

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelitian payung yang berjudul “Model *Link and Match* dengan pendekatan *Competency Based Training* pada Pembelajaran Tata Graha di Sekolah Menengah Kejuruan” (Jubaedah, dkk, 2012). Hasil Penelitian tersebut menjelaskan bahwa sekitar 60% lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi pengangguran karena kurang memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa di SMKN 15 Bandung yang menjadi lokasi penelitian memiliki kesamaan dengan hasil penelitian payung tersebut. Kondisi ini terjadi karena program *link and match* antara SMK dengan dunia kerja masih belum optimal di dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, baik dari pemilihan bahan ajar, sumber belajar, kegiatan maupun peralatan praktikum yang digunakan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik dalam penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan secara mandiri. Kondisi ini sesuai dengan tujuan pendidikan menengah kejuruan yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, 2010 : 2) bahwa “Tujuan Pendidikan Menengah Kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan kejuruannya”.

Salah satu program keahlian di SMKN 15 Bandung yaitu Akomodasi Perhotelan, bertujuan menghasilkan tenaga kerja menengah yang dapat memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Tujuan kompetensi keahlian akomodasi perhotelan sebagaimana ditegaskan dalam KTSP (2010 :6), bahwa :

Tujuan kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap kompeten :

- a. Menerima dan Memproses Reservasi sesuai permintaan Tamu
- b. Menyediakan layanan akomodasi (*Reception*)
- c. Melakukan Komunikasi lewat telepon
- d. Memelihara Catatan keuangan
- e. Memproses Transaksi Keuangan
- f. Melaksanakan Prosedur *Clerikal* dan Melaksanakan Audit
- g. Menyediakan Jasa Porter
- h. Menyipkan Kamar untuk Tamu
- i. Menyediakan Layanan *Houskeeping* untuk Tamu
- j. Membersihkan lokasi dan area/peralatan
- k. Melayani Linen dan Pakain Tamu.

Pada kurikulum SMK/MAK mata pelajaran dibagi ke dalam tiga kelompok yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Kelompok mata pelajaran produktif yang terdapat pada program keahlian Akomodasi Perhotelan salah satunya yaitu mata pelajaran *Room Section* dengan kompetensi dasar Menata perlengkapan dan *trolley*, Membersihkan dan Merapihkan Kamar serta Merapihkan *trolley* dan perlengkapan.

Kondisi saat ini pelaksanaan pembelajaran *room section* di SMK masih konvensional, yaitu metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, Alat pembelajaran yang digunakan untuk praktek yang tersedia kurang memenuhi jumlah peserta didik di SMK. Media praktek seperti hotel mini di SMK yang jumlahnya masih minim yaitu hanya 4 unit ruangan, sehingga tidak semua peserta didik dapat menggunakan alat praktek dan pelaksanaan praktek menjadi kurang efektif. Sejalan dengan yang diungkapkan Blank (1982 : 5) bahwa “pelatihan tradisional/konvensional hanya mengutamakan instruktur dengan metode ceramah, metode demonstrasi dan lainnya. Sementara siswa memiliki sedikit peran pada saat pelatihan berlangsung”. Sementara dengan penggunaan pendekatan pelatihan berbasis kompetensi, peserta didik harus mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Adanya hotel mini di sekolah diharapkan dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik terutama pada kegiatan menyiapkan dan menata *trolley*, membereskan dan merapikan kamar, serta membersihkan *trolley* secara nyata seperti bekerja di hotel.

Kompetensi peserta didik harus terus dilatih dan dibina, sehingga mereka mampu menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan bekerja di *room division* hotel pada saat pelaksanaan praktek kerja industri di hotel.

Penguasaan hasil belajar *Room Section* dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran *Room Section* dalam penguasaan pengetahuan meliputi penataan perlengkapan dan *trolley*, pembersihan dan proses merapikan kamar serta proses merapikan *trolley* dan perlengkapan. Penguasaan sikap mencakup kemauan yang tinggi dalam memperdalam wawasan, sikap, minat, motivasi, teliti, cermat dan kehati-hatian yang tinggi dalam setiap pelaksanaan pembelajaran *room section*. Penguasaan keterampilan meliputi pelaksanaan praktek menata perlengkapan dan *trolley*, membersihkan dan merapihkan Kamar serta merapihkan *trolley* dan perlengkapan di laboratorium (hotel mini di sekolah).

SMK perlu memperkaya pengalaman pada peserta didik, tidak hanya penyampaian teori dan praktek di sekolah, akan tetapi peserta didik diwajibkan melaksanakan praktek kerja industri (Prakerin) di luar sekolah atau di dunia industri. Prakerin merupakan salah satu bentuk program pendidikan di SMK untuk memperkenalkan dunia industri kepada peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman sekaligus menjadi studi banding antara materi yang didapat di bangku sekolah dengan kenyataan yang ada di Industri seperti yang diungkapkan oleh Rizali, dkk (2009 : 46), yaitu :

Salah satu tujuan penyelenggaraan prakerin, adalah menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional, yaitu tenaga kerja yang memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan dan etos kerja yang sesuai dengan tuntutan lapangan kerja.

Sesuai dengan pendapat tersebut, tujuan prakerin SMKN 15 Bandung program keahlian Akomodasi Perhotelan yaitu agar peserta didik bisa menimba pengalaman dan wawasan profesional serta mengaplikasikan hasil belajar, salah satunya hasil belajar *Room Section* untuk dapat bekerja di

lingkungan industri sesuai dengan syarat-syarat yang telah disepakati oleh pihak sekolah dan industri.

Peserta didik yang melaksanakan praktek kerja industri mengerjakan pekerjaan di *Room Division* Hotel sesuai dengan yang diberikan oleh pihak industri. Pekerjaan yang dilakukan di *Room Division* hotel pada intinya adalah menjaga kebersihan kamar tamu agar selalu bersih dan nyaman serta menarik perhatian tamu untuk kembali menginap di hotel. Sebagai seorang praktikan, peserta didik dituntut untuk berlaku disiplin, sopan dan selalu menerapkan pelayanan prima dalam setiap pekerjaannya. Datang tepat waktu sesuai jadwal yang ada di hotel dan melaksanakan *briefing* bersama karyawan dan supervisor untuk melakukan persiapan kerja. Kegiatan dimulai dengan menata *trolley* dan perlengkapan agar pekerjaan lebih efektif, sedangkan praktikan melakukan proses pembersihan kamar tamu dengan mengetahui terlebih dahulu status pada kamar-kamar tersebut. Setelah semuanya selesai praktikan melakukan pembersihan *trolley* dan perlengkapan yang telah digunakan kemudian disimpan kembali pada tempatnya.

Proses pembelajaran antara pembelajaran di sekolah dengan pelaksanaan praktek kerja industri merupakan satu kesatuan yang saling mendukung. Oleh karena itu pembelajaran *Room Section* diharapkan dapat menunjang kelancaran praktek kerja industri, terutama dalam hal mengerjakan pekerjaan di *Room Division* Hotel yang diberikan oleh pihak industri tempat peserta didik melakukan praktek kerja industri.

Sejalan dengan pemaparan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai kontribusi hasil belajar *Room Section* terhadap praktek kerja industri di hotel pada peserta didik kelas XI SMKN 15 Bandung keahlian Akomodasi Perhotelan.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah dari penelitian mengenai kontribusi hasil belajar *Room Section* terhadap kompetensi praktek kerja industri di hotel

pada peserta didik kelas XI di SMKN 15 Bandung Keahlian Akomodasi Perhotelan, yaitu :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran di SMK Akomodasi Perhotelan perlu disesuaikan dengan tuntutan kompetensi kerja di industri atau hotel.
- b. Kompetensi peserta didik perlu ditingkatkan di dalam pembelajaran dan praktek kerja industri *Room Section*.

2. Rumusan Masalah

“Rumusan Masalah itu merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data” (Sugiyono, 2011 : 56). Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana kontribusi hasil belajar *Room Section* terhadap kompetensi praktek kerja industri di hotel?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Tujuan Umum :

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi hasil belajar *room section* terhadap kompetensi praktek kerja industri di hotel.

2. Tujuan Khusus :

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai :

- a. Hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan *room section*.
- b. Kompetensi peserta didik dalam pelaksanaan praktek kerja industri di hotel berdasarkan unjuk kerja :
 - 1) Menata perlengkapan dan *trolley*
 - 2) Membersihkan dan Merapihkan Kamar Tamu
 - 3) Merapihkan *trolley* dan perlengkapan.
- c. Kontribusi hasil belajar *Room Section* terhadap kompetensi peserta didik dalam pelaksanaan praktek kerja industri di hotel.

- d. Besarnya kontribusi hasil belajar *Room Section* terhadap kompetensi peserta didik dalam pelaksanaan praktek kerja industri di hotel.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik berkaitan langsung ataupun tidak langsung berkaitan dengan masalah penelitian ini. Secara lebih khusus penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada:

1. Peserta didik, penelitian ini diharapkan membantu peserta didik untuk lebih menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan *room section* dan siap dalam melaksanakan praktik kerja industri di hotel.
2. Guru keahlian Akomodasi Perhotelan khususnya yang mengajar mata pelajaran *Room Section* dan membimbing praktek kerja industri SMKN 15 Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hasil belajar *Room Section* terhadap kompetensi praktek kerja industri di hotel.
3. Sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan agar pihak sekolah benar-benar memperhatikan strategi pembelajaran agar peserta didik mampu dan kompeten di bidang *Room Division Hotel*.
4. Penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam bidang pendidikan umumnya dan dalam penelitian mengenai kontribusi hasil belajar *room section* terhadap kompetensi praktek kerja industri di hotel.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai pembahasan dalam skripsi ini, penulis mempergunakan struktur organisasi sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis penelitian
 - a. Kajian Pustaka berisi tentang konsep/teori dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, posisi teoritik penelitian yang berkenaan dengan masalah yang diteliti yang diturunkan dalam subjudul kerangka pemikiran dan hipotesis.
 - b. Kerangka Pemikiran, dikemukakan tentang tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan antar variabel penelitian.
 - c. Hipotesis, dikemukakan tentang jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian atau submasalah yang diteliti, yang dijabarkan dari landasan teori/kajian pustaka.
3. Bab III Metode Penelitian

Komponen yang terdapat pada Bab III yaitu lokasi dan populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan/analisis temuan.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.