

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara . Jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya (Undang-undang sistem pendidikan nasional, 2003).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu institusi pendidikan formal yang lebih memfokuskan peserta didik dalam kompetensi keahlian. Salah satu SMK yang memiliki berbagai macam kompetensi keahlian di Kabupaten Bandung Barat adalah SMK 45 Lembang. SMK 45 Lembang merupakan sekolah kelompok pariwisata yang memiliki lima kompetensi keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan, Tata Boga, Busana, Keperawatan dan Pemasaran.

Kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan terdiri dari kelompok mata pelajaran normatif-adaptif dan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif pada kompetensi keahlian akomodasi perhotelan terdiri dari Binatu, *Front Office* dan Tata Graha. Mata pelajaran Tata Graha (*housekeeping*) merupakan mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI dan XII, salah satu kompetensi yang ada di *housekeeping* adalah *public area*. Kompetensi dasar pada materi *Public Area* mengharuskan peserta didik untuk dapat mendeskripsikan peralatan dan bahan pembersih area umum.

Salah satu materi pembelajaran *Public Area* meliputi nama-nama peralatan dan bahan pembersih area umum di perhotelan, pada umumnya menggunakan istilah asing. Kewajiban bagi peserta didik keahlian akomodasi perhotelan untuk memiliki kemampuan dalam memahami dan menggunakan secara tepat istilah asing tersebut, sehingga perlu ditunjang dengan proses pembelajaran yang baik.

Salah satu upaya untuk membantu siswa megenal istilah asing melalui proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, pembelajaran memiliki beberapa komponen, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Azhar, 2009). Komponen-komponen tersebut saling berkaitan, terutama komponen media pembelajaran.

Media pembelajaran harus dibuat dengan menarik, menantang dan mengandung materi yang bervariasi, sehingga peserta didik benar-benar termotivasi untuk mempelajarinya. Kondisi ini ditunjang dari penelitian Mahnun (2012) menunjukkan bahwa media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan. Oleh karena itu, agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka ada tiga faktor yang perlu ditingkatkan yaitu: pertama, kemampuan guru, kedua, sikap inovatif guru dan ketiga, ketersediaan sarana dan prasarana.

Era globalisasi, perkembangan teknologi telah merabab sampai dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan pariwisata teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi dengan membuat kamus istilah *Public Area* dalam bentuk *software* atau aplikasi bisa disebut kamus istilah *Public Area* digital. Media didukung oleh penggunaan sistem pembelajaran *e-learning* yang di terapkan di SMK 45 Lembang.

Pengalaman penulis pada saat melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK 45 Lembang, dalam proses pembelajaran *Public Area* sering kali peserta didik menemukan istilah-istilah asing. Peneliti mengamati bahwa mata pelajaran housekeeping banyak menggunakan istilah asing. Namun, kemampuan peserta didik dalam menguasai istilah asing masih terbatas baik secara lisan maupun tulisan. Terbatasnya penguasaan istilah asing pada materi *Public Area* dikarenakan penggunaan komponen media pembelajaran yang masih sederhana dan kurang variatif. Hasil tes tertulis materi penggunaan alat dan bahan pembersih dengan penggunaan bahasa Inggris. 70 % peserta didik memiliki penguasaan istilah asing di bawah nilai standar minimal kelulusan seharusnya 78.

Kondisi ini sejalan dengan hasil tes lisan jenis peralatan dan bahan pembersih *public area* sekitar setengah dari jumlah peserta didik memiliki penguasaan tentang jenis dan bahan pembersih *public area* masih dibawa nilai standar kelulusan. Untuk penguasaan istilah asing pada materi penggunaan alat dan bahan pembersih di *Public Area* cenderung masih di bawah standar kelulusan. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional untuk penguasaan istilah asing oleh peserta didik dirasa masih kurang membantu dan penyajian materi masih bersifat klasikal sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran. Salah satu media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai istilah asing pada materi *public area* yaitu dengan pembuatan kamus digital.

Kamus digital *Public Area* sebagai sarana media pembelajaran bagi siswa dapat menjadi solusi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan istilah asing dalam materi *Public Area*. Kamus digital *Public Area* merupakan media pembelajaran *Bilingual* yang dapat digunakan dalam kelas dan mampu membantu peserta didik berlatih mengembangkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris. Kamus digital merupakan metode pembelajaran menggunakan dua bahasa dalam penyampaian materi dengan tujuan menguatkan kompetensi peserta didik dalam berbahasa asing dan dinilai sangat bagus (*excellent*) oleh peserta didik maupun validasi oleh beberapa ahli media (Benigno, Wirjawan, Indrasutanto, 2015).

Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu penguasaan istilah asing pada materi *public area* khususnya penggunaan alat dan bahan pembersih, karena tidak hanya diperlihatkan materi berupa teks saja, peserta didik disajikan dengan tampilan berisi teks, gambar, animasi, dari multimedia interaktif yang didesain menarik untuk minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan penguasaan istilah asing dalam istilah alat dan bahan pembersih *Public Area* sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Pembuatan Kamus Digital Bilingual berbasis *adobe flash* pada materi *public area*” yang erat kaitannya dengan ruang lingkup keilmuan yang peneliti tekuni selama studi di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen PKK FPTK UPI.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana pembuatan kamus digital *bilingual* kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif serta bisa membantu peserta didik menguasai istilah asing pada pada kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan, Tujuan umum dan khususnya adalah sebagai berikut.

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini untuk membuat kamus digital berbasis Adobe Flash sebagai bentuk inovasi media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam menguasai istilah asing pada kompetensi *Public Area* di Akomodasi Perhotelan

### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan pembuatan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik di SMK 45 Lembang untuk penguasaan istilah asing pada kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan.
- b. Membuat media pembelajaran berupa kamus digital berbasis *Adobe Flash*.
- c. Melakukan validasi media pembelajaran kamus digital *Public Area* kepada para ahli.

## **D. Manfaat atau Signifikan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi apakah kamus digital *Public Area* bisa diterapkan pada kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan di SMK 45 Lembang. Manfaat penelitian tersebut diantaranya:

### **1. Manfaat Dari Segi Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangsih keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan khususnya berkaitan dengan penggunaan istilah asing dalam Program Keahlian Akomodasi Perhotelan.

## 2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan agar pihak sekolah terutama kepala sekolah memfasilitasi inovasi media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di program keahlian akomodasi perhotelan.

## 3. Manfaat Dari Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat praktik yang dapat diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

### a. Manfaat untuk Pendidik

Pendidik atau tenaga pendidik pada Program Keahlian Akomodasi Perhotelan diharapkan dapat menggunakan kamus digital sebagai media pembelajaran agar peserta didik terbantu dalam penguasaan istilah asing pada kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan dan menjadi motivasi untuk bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik.

### b. Manfaat untuk Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam menulis sebuah karya tulis ilmiah dalam melakukan penelitian mengenai pembuatan kamus digital berbasis Adobe Flash untuk penguasaan istilah asing pada kompetensi *Public Area* di akomodasi perhotelan.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penulisan skripsi, peneliti membuat struktur organisasi dalam penulisannya yang menjelaskan secara singkat sebagai berikut:

BAB I   Pendahuluan, bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II   Kajian Pustaka, bab ini menjelaskan mengenai *Public Area* pada kompetensi *Housekeeping*, kamus istilah digital berbasis Adobe Flash dan perancangan aplikasi kamus digital berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran housekeeping.

- BAB III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini menjelaskan mengenai hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian.
- BAB V Simpulan dan Rekomendasi, bab ini menjelaskan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.