanya pengembangan pada media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini. Dimana media pembelajarannya bersifat mudah dipahami, menarik perhatian siswa, dan juga fleksibel. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang

digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Gagne dan Briggs, dalam Setiawan 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam hal menyampaikan pemahaman dari seorang guru kepada peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Wasiyah et al., 2023). Berdasarkan pemaparan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat hasil pemanfaatan teknologi yang dapat menyampaikan materi pembelajaran agar dapat menumbuhkan dan merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan sebuah media pembelajaran yang bersifat mandiri dan fleksibel akan berdampak menjadi sebuah hal menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Yuliani et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti ponsel pintar, tablet, laptop, serta laboratorium virtual, telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan. Pembelajaran tidak harus dilakukan tatap muka secara langsung tapi bisa dilakukan secara lengkap dan mudah menggunakan fasilitas *website*. *Website* adalah media berupa kumpulan halaman yang saling terkait, *website* ini memiliki peran untuk menampilkan beragam data mulai dari teks, audio, video, atau gabungan dari semuanya (Khadafi et al., 2019).

Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat besar dan mendukung proses belajar di era modern. Media pembelajaran berbasis *website* mendorong peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar, memungkinkan integrasi berbagai tautan yang relevan, seperti gambar, video, dan sumber lainnya. Selain itu, keunggulan utama dari media ini adalah kemudahan akses, di mana peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja, asalkan terhubung dengan jaringan atau koneksi internet. Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Park & Kim (2019), perbandingan media pembelajaran *website* dan media pembelajaran berbasis aplikasi yakni, media pembelajaran berbasis *website* memiliki beberapa keunggulan yaitu biaya operasional yang lebih murah dibandingkan dengan aplikasi, lebih mudah untuk melakukan pengembangan atau penambahan fitur serta materi, tidak diperlukannya instalasi dalam pengaksesan *website*, dan *website* memiliki jangkauan yang lebih luas.

Meninjau dari penelitian yang dilakukan oleh Zega et al. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Pada Materi Keanekaragaman Hayati” yang melakukan penelitian berbentuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih tergolong minim, terutama dalam penerapan media yang inovatif oleh pendidik. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi juga menyebabkan siswa kurang responsif terhadap penjelasan guru. Dari masalah tersebut peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *website* dan melakukan uji kelayakan pada media pembelajaran tersebut dengan hasil uji efektivitas di lapangan menunjukkan ketuntasan 90,91% dengan kualifikasi sangat tinggi. Penelitian ini memiliki persamaan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan dan masalah yang diangkat memiliki kemiripan dimana media pembelajaran yang saat ini digunakan bersifat monoton dan kurang bervariasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2021) adalah pengembangan media pembelajaran yang memiliki hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh peneliti. Dinyatakan oleh peneliti bahwa pemanfaatan *website* diharapkan mampu memotivasi guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan efisiensi dan hal tersebut terbukti dari hasil rekapitulasi penilaian uji kelayakan dari segi kualitas tampilan media, materi pada media, dan pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 4.6. Dengan skor rerata yang didapat dari hasil penilaian peserta didik, media pembelajaran berbasis *website* tersebut masuk ke kategori layak.

Dengan melihat dari hasil penelitian yang relevan, pembaruan kurikulum, serta kondisi proses belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan, khususnya materi “Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima” diperlukan pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Adanya penggunaan intensitas dari telepon genggam menjadikan salah satu pertimbangan dari adanya pengembangan media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan yang menarik serta dapat dikembangkan untuk membantu mengefisiensikan pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *website*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dijabarkan bahwa identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah meskipun sarana dan prasarana memadai.
2. Susunan media pembelajaran yang digunakan saat ini belum disesuaikan dengan perubahan kurikulum merdeka, sehingga penempatan dan materi yang ada masih mengikuti susunan kurikulum sebelumnya.
3. Belum ada media pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan yang lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang fokus ketika belajar.
4. Belum ada pengembangan media pembelajaran berbentuk *website* yang mudah untuk diakses oleh siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian yang diteliti digunakan dengan tujuan untuk mengarahkan pembahasan agar tidak terjadi penyimpangan pada pokok masalah penelitian. Berikut ini merupakan pembatasan masalah pada penelitian ini:

1. Pengembangan media yang dikembangkan berbasis *website* dengan membahas Elemen Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima (*Excellent Service*) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan.
2. Responden pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas X jurusan akomodasi perhotelan pada SMK Negeri 37 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *website* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya Elemen Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima dapat menunjang proses pembelajaran siswa di SMK Negeri 37 Jakarta?
2. Bagaimanakah kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya pada Elemen Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian pada penelitian ini yakni:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya pada elemen Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima yang ditujukan pada siswa kelas X di SMK Negeri 37 Jakarta.
2. Menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dilakukan penelitian yakni media pembelajaran berbasis *website* mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya pada elemen Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima yang ditujukan pada siswa kelas X di SMK Negeri 37 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada penjabaran tujuan penelitian di atas, dapat diketahui bahwa manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya materi Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mempermudah Guru dalam proses mengajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan khususnya materi Tahapan Operasional Secara Menyeluruh dengan Layanan Prima.

c) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan.