

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang sangat berpengaruh dan dibutuhkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, harus dilakukannya perubahan dan perkembangan kurikulum dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi hal ini dapat terjadi kapan saja. Sebuah kurikulum yang baik adalah kurikulum yang berkelanjutan, dirancang sedemikian rupa sehingga tidak ada kesenjangan antara pendidik dasar dan pendidikan lanjutan. Menurut Sagala (20013:230), kurikulum tidak hanya berfungsi untuk mempelajari mata pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memperluas wawasan, dan memperdalam pengetahuan. Oleh karena itu, kurikulum dipahami sebagai upaya sekolah untuk mempengaruhi peserta didik agar mereka belajar dengan baik di kelas, di lingkungan sekolah, di luar sekolah, atau dalam semua aktivitas yang mempengaruhi mata pelajaran, serta berkembang menjadi pribadi yang diinginkan.

Kurikulum yang sedang dikembangkan saat ini adalah kurikulum SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) atau kurikulum SMK untuk Pusat Keunggulan, di mana teknologi dimanfaatkan secara optimal baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pengumpulan data dan aktivitas lain yang dilakukan bekerja sama dengan sekolah. Selain menekankan penggunaan teknologi, kreativitas siswa selama proses itu sendiri, bukan hanya pada pengetahuan yang harus dipelajari. Dicermati bagaimana peserta didik memahami materi, memproses setiap pertanyaan yang diajukan, dan menangani kondisi yang diberikan dengan sensitive. Hal ini sesuai dengan kurikulum SMK Pusat Keunggulan/SMK PK. Pendekatan konstruktivis adalah pendekatan yang paling sesuai untuk kurikulum ini, karena peserta didik dapat memperoleh pemahaman mereka sendiri dari awal hingga akhir pembelajaran.

Beberapa materi pembelajaran sudah ditentukan, tetapi pembelajaran kontekstual adalah metode pembelajaran terbaik kerana membantu peserta didik memahami materi

dengan lebih baik karena struknya yang baik. Pembelajaran berbasis konteks bahkan dapat membantu siswa memperoleh keterampilan praktis yang dapat mereka terapkan di kemudian hari ketika mereka bekerja secara praktis. Meskipun kurikulum telah dirancang dengan sangat baik dan matang, implementasinya di sekolah-sekolah tidak optimal karena berbagai factor, termasuk kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan teknologi selama pembelajaran, kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran, dan banyak lagi. Masalah-masalah yang menghambat implementasi kurikulum SMK-PK telah menarik minat para peneliti untuk menyelidiki dan menganalisis tantangan-tantangan tersebut serta memasukkannya ke dalam studi. Palsnya, pengajaran konvensional, yang sepenuhnya bergantung pada guru selama proses pembelajaran, masih ada di sekolah yang dikunjungi dan diteliti oleh peneliti. Prinsip-prinsip kurikulum SMK-PK, yang didasarkan pada pengalaman awal peserta didik dalam berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tidak dapat diterima oleh metode ini. Selain itu, materi pelajaran harus disusun dengan hati-hati. Materi wajib harus memenuhi standar pembelajaran yang baik, yaitu penggunaan metode pembelajaran yang efektif.

Adapun hasil observasi awal di lapangan yang diketahui kondisi pemahaman peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja dapat dikatakan kurang, karena 78% siswa mengalami kendala pada saat melakukan kegiatan pembelajaran materi laundry. Kondisi pemahaman peserta didik rendah terlihat dari nilai-nilai tugas dan praktik yang menurun, dan para peserta didik juga mengaku kurang memahami pelajaran materi laundry karena media pembelajaran yang monoton. Dari observasi ini dapat diketahui juga kendala yang sangat sering terjadi yaitu peserta didik sulit untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru, peserta didik masih enggan untuk mempraktikkan hasil pembelajaran materi laundry di rumah masing-masing dan banyak peserta didik yang belum memiliki minat untuk mempelajari materi laundry itu sendiri dikarenakan media pembelajaran yang disajikan oleh guru dianggap masih sulit untuk dipahami.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran merupakan inovasi penting yang memanfaatkan perkembangan teknologi terbaru. Media

pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan memudahkan guru dalam mengajar. Namun, penggunaan media pembelajaran yang baik masih menghadapi beberapa hambatan, sehingga belum efektif di sekolah menengah kejuruan (SMK). Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 1 Singaraja dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru mata pelajaran laundry dan housekeeping, serta peserta didik kelas 11, peneliti menyimpulkan bahwa oenerapan teknologi di sekolah kejuruan belum terlalu efektif. Kurangnya kreativitas dalam pembuatan modul pembelajaran sebagai media yang baik yang menarik bagi peserta didik dan memungkinkan mereka memahami materi dengan baik dan maksimal. Guru-guru tidak menerapkan modul pembelajaran yang efektif dan efisien selama proses pembelajaran, melainkan hanya menyiapkan modul pembelajaran yang terlihat seperti buku yang dirangkum didalam *Power Point*, serta beberapa video pembelajaran yang menyebabkan peserat didik merasa jenuh dan cepat bosan. Disamping itu lebih berasal 80% peserta didik menginginkan media pembelajaran yg lebih interaktif

Adapun beberapa pakar pendidikan dalam memberikan pandangan mereka terkait kurikulum merdeka serta pentingnya menganalisis kebijakan ini berasal perspektif kajian teori. menurut Darmawan serta Winataputra (2020), kurikulum merdeka berusaha buat memperkuat kemandirian peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat di siswa dengan menekan pemberdayaan dan perkembangan keterampilan abad ke-21. Selain itu, berdasarkan pendapat Riyanto (2019), kurikulum Merdeka bertujuan buat membebaskan peserta didik asal belenggu kurikulum yg terlalu teroris serta mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual serta relevan dengan kehidupan nyata.

Pembelajaran interaktif tentunya tidak asing bagi global pendidikan. Pembelajaran interaktif merupakan teknik bertujuan untuk memancing peserta didik buat aktif dan ikut terlibat pada aktivitas pembelajaran serta identic dengan pemanfaatan teknologi. Pemebelajaran interaktif ini mempunyai korelasi yg erat dengan teknologi yg dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran. dengan adanya perkembangan teknologi yg

seiring dengan perkembangan zaman tentunya memicu adanya teknologi pembelajaran. saat ini sangat poly model teknologi yg bisa diimplementasikan pada menaikkan keaktifan siswa pada mengakses pelajaran. contoh pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan di pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran secara daring. pada pembelajaran tatap muka, contoh interaktif dapat diimplementasikan di aneka macam aktivitas pada kelas yg memungkinkan siswa untuk berinteraksi menggunakan media pembelajaran melalui aneka macam media pembelajaran. Begitu pula halnya pada pembelajaran daring, berbagai aktifitas yang berpusat pada keaktifan siswa dapat dibuat sedemikian rupa sebagai akibatnya siswa bisa berinteraksi menggunakan media pembelajaran serta pula berinteraksi dengan peserta didik lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

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 kota Singaraja adalah SMK N 1 Singaraja. SMK merupakan institusi pendidikan formal yang lebih memfokuskan peserta didik dalam kompetensi keahlian sehingga lulusannya dapat langsung bekerja di dunia industri. Kompetensi keahlian yang terdapat di SMK Negeri 1 Singaraja: Akuntansi, Perkantoran, Tata Niaga, Akomodasi Perhotelan, dan usaha Perjalanan wisata. Kompetensi yang paling terbaharu di SMK Negeri 1 Singaraja ialah kompetensi akomodasi perhotelan. Kompetensi ini terdiri dari berbagai macam kompetensi dasar meliputi industri perhotelan, pengantar pariwisata, public relation, sanitasi hygiene dan keselamatan kerja, tata graha, kantor depan, dan binatu (*laundry*). Seiring dengan perkembangan zaman, sekarang sudah banyak masyarakat yang menggunakan

Rumekso (2004, hlm. 23) menjelaskan bahwa: sebuah hotel wajib menyediakan fasilitas laundry yang memadai untuk memastikan kepuasan tamu. Oleh karena itu, para siswa diharapkan menguasai pengetahuan teoritis dan praktis yang diajarkan di sekolah dalam bidang laundry, karena laundry memainkan peran khusus dalam meningkatkan kualitas layanan hotel. Laundry merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran. Kursus laundry tidak hanya

mencakup teori, tetapi juga praktik untuk menentukan sejauh mana peserta didik menguasai kursus laundry. Laundry merupakan bagian dari departemen housekeeping yang bertanggung jawab atas semua pakaian yang dikirim untuk dicuci. Layanan laundry adalah perusahaan jasa yang menyediakan layanan perawatan pakaian dengan metode khusus (Kaihatu). Kebersihan dan kerapian pakaian hotel menjadi tanggung jawab layanan laundry, sehingga karyawan layanan laundry harus memiliki keterampilan khusus. Keterampilan ini diperlukan saat membersihkan pakaian kotor dari departemen lain atau pakaian tamu. Setiap siswa harus menguasai keterampilan dasar mata pelajaran laundry agar dapat melaksanakan tugas sebagai karyawan laundry dengan benar. Kurikulum mata pelajaran Housekeeping dan Laundry di SMK Negeri 1 Singaraja Keterampilan dasar mata pelajaran Housekeeping. Adapun tujuan dari pengemasan dan penyimpanan pakaian bertujuan agar pakaian tetap rapi dan harum hingga tanggal pengambilan yang disepakati dengan oelanggan. Proses pengemasan ini juga bertujuan untuk melindungi pakaian dari pengaruh suhu ruangan dan mencegah serangan rayap, terutama pada pakaian yang disimpan dalam jangka waktu yang lama. Sebelum pengemasan, departemen pengemasan harus memastikan bahwa pakaian yang dikemas sesuai dengan label nama pelanggan yang terpasang pada setiap pakaian. Setelah dicuci, pakain dikemas dalam kantong plastic berlogo khusus dan dilengkapi dengan label. Setelah dicuci bersih kemudian dimasukkan dalam tas plastik berlogo khusus dan diberi label. Setelah selesai pengemasan kemudian akan ditempatkan pada ruang penyimpanan untuk memudahkan pengambilan.

Informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari guru-guru mata pelajaran laundry dan housekeeping menunjukkan bahwa nilai minimum untuk lulus mata pelajaran laundry adalah 75, sementara hasil peserta masih dibawah nilai minimum tersebut. Hasil ujian tengah semester yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 35 peserta didik dari empat kelas, sekitar setengahnya hanya memiliki pengetahuan yang minim dalam mata pelajaran laundry dan housekeeping. (Berdasarkan nilai yang diberikan oleh guru-guru, hasil survei peserta didik juga dapat ditambahkan).

Tingkat kemampuan peserta didik yang rendah dalam bidang perawatan pakaian dan rumah tangga mengganggu proses belajar di kelas. Pembelajaran menjadi lebih menarik jika guru mata pelajaran menggunakan metode yang menarik dalam kelas. Dengan pembelajaran interaktif ini, peneliti akan meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang laundry dan housekeeping serta mempengaruhi proses belajar dibidang ini. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif selama aktivitas mengajar dan belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik dan membantu mereka mengatasi pengalaman yang terbatas, serta berkontribusi dalam mengatasi pengalaman yang terbatas, serta berkontribusi dalam mengatasi Batasan lingkungan pembelajaran dalam proses belajar. Baik pendidik maupun siswa ingin mengubah cara mereka mengajar, terutama dalam hal laundry dan housekeeping, dengan menggunakan media interaktif dan multimedia. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan mencakup elemen seperti ilustrasi materi pelajaran, video pembelajaran dengan animasi 3D, dan kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Perangkat lunak Adobe Captivate diperlukan untuk menggabungkan teks, gambar, audio, dan elemen lainnya menjadi media pembelajaran multimedia interaktif. Media multimedia berfokus pada Pengemasan dan Penyimpanan Pakaian di Laundry Hotel. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, setiap materi dibahas dengan contoh. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, media pembelajaran interaktif Adobe Captivate dapat digunakan bersama-sama. Model ini akan memasukkan permasalahan-permasalahan berupa quis, yang akan membuat peserta didik lebih berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan tentang pengemasan dan penyimpanan pakaian di laundry hotel.

Peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran interaktif berdasarkan masalah dan uraian yang sudah dipaparkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan contoh pengembangan ADDIE dan software Adobe Captivate untuk mata pelajaran Housekeeping dan Laundry, khususnya materi tentang

pengemasan dan penyimpanan pakaian di laundry hotel. Media ini akan berfungsi sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* untuk kelas XI di SMK N 1 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* untuk kelas XI di SMK N 1 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* untuk kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Pada Materi Pengemasan dan Penyimpanan Pakaian Mata Pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry*” ini dibatasi oleh beberapa hal antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan capaian pembelajaran kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja.

2. Penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan animasi 3 Dimensi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Karena pembelajaran saat ini berpusat pada peserta didik, siswa harus belajar secara mandiri dan aktif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, mereka memiliki kesempatan untuk menambah informasi dan berinteraksi secara langsung dengan guru mereka. Ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis bagi guru dan peserta didik dalam menerapkan pembelajaran. Pembelajaran saat ini berpusat pada peserta didik, sehingga siswa harus belajar secara mandiri dan aktif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, mereka memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan guru mereka dan memperoleh lebih banyak informasi, yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, guru dapat menggunakan konten pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, dan menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Konten dalam penelitian ini memberikan sumber pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, memotivasi mereka untuk terus belajar.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, kita dapat menambah pengetahuan dan pengetahuan tentang cara membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif.

