

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi (Sujana, 2019). Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk umat manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang didapat (Fitri, 2021). Pendidikan juga merupakan landasan bagi kegiatan vital manusia selanjutnya dalam proses perkembangan kehidupan manusia (Zhusupova, dkk. 2015).

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk mencetak manusia yang berkualitas (Aziizu, 2015). Fungsi dari pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi pendidikan Indonesia menyatakan dengan jelas bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sujana, 2019).

Kualitas pendidikan di indonesia akhir-akhir ini sangat memprihatinkan disebabkan adanya beberapa masalah baik dari sistem pendidikan indonesia maupun dari segi kualitas sumber daya manusianya dalam proses pembelajaran (Fitri, 2021). Hal ini ditakutkan akan berdampak kepada hasil akhir individu yang tidak bisa bersaing unggul dengan individu lainnya dalam dunia industri dan tentu akan berakibat jangka panjang bagi dunia industri karena tidak dapat menyerap sumber daya manusia yang kompeten dan salah satu dari ranah dunia industri tersebut adalah pariwisata. Sektor pariwisata di Indonesia menghasilkan pendapatan yang terus meningkat setiap tahunnya ke devisa negara sebagai dampak dari kunjungan wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara yang terus meningkat setiap tahunnya (Juliana, dkk. 2021). Keberadaan pariwisata ini akan memberikan dampak kepada kebutuhan SDM (Sumber Daya Manusia) karena industri pariwisata merupakan industri yang padat karya sehingga membutuhkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang terampil dan kompeten (Bahri & Abdillah

2022). Problematika dalam mengembangkan pariwisata adalah tidak tersedianya fasilitas yang cukup untuk menunjang pendidikan pariwisata yang dapat menghasilkan lulusan SDM (Sumber Daya Manusia) kompeten yang mana menjadi salah satu kebutuhan mutlak dari suatu industri (Bahri & Abdillah, 2022).

Salah satu satuan pendidikan formal yang dapat menunjang kebutuhan industri adalah Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK. SMK adalah salah satu bentuk satuan dari pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari satuan pendidikan SMP/MTs (Sulistiani, Setiawansyah & Saputra 2020). Pendidikan vokasi atau SMK merupakan bentuk satuan pendidikan yang menawarkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mendapatkan pekerjaan di industri (Maryanti & Nandiyanto, 2021). Keberadaan SMK sendiri sebagai suatu satuan pendidikan formal diharapkan dapat menunjang kebutuhan SDM dari berbagai macam satuan industri yang membutuhkan tenaga ahli praktisi dalam melakukan kegiatan operasionalnya khususnya dalam industri padat karya seperti sektor industri pariwisata.

Sektor pariwisata di Indonesia sendiri memiliki potensi yang sangat besar untuk menciptakan lapangan pekerjaan baik dalam bidang jasa maupun manufaktur seperti misalnya perhotelan, restoran, perjalanan wisata, & kecantikan juga semua kebutuhan ini tidak lepas dari suatu sumber daya manusia yang unggul dan kompeten sesuai dengan bidang kerja mereka masing-masing dan untuk hal itu Direktorat Pembinaan SMK Kemendikbud telah meluncurkan suatu inovasi pada pengembangan untuk program keahlian SMK (Subijanto, dkk. hal. 42, 2020). SMK sendiri memiliki banyak jurusan yang sesuai dengan peminatan dan kebutuhan industri di lapangan (Elmanora, Anwar & Nugraheni 2022). Jurusan Perhotelan merupakan salah satu jurusan yang memiliki alur tujuan pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia unggul yang dibutuhkan oleh industri pariwisata khususnya di hotel pada bidang lingkup *Front Office, Food & Beverage Service*, dan *Housekeeping*.

SMK Pariwisata memiliki tujuan untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten sesuai dengan keahliannya dan salah satu dari Capaian Pembelajaran (CP) untuk menciptakan SDM yang terampil baik dari *soft skill*

maupun *hard skill* yang sudah bersifat *given* sesuai dengan keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemendikbud) No. 008/H/KR/2022 tertulis Capaian Pembelajaran (CP) untuk mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* yaitu “Pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan *housekeeping* untuk tamu...” (Kemendikbud, 2022). Dalam penyediaan layanan *housekeeping* untuk tamu ada berbagai macam jenis dan salah satu kemampuan praktiksi yang dibutuhkan di industri hotel sebagai seorang *housekeeper* adalah *Making Bed*. *Making Bed* sendiri adalah pelayanan untuk mempersiapkan dan membersihkan tempat tidur tamu agar terlihat rapih dan menarik (Rohaeni, Jubaedah & Rahmah. 2019) juga sebagai salah satu bentuk pelayanan dari departemen *housekeeping*.

Berdasarkan observasi studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis selama berada dalam P3K (Program Penguatan Profesi Kependidikan) terdapat hambatan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Diantaranya adalah tenaga pendidik yang kurang memiliki waktu untuk mempraktikan langsung *making bed* itu sendiri kepada para peserta didik. Hal ini penulis percayai bermuara dari alokasi waktu jam pembelajaran yang kurang. Hal lainnya yang penulis sadar adalah kekurangan sarana dan prasarana dalam melakukan kegiatan pembelajaran praktik. Faktor ini bersumber dari sarana dan prasarana yang mampu disediakan sekolah karena alokasi pendanaan sekolah biasanya difokuskan terlebih dahulu kepada pembangunan fasilitas kelas secara merata agar kapasitas sekolah dapat seimbang dan memadai dengan tuntutan peserta didik yang banyak. Salah satu hal yang dapat memberikan solusi atas permasalahan diatas diantaranya adalah penggunaan materi pembelajaran berbasis digital seperti *e-module*.

E-Module merupakan modul dengan format digital yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui piranti elektronik dan dapat digunakan untuk komputer maupun *smartphone* (Laili, Ganefri & Usmeldi 2019). Dengan ditambahkannya komponen multimedia seperti gambar, animasi serta video diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Samiasih, Sulto & Praherdhiono, 2017). *E-Module* memiliki efektifitas lebih tinggi dibandingkan dengan buku cetak (Darmaji, dkk. 2019).

Keunggulan lainnya dari *e-module* (Laili, Ganefri & Usmeldi 2019) adalah sebagai berikut :

1. Mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik.
2. Adanya evaluasi memungkinkan antara guru dan peserta didik mengetahui dibagian mana belum tuntas atau sudah tuntas.
3. Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester.
4. Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkatan akademik.
5. Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis.
6. Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsur verbal modul cetak yang lebih tinggi.

E-module ini dapat menunjang dan meningkatkan kualitas pendidikan serta daya serap peserta didik serta meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik seperti *making bed*. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Mudhakiyah, dkk. 2022). Karakteristik dari keterampilan psikomotorik sendiri yaitu efisien, kompleks & berorientasi pada aktivitas pergerakan fisik (Yoshida, Y., dkk. 2022). Hal ini turut didukung oleh teori Rinto Hasiholan Hutapea (2019), yang menyebutkan bahwa ranah psikomotorik adalah bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu serta tipe hasil belajarnya berasal setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu yang berkaitan dengan suatu keterampilan atau kemampuan (Hutapea, 2019).

Berdasarkan observasi studi pendahuluan diatas melalui pengalaman penulis saat mengikuti program P3K (Program Penguatan Profesi Kependidikan) di SMKN 15 Kota Bandung terdapat beberapa permasalahan yang menjadikan tujuan dari pendidikan vokasi menjadi terhambat dalam prosesnya. Pertama, keterbatasan waktu guru untuk mempraktikkan langsung pembelajaran *making bed*. Hal ini disebabkan karena jumlah Jam Pelajaran (JP) dalam suatu pembelajaran itu singkat dan memang padat, tepatnya berkisar pada 1 x @ 45 Menit untuk 1 JP dan biasanya untuk pembelajaran dari mata pelajaran *Housekeeping & Laundry* sendiri yang memuat *making bed* adalah 3-6 JP saja. Berikut merupakan perolehan nilai

keterampilan *making bed* sebagai data awal yang penulis peroleh dari observasi P3K untuk kelas XI PH 1 :

Tabel 4.4 Data Awal Penelitian Peserta Didik XI PH 1

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Siklus 2	T \ BT
1	ARA	-	Piket
2	ARS	62	BT
3	AS	53	BT
4	AF	59	BT
5	AFS	76	T
6	AKP	65	BT
7	ARM	74	BT
8	BDN	80	T
9	C	76	T
10	CKP	78	T
11	DBR	82	T
12	FAS	78	T
13	FH	74	BT
14	GG	76	T
15	GP	74	BT
16	HN	75	T
17	IN	76	T
18	IA	73	BT
19	ICJ	61	BT
20	KL	74	BT
21	KMR	82	T
22	MIK	76	T
23	MNA	-	Piket
24	NZA	60	BT
25	NHF	68	BT
26	NFA	77	T
27	RRF	74	BT
28	R	77	T
29	RA	73	BT
30	RF	65	BT
31	SPA	-	Piket
32	SPF	-	Piket
33	SAFA	77	T

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Siklus 2	T \ BT
34	SSA	74	BT
35	WRS	76	T
36	ZDS	60	BT
JUMLAH NILAI		2305	
RATA-RATA NILAI		72,03125	
NILAI TERTINGGI		82	
NILAI TERENDAH		53	
JUMLAH TUNTAS			15
JUMLAH BELUM TUNTAS			17

Sumber : Data Olahan Penulis

Data awal penelitian diatas menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang terindikasi belum bisa mempraktikan *making bed*. Keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang dapat mengakomodasi praktik peserta didik secara masif atau besar merupakan faktor kedua. Faktor ini disebabkan karena beberapa hal seperti lokasi sekolah, wilayah sekolah dan pengalokasian dana sekolah untuk kebutuhan lain terlebih dahulu. SMKN 15 sendiri sudah mengalokasikan sebagian dana operasionalnya untuk membangun Edotel mereka yaitu *Indische School Hotel Bandung*. Namun, fasilitas yang terdapat didalamnya untuk memenuhi kebutuhan *making bed* secara masif bagi satu rombongan kelas yang berjumlah 36 peserta didik masih jauh dari kata cukup karena pada dasarnya hanya tersedia sekitar 9 kamar dengan tipe *bed twin, single & queen* saja. Penulis nilai dengan demikian maka daya serap peserta didik kepada kompetensi *making bed* akan menjadi terhambat. Ketiga, kekurangan inisiatif peserta didik untuk melakukan pembelajaran *making bed* secara otodidak. Pasalnya *making bed* merupakan suatu keterampilan yang perlu diasah pula, maka dari itu sangat penting untuk menumbuhkan motivasi di antara peserta didik untuk melakukan pembelajaran otodidak ini agar nantinya peserta didik dapat mencapai kompetensi pembelajaran dari salah satu tujuan pembelajaran fase F yaitu *making bed*.

E-Module sendiri dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Diana dkk., dalam judul penelitiannya Penerapan *E-Module* Berbasis *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Mengurangi Miskonsepsi pada Materi Ekologi Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran

2014/2015 mengemukakan bahwa penerapan *e-module* dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik dari 67,50% menjadi 75,83% yang sangat signifikan.

Penelitian serupa mengenai efektifitas *e-module* dalam meningkatkan aspek psikomotorik juga dilakukan oleh Aryanti & Arief (2021) yang mengemukakan bahwa dengan *e-module* dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik hingga 7% lebih pesat.

Meninjau dari kedua penelitian diatas mengenai keefektifan dari *e-module* sebagai media pembelajaran, maka penulis menimbang akan menggunakan *e-module* untuk meningkatkan aspek hasil belajar psikomotorik peserta didik pada kemampuan *making bed* agar nantinya peserta didik dapat mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan agar peningkatan hasil belajar dari *e-module* tersebut dapat terlihat maka penulis akan mengambil jenis penelitian kuantitatif dengan disertai pengembangan *e-module* yang akan di *judgment expert* sebagai bentuk validasi dan keabsahan penelitian agar nantinya dapat ditarik kesimpulan dari skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rincian latar belakang di atas, berikut rumusan masalah yang akan coba penulis kupas dalam penelitian skripsi ini :

1. Bagaimana penggunaan dari *e-module making bed* dalam kegiatan belajar untuk peserta didik di SMKN 15 Kota Bandung ?
2. Bagaimana tingkat keterampilan *making bed* dari para peserta didik setelah mengimplementasikan *e-module* ?

1.3 Batasan Masalah

Limitasi dari penelitian ini ditinjau dari lokasi dan waktu dilakukan di SMKN 15 Bandung sendiri dan berlangsung sekitar 3 bulan dengan partisipan dalam penelitian adalah satu rombongan kelas pada tingkat XI Jurusan Perhotelan dan hanya mengacu pada Fase F dari kelas XI. Selain itu, dalam penelitian ini juga hanya mengambil aspek dari materi pembelajaran *Making Bed* dalam mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui implementasi dari *e-module making bed* dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMKN 15 Kota Bandung. Hal ini

dimaksudkan agar dapat diketahui implementasi dari penggunaan *e-module* sebagai media pembelajaran..

- 2) Mengetahui tingkat keterampilan *making bed* dari para peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan *e-module making bed* sebagai media pembelajaran.
- 3) Mengetahui hasil evaluatif dari *e-module making bed* disertai dengan kepuasan peserta didik agar dapat terlihat kecocokan penggunaan *e-module* sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sesuai dengan yang sudah diuraikan diatas berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yaitu :

a) Bagi Peneliti :

Dapat mengetahui hasil dari *e-module making bed* kepada keterampilan praktik *Making Bed* peserta didik kelas XI SMK Pariwisata.

b) Bagi Praktisi Tenaga Pendidik :

Dapat mengetahui dan memvariasikan media pembelajaran efektif untuk menunjang capaian pembelajaran peserta didik untuk memperelajari *Making Bed*.

c) Bagi Masyarakat :

Dapat mengetahui dan memanfaatkan potensi *e-module* sebagai media pembelajaran mandiri pada lingkup *Making Bed* bagi masyarakat praktisi hotel dan untuk masyarakat umum sebagai bahan informasi terkait *e-module*.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun berdasarkan organisasi dari Bab 1 sampai dengan Bab 5 selaras dengan ketentuan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia dalam menyusun skripsi dengan rincian sebagai berikut :

a) BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan secara terperinci mengenai latar belakang penyusunan skripsi, penelitian terdahulu, urgensi pembuatan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian.

b) BAB 2 Kajian Teori

Pada bab ini akan diuraikan secara terperinci mengenai variabel terkait dengan judul penelitian dimulai dari *e-module*, media pembelajaran, metode pembelajaran, praktikum *making bed*, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

c) BAB 3 Metodologi Penelitian

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel dari penelitian ini, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

d) BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini penulis akan mencantumkan hasil dari temuan lapangan selama pengambilan data disertai pembahasan melalui data yang sudah diolah sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

e) BAB 5 Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan terkait skripsi, implikasi serta rekomendasi yang dapat diambil dari hasil penelitian yang sudah penulis uraikan pada bab sebelumnya.