

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan baru. Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap pelajaran (Ridyah, 2015). Penguasaan yang dimaksud adalah penguasaan konsep materi pelajaran. Belajar membutuhkan aksi bukan hanya semata pada pematerian (Jennings & Wargnier, 2010). Penguasaan materi tanpa diimbangi dengan kemampuan praktik yang memadai akan sia-sia (Rahayu, 2007). Belajar itu berasal dari pengalaman, yang mana belajar tidak hanya terbatas dalam ruang kelas saja, tetapi belajar dapat terjadi dimana saja, bahkan di lingkungan sekolah belajar dapat dikondisikan bisa terjadi di setiap aktivitas yang dilakukan siswa. Di samping pembelajaran teoritis, juga diperlukan pembelajaran praktik yang diimplementasikan melalui kegiatan magang atau *internship* (Zan, Toni, Fornasier, & Battistella, 2015).

Sebagai tahap awal dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, magang berfungsi untuk memberikan pengalaman, keterampilan dan gambaran tentang keadaan nyata kerja yang sesungguhnya. Program magang harus memiliki model pembelajaran yang fokus terhadap kemampuan kognitif dan motorik peserta. Hal ini berkaitan dengan pemilihan model dan metode yang tepat untuk digunakan seorang pendidik dalam pembelajaran. Dalam membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan mentransformasikan proses yang sama ke dalam sebuah pengalaman yang memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi sendiri yang mana pada akhirnya memungkinkan mereka untuk melakukan perbaikan sendiri atas apa yang dikerjakannya (Gondim & Mutti, 2011).

Salah satu aplikasi model pembelajaran yang paling umum dari magang adalah *Experiential Learning* (EL). Model pembelajaran ini adalah proses memperoleh pengetahuan melalui transformasi pengalaman (Kiser & Partlow,

1999). Lebih lanjut, pendekatan dengan model *experiential learning* melihat siswa sebagai wujud dari kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Benecke & Bezuidenhout, 2011). Selain itu, pembelajaran model *experiential learning* memiliki tujuan agar peserta dapat mencapai intelektual melalui berbagai upaya akademis, dari kegiatan sukarela dan kursus pembelajaran layanan hingga praktik dan magang (Eyler, 2009).

Pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan tempat praktik langsung yang disesuaikan bidang keahlian mahasiswa agar memudahkan mahasiswa melakukan *transfer of knowledge*, mengaplikasikan teori-teori mengenai perhotelan yang telah dikuasai. Dalam mencapai tujuan tersebut, diperlukan model pembelajaran bersifat *student centered*, yaitu proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan penalaran, memberikan pengalaman langsung pada mahasiswa berupa pembelajaran berbasis pengalaman atau *experiential learning*. Pembelajaran ini mengacu pada *practice by doing* dan *teach of others* sehingga mahasiswa mampu memaksimalkan pengembangan dirinya di bandingkan dengan pembelajaran tradisional. Selain hal tersebut, *experiential learning* juga merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan mahasiswa dalam proses belajar mengajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung (Clark, 2020). Pada dasarnya, *experiential learning* mengacu pada bagaimana peserta magang belajar dari pengalaman secara langsung dengan mengkonstruksikan semua pengetahuan yang dimilikinya.

Di Amerika Serikat, model *experiential learning* sudah lebih dulu populer dan memiliki sejarah panjang. Asal mula *experiential learning* di sektor perhotelan diperkenalkan oleh Statler pada 1863-1928, seorang pemimpin awal dalam industri hotel Amerika yang percaya bahwa siswa perhotelan perlu memiliki pengalaman belajar "langsung" untuk memahami sepenuhnya tuntutan manajemen di dunia nyata (Damonte & Vaden, 1987). Seiring modernisasi, banyak peneliti yang mengembangkan penelitian mengenai hal ini sehingga di Amerika Serikat sebagian besar perguruan tinggi jurusan perhotelan mengharuskan mahasiswanya mengikuti program magang atau pengalaman di lapangan (Woods & King, 1995).

Di Indonesia sendiri, terdapat tiga pemangku kepentingan pembangun program magang, yaitu mahasiswa atau peserta magang, institusi, dan industri. Pada perguruan tinggi pariwisata bidang perhotelan, program magang merupakan kegiatan wajib dalam kurikulum pembelajarannya. Mengacu pada tatanan konseptual, ketiga pemangku kepentingan ini memiliki peran masing-masing untuk saling berkontribusi satu sama lain sehingga menciptakan tatanan yang saling menguntungkan. Industri perhotelan turut serta dengan menyediakan tempat atau wadah pelatihan bagi peserta magang. Secara global, kurikulum perhotelan harus mencakup tambahan elemen liberal untuk meningkatkan kesiapan lulusan untuk peserta didiknya. Dengan persyaratan ini, institusi di perguruan tinggi jurusan perhotelan harus mencapai keseimbangan antara nilai-nilai liberal dan vokasional sesuai dengan misi pendidikannya (Dredge, et al., 2013). Meskipun pihak institusi sudah memberikan kurikulum yang sesuai kebutuhan mahasiswanya dengan pembekelan ilmu serta keterampilan, belum tentu mahasiswa mendapat pengalaman magang yang sesuai dengan ekspektasi. Hal ini dapat terjadi apabila manajemen magang di industri perhotelan belum mengedepankan pembelajaran berbasis pengalaman bagi peserta magang.

Manajemen magang yang terstruktur atau proses pengembangan yang terencana pada kompetensi kerja, terbukti lebih efektif daripada magang yang tidak terstruktur (Jacobs & Ahadi, 2014). Berdasarkan pendapat tersebut, seharusnya industri yang menerima peserta telah mempersiapkan program magang dengan sebaik-baiknya. Namun, berdasarkan temuan peneliti di lapangan, tidak semua program magang di hotel berbintang memiliki pelatihan yang ideal. Hal ini menyebabkan pembelajaran berbasis pengalaman mahasiswa pariwisata di industri tidak seluruhnya maksimal. Kasus ini ditemukan peneliti saat melakukan penelitian di hotel bintang lima Kota Bandung, beberapa mahasiswa tidak mencapai keseluruhan siklus *experiential learning* yang menyebabkan pembelajaran pengalaman saat magang tidak terpenuhi dengan baik. Dalam konteks ini, beberapa hotel tidak melaksanakan orientasi, kegiatan *training* tidak kondusif, dan tidak efektifnya penialain akhir yang dapat menyebabkan *flaw* terhadap pembelajaran pengalaman mahasiswa di lapangan.

Melalui siklus *experiential learning* yang dikembangkan oleh David Kolb, pembelajaran berbasis pengalaman akan optimal apabila pembelajarannya melalui tahap pengalaman nyata (*concrete experience*), tahap observasi refleksi (*reflection and observation*), tahap konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan tahap implementasi (*active experimentation*) (Kolb, 2014). Keempat tahapan tersebut harus dilalui secara tuntas, sehingga menjadi suatu siklus yang ideal. Apabila semua tahapan dilakukan dengan baik, maka akan membantu proses transformasi keilmuan dan keterampilan yang mahasiswa miliki kedalam bentuk praktik sehingga mahasiswa dapat belajar dari pengalamannya.

Dalam penelitian Lyu & Wang (2016) berjudul “*Experiential learning and its effectiveness from the perceptions of hospitality students*”, mengkaji implementasi model *experiential learning* yang telah diadopsi oleh banyak perhotelan di China. Hasil penelitian menjabarkan bahwa para mahasiswa menyatakan *experiential learning* lebih efektif daripada pembelajaran tradisional yang membuat hal ini berpengaruh positif bagi keterampilan mereka.

Mengkaji dari penjelasan-penjelasan tersebut, perlu adanya penelitian yang menjelaskan tentang implementasi pembelajaran berbasis pengalaman atau *experiential learning* mengingat pentingnya tahapan ini dalam proses pembelajaran mahasiswa di lapangan. Urgensinya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menginterpretasi keadaan riil mahasiswa pariwisata yang melakukan magang di hotel bintang lima Kota Bandung mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan siklus *experiential learning*, serta kontribusi industri tersebut dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman mahasiswa di lapangan dengan memastikan kepentingan mahasiswa terpenuhi dengan baik. Hasil data pada penelitian ini akan diakumulasi sehingga membentuk tabel matriks mengenai persepsi mahasiswa pariwisata dikategorikan dalam bentuk persepsi positif dan persepsi negatif. Persepsi positif yaitu pandangan yang sesuai dengan pribadinya, dan persepsi negatif yaitu pandangan yang tidak sesuai dengan pribadinya (Robbins & Judge, 2008). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Persepsi Mahasiswa Pariwisata Pada Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential*

Learning)". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi studi yang mendukung penerapan model *experiential learning* pada magang di industri perhotelan serta menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk memperbaiki perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi magang di hotel bintang lima Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat rumusan masalah umum adalah bagaimana persepsi mahasiswa pariwisata yang mengikuti program magang di hotel terhadap pengalaman belajarnya selama proses magang tersebut. Adapun rincian masalah khususnya dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *concrete experience* yang mereka lalui?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *reflective observation* yang mereka lalui?
3. Bagaimana persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *abstract conceptualization* yang mereka lalui?
4. Bagaimana persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *active experimentation* yang mereka lalui?
5. Bagaimana model pembelajaran berbasis pengalaman yang sesuai untuk meningkatkan kesiapan kerja dan keterampilan profesional mahasiswa pariwisata berdasarkan persepsi-persepsi di atas?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *concrete experience* yang mereka lalui saat magang di hotel bintang lima Kota Bandung.
2. untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *reflective observation* yang mereka lalui saat magang di hotel bintang lima Kota Bandung.

3. untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *abstract conceptualization* yang mereka lalui saat magang di hotel bintang lima Kota Bandung.
4. untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi persepsi mahasiswa pariwisata terhadap *active experimentation* yang mereka lalui saat magang di hotel bintang lima Kota Bandung.
5. untuk menginterpretasi model pembelajaran berbasis pengalaman yang sesuai untuk meningkatkan kesiapan kerja dan keterampilan profesional mahasiswa pariwisata berdasarkan persepsi-persepsi di atas.

D. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian tersebut dapat dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan. Diharapkan penelitian ini dapat menambahkan khazanah kajian penelitian mengenai magang serta pembelajaran berbasis pengalaman, karena kajian penelitian pada topik tersebut masih terbatas dan untuk rekomendasi penelitian selanjutnya sehingga peningkatan penelitian mengenai topik yang bersangkutan akan lebih banyak dan bervariasi di masa mendatang.
2. Manfaat Bagi Industri Perhotelan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan gambaran tentang pelaksanaan magang dari perspektif mahasiswa sehingga dapat membantu evaluasi manajemen magang di hotel-hotel kota Bandung agar lebih mengedepankan pengintegrasian model *experiential learning* bagi peserta magang.
3. Manfaat Bagi Calon Peserta Magang. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peserta magang dalam menambah pengetahuan tentang manfaat pembelajaran berbasis pengalaman saat magang khususnya pada bidang perhotelan.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penyusunan sebuah karya tulis ilmiah yang mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah terbitan Universitas Pendidikan Indonesia. Berikut sistematika penulisan yang digunakan:

1. Bab I Pendahuluan. Membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka. Membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yaitu pendidikan dan pembelajaran, magang meliputi magang dan manfaatnya dalam industri perhotelan, peran dan nilai magang dalam perguruan tinggi, serta metode pelatihan magang. Kemudian konsep *experiential learning* meliputi indikator dan siklus *experiential learning*. Selanjutnya penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.
3. Bab III Metode Penelitian. Membahas tentang metode yang digunakan dalam mengolah penelitian meliputi lokasi penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, partisipan penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini berisi temuan penelitian dan pembahasan. Dengan kata lain, bagian ini berisi hasil analisis dan temuan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian. Temuan penelitian dan pembahasan ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada BAB I Pendahuluan.
5. Bab V Penutup. Bab ini menyajikan kesimpulan dalam menjawab rumusan permasalahan serta tujuan penelitian. Kemudian rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.
6. Daftar Pustaka. Bagian ini berupa daftar sumber-sumber yang mendukung penelitian.