

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah pergolakan ekonomi dan perubahan paradigma industri secara global, sektor pariwisata menjadi penyokong penting pertumbuhan ekonomi suatu negara terutama di Indonesia (Hawkins & Mann, 2007). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah fundamental pandangan operasional industri pariwisata dari pemasaran hingga pengalaman wisata yang semakin interaktif sehingga secara substansial pun telah mengubah kemampuan teknis yang diperlukan untuk berhasil berpartisipasi, berkomunikasi dan bekerja dalam masyarakat modern ini (Li, Hu, Huang, & Duan, 2017). Strategi nasional di berbagai negara berkembang turut mendorong kompetensi digital baik di tempat kerja maupun sekolah keduanya memiliki kaitan erat yang tidak dapat dipisahkan (Gnambs, 2021). Pendidikan pariwisata merupakan komponen integral sebagai upaya untuk melahirkan individu berkualitas baik dalam pendidikan maupun industri pariwisata global (Wirawan, 2019). Dalam era digital yang terus berkembang, TIK telah mengubah lanskap Pendidikan secara mendalam. Pemanfaatan TIK dalam konteks pembelajaran pariwisata menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, interaktif dan berorientasi pada kebutuhan industry (Gössling, 2020). Integrasi literasi TIK dalam kurikulum Pendidikan pariwisata belum mencapai potensi sepenuhnya. Tantangan terletak pada pemahaman mendalam guru pariwisata mampu memberikan Pendidikan yang sesuai. Fakta dilapangan membuktikan bahwa Kurikulum Nasional hanya menyediakan kerangka kerja. Pengembangan konkret dan penyempurnaan lebih lanjut keterampilan hidup di sekolah dan kurikulum mata pelajaran dilakukan oleh masing-masing guru di kelas (Simona, 2015).

Literasi TIK tidak sekedar menguasai alat teknologi, tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan tentang TIK dalam konteks pendidikan pariwisata (König, Jäger-Biela, & Glutsch, 2020). Guru pariwisata perlu menjadi fasilitator pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memahami dinamika industri pariwisata yang diubah oleh teknologi (Whitelaw, 2020). Dengan memperoleh literasi TIK yang kuat pula guru dapat membuka wawasan siswa tentang peluang,

tantangan dan inovasi teknologi dalam pengembangan destinasi wisata. *Learning to learn*, literasi komunikasi, dan interpersonal adalah area yang paling dibutuhkan untuk meningkatkan prospek kerja siswa dimasa mendatang. Siswa diharapkan mendapat pembekalan dari berbagai macam kompetensi yang nantinya dapat diimplementasikan di tempat kerja maupun di kehidupan sehari-hari masing-masing sebagai bentuk *output* atau hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Simona, 2015).

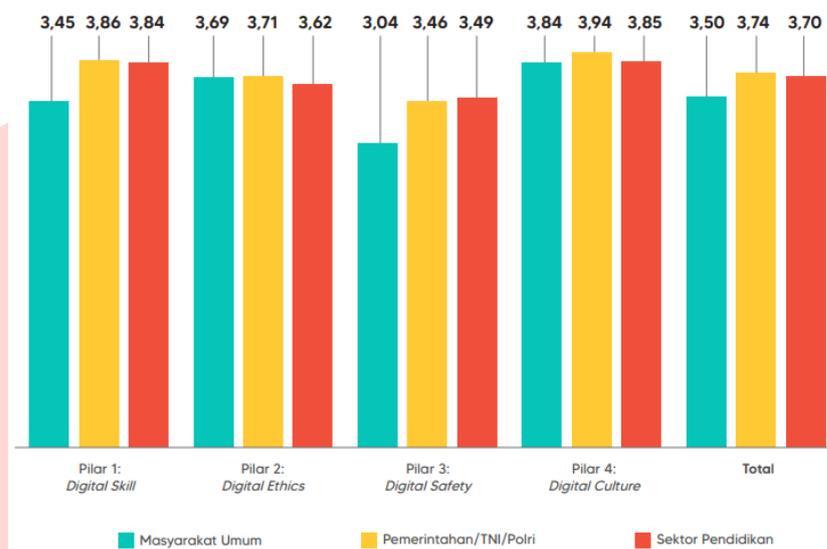
Dalam konteks upaya meningkatkan hasil belajar siswa tersebut terdapat dua teori yang berperan penting yakni teori konstruktivisme sosial dan teori konektivisme (Kop, Hill, & Kop, 2023). Teori konstruktivisme sosial oleh LEV Vygotsky menyoroti interaksi sosial dan kerjasama dalam pembelajaran. Di era literasi TIK, interaksi guru-siswa dan siswa-siswa melalui platform digital dapat menjadi ruang berharga bagi kolaborasi dan berbagai pemahaman. Teori konektivisme menggaris bawahi pentingnya jaringan koneksi dan sumber daya pariwisata yang luas. Dengan memperluas akses siswa terhadap berbagai sumber, literasi TIK guru tidak hanya memengaruhi pembelajaran di kelas tetapi juga membuka pintu ke realitas industri pariwisata. Dalam penelitian yang berjudul “*Teacher training for embedding life skills into vocational teaching*” menunjukkan bahwa faktor utama pendukung pengembangan kecakapan hidup adalah keterlibatan guru (50%), dukungan material dan finansial (27%) dan dukungan manajemen (23%) seperti dukungan keluarga dan lain-lain (Gnamb, 2021). Di semua tingkat pendidikan, kinerja dan prestasi murid sangat dipengaruhi oleh kemampuan gurunya (Mahmood, Ahmed, & Iqbal, 2013). Keterampilan integrasi TIK diharapkan dari guru kejuruan untuk meningkatkan standar pembelajaran bagi siswa mereka (Oser, Salzmann, & Heinzer, 2009). Guru membutuhkan kemampuan TIK untuk memfasilitasi pembelajaran sebagai agen perubahan dalam inovasi Pendidikan (Jennings & Greenberg, 2009). Dukungan teori TIK-CFT UNESCO menyoroti bahwa literasi TIK mencakup kemampuan mengakses, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkomunikasi dengan teknologi digital. Integrasi aspek-aspek ini dalam pembelajaran pariwisata dapat memperluas kemampuan siswa dalam menghadapi tuntutan industri yang semakin canggih. Dengan menggunakan teknologi sebagai

sumber belajar, guru yang professional dapat mengembangkan kemampuannya dan menciptakan efektifitas dan efisiensi situasi kegiatan belajar mengajar bersama siswa lebih baik (Bayram, 2021).

Pada tahun 2017 lalu, penggunaan TIK telah merevolusi cara penyampaian pendidikan dan pedagogi, menciptakan banyak rute bagi siswa untuk belajar. Siswa menggunakan TIK untuk menemukan pengetahuan tambahan untuk meningkatkan pembelajaran dan kreativitas yang dipersonalisasi (Haleem, Javaid, Qadri, & Suman, 2022). Soft skill tersebut teruji menjadi faktor motivasi dan kompetensi virtual yang memiliki urgensitas paling penting dengan efisiensinya pada peserta didik bidang pariwisata dan perhotelan di berbagai negara seperti India dan negara-negara Asia terlebih apabila diimbangi dengan peningkatan kemampuan virtual siswa seperti virtual self-efficacy dan keterampilan sosial virtual melalui pelatihan dan seminar (Amin, Yousaf, Walia, & Bashir, 2022). Di negara-negara maju eropa pula misalnya Czech atau Ceko, implementasi pendidikan berbasis literasi TIK menjadi sebuah fitur dari sistem sekolah dan bagian wajib dari kurikulum sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Rambousek, Štípek, Procházka, & Wildová, 2014).

Menurut data hasil survey penilaian indikator literasi digital Indonesia tahun 2022 yang merujuk pada empat pilar kerangka kerja berupa 1) *Digital Skill*; atau kemampuan dalam bidang digital yang dimiliki oleh seseorang untuk menguasai, mengetahui, memahami, memanfaatkan, serta mengoperasikan perangkat digital TIK baik lunak maupun keras dalam kehidupan umum kesehariannya, 2) *Digital Ethics*; merupakan kemampuan beretika secara digital yang dimiliki oleh seseorang dalam mengambil, merasionalkan, mencocokkan, menyesuaikan diri, bertahan, memberi contoh hingga berempati dalam penggunaan piranti digital sehari-hari, 3) *Digital Safety*; yaitu kesadaran, kemampuan analisis, kepekaan dan pengenalan individu terhadap keselamatan penggunaan perangkat digital dan TIK dalam kehidupan sehari-hari, dan 4) *Digital Culture*; sebagai bentuk kebudayaan secara digital merupakan kepekaan terhadap kemampuan mengolah, mengasah, menangkap, menerima, membagikan nilai-nilai yang dimiliki oleh suatu budaya atau kebangsaan. Kerangka kerja tersebut merupakan *Framework Road Map Literasi Digital 2020-2024* dari sektor pendidikan telah signifikan sehingga

semestinya guru sudah memiliki *general basic skill* dalam penggunaan media digital (Amelia, Negara, Minarto, Manurung, & Akbar, 2022).



Gambar 1.1 Hasil Survei Literasi Digital Indonesia 2022

(Sumber : <https://survei.literasidigital.id/>)

Kendati demikian, banyak guru yang masih kesulitan mengintegrasikan TIK ke dalam kelas (Junaidi, Hamuddin, Simangunsong, Rahman, & Derin, 2020). Hal ini disebabkan beberapa guru tidak memiliki waktu untuk membuat bahan ajar yang menarik karena beban kerja yang berlebihan. Selain itu, ketidakmampuan guru untuk menggunakan TIK secara efektif juga mengakibatkan kurangnya kesiapan mereka untuk mengintegrasikannya ke dalam kelas. Padahal kemampuan mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kecakapan guru dalam menggunakannya. Penggunaan TIK terkadang membuat guru tidak nyaman. Contohnya adalah ketika membuat modul/ bahan ajar dalam bentuk Power point pada mata pelajaran yang diampu, Membuat video pembelajaran, hingga penginputan nilai secara sistem. Beberapa pendidik tidak mengimplementasikan hal tersebut bukan karena mereka tidak memiliki keterampilan mengajar atau pun mengevaluasi pembelajaran akan tetapi karena mereka tidak memiliki keterampilan TIK (Saepudin, 2018). Disisi lain industri pariwisata yang dinamis dan berubah dengan cepat membutuhkan lulusan yang memiliki pemahaman yang kuat tentang perkembangan teknologi terkini. Namun kurikulum pariwisata yang belum sepenuhnya mengintegrasikan literasi TIK

dapat membuat kurang siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang berbasis teknologi (Fadlia, Asra, Zulida, & Santosa, 2022).

Peningkatan literasi TIK dalam Pendidikan pariwisata adalah tantangan multi dimensi (Demir & Kayaoğlu, 2022). Selain dari peningkatan kompetensi guru, perlunya kurikulum yang dinamis dan materi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi adalah faktor kritis. Dengan meninjau dan mengkaji berbagai uraian tersebut diatas, penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Peningkatan Literasi TIK Guru Pada Bidang Keahlian Pariwisata”**. Dengan mengintegrasikan teori konstruktivisme dan prinsip-prinsip literasi TIK-CFT UNESCO, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana literasi TIK guru dapat berdampak pada hasil belajar siswa dan ketertarikannya dengan Pendidikan pariwisata, penelitian ini akan memberikan berkontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan industri pariwisata modern berbasis teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan untuk menganalisis :

1. Bagaimana penerapan literasi TIK dalam proses pembelajaran pada bidang keahlian pariwisata?
2. Apakah peningkatan literasi TIK guru pada bidang keahlian pariwisata dalam proses pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini berfokus pada sebagai berikut :

1. Mendapatkan informasi tentang penerapan literasi TIK dalam proses pembelajaran pada bidang keahlian pariwisata.

2. Mendapatkan informasi tentang peningkatan kompetensi TIK guru pada bidang keahlian pariwisata dalam proses pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang disusun ialah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini mampu menjadi hal yang positif terhadap perkembangan ilmu di bidang pendidikan secara umum dan Industri Pariwisata secara khusus, pun menjadi pedoman dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan literasi TIK dalam proses kegiatan belajar mengajar dan lain seterusnya.

2. Secara Akademis

Hasil dari penelitian ini mampu berkontribusi dalam pengembangan kurikulum pendidikan secara general dan menjadi referensi bahan penelitian kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Jurusan Pendidikan Pariwisata, dan diharapkan dapat menjadi referensi dalam mata kuliah perencanaan pembelajaran pendidikan pariwisata.

3. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis, penelitian digunakan sebagai acuan dalam memotivasi diri agar dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi TIK yang ada.
- b. Bagi Guru SMK Pariwisata, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi kegiatan pembelajaran di SMK Pariwisata khususnya di Kota Tangerang dan Sekolah-sekolah lain secara umum
- c. Bagi Pemerintah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman untuk memaksimalkan potensi dan guru dengan memberikan dukungan fasilitas pengembangan kurikulum yang memadai.

- d. Bagi Pendidikan Nasional, hasil penelitian digunakan untuk menggambarkan dan melihat situasi pendidikan, khususnya kemampuan guru dalam menerapkan TIK dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Bagi Industri Pariwisata, hasil dari proses pembelajaran dan pengembangan kurikulum secara baik oleh tenaga pendidik di sekolah dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan lulusannya dengan kemampuan profesional.
- f. Bagi Masyarakat, hasil penelitian memberikan informasi kepada masyarakat bahwa seiring perkembangan teknologi dan zaman, setiap individu harus dapat memahami betapa pentingnya pemanfaatan teknologi dan melekat terhadap teknologi yang ada.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini mencakup keseluruhan isi skripsi yang terbagi menjadi beberapa sub judul pada setiap babnya. Berikut di bawah ini, merupakan rincian struktur organisasi skripsi pada penelitian ini:

- a. Bab I: Pendahuluan

Isi pada bab ini terdiri dari pembahasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi

- b. Bab II: Kajian Pustaka

Isi pada bab II berkaitan dengan pembahasan terkait teori atau yang biasa dikenal dengan kajian Pustaka yang berkaitan dengan literasi TIK pada lingkup pendidikan, SMK Pariwisata, Standard Kompetensi TIK Guru, Standard Kompetensi Guru SMK Pariwisata, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan.

- c. Bab III: Metode Penelitian

Bahasan pada bab III penelitian ini berisi tentang pembahasan metode dan pendekatan penelitian, partisipan dan tempat penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, indikator keberhasilan dan instrumen penelitian.

d. Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Bahasan pada bab IV peneliti ini berisi tentang pembahasan hasil terhadap penelitian yang telah dilaksanakan di sekolah atau di lapangan, khususnya terkait upaya-upaya yang dapat meningkatkan kompetensi guru bidang keahlian pariwisata dalam proses pembelajaran melalui literasi TIK.

e. Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bahasan pada bab V peneliti ini berisi tentang pembahasan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menggambarkan interpretasi berupa makna peneliti terhadap temuan analisis penelitian serta serta mengemukakan aspek penting yang dapat diambil manfaatnya dari hasil penelitian.