

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kerangka Masyarakat 5.0, pendidikan memainkan peran vital dalam mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi tantangan pembangunan. Kualitas sumber daya manusia secara langsung dipengaruhi oleh keunggulan pendidikan yang diberikan. Pendidikan telah mengalami transformasi yang luar biasa seiring dengan kemajuan teknologi. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan mendasar. Perubahan tersebut tercermin terutama pada aspek penggunaan media pembelajaran, yang terus berkembang sejalan dengan tuntutan zaman. (Hidayatullah et al., 2023)

Mengikuti kemajuan teknologi dalam pendidikan, tidak lepas dari adanya peran implementasi media pembelajaran terutama dalam pembelajaran praktik. Sumber daya pendidikan adalah alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan pendidikan antara guru dan siswa, memastikan bahwa proses ini dilakukan dengan tepat dan efektif (Syamsiani Syamsiani, 2022). Dapat disimpulkan bahwa sumber daya pendidikan merupakan pendukung pembelajaran, yang berarti bahwa setiap elemen yang digunakan untuk meningkatkan pemikiran, emosi, konsentrasi, dan keterampilan siswa dapat mendorong proses pembelajaran (Umar Aliansyah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. Media cetak sering digunakan di sekolah, baik swasta maupun negeri, karena paling mudah diakses. Penjelasan dalam materi ini hanya

mengandalkan simbol dan teks. Media cetak cukup abstrak, yang dapat mempersulit pemahaman siswa terhadap konten tertentu. Telah terjadi banyak perubahan dalam penggunaan sumber daya pembelajaran, dari format fisik aslinya hingga beragam sumber daya pembelajaran daring yang tersedia saat ini (Khairun, 2023). Alat dan metode pembelajaran digital merupakan contoh spesifik bagaimana teknologi diterapkan dalam pendidikan. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih beragam dan bermakna dimungkinkan melalui penggunaan teknologi yang cerdas dan berkelanjutan, serta dukungan dari para ahli yang berkualitas. Mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dapat meningkatkan efektivitas dan menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi juga turut membantu mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk dapat bersaing di era globalisasi yang serba cepat dan dinamis.

Bagi mahasiswa semester kedua Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, di Fakultas Teknik dan Kejuruan, Jurusan Teknologi Industri, Universitas Pendidikan Ganesha, salah satu mata kuliah wajib adalah mata kuliah *Housekeeping*. Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar *housekeeping*, hubungan kerja *housekeeping* dengan departemen lain, administrasi *housekeeping*, *linen* kamar, *room supplies*, *cleaning equipment*, menata perlengkapan *trolley*, *room counter*, *Make up room* dan *public area*. *Making Bed* merupakan salah satu sub materi yang di ajarkan dalam mata kuliah *Housekeeping*. *housekeeping* memiliki beberapa area kerja yang selalu dijaga kebersihan dan keindahannya demi kenyamanan para tamu. Area tersebut meliputi area publik seperti kamar tamu, ruang rapat, lobi, corridor, dan area restoran (Gibran et al., 2024).

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2025 dengan Ibu Dr. Ni Made Suriani, S. Pd., M. Par., yang merupakan pengajar pengampu Mata Kuliah *Housekeeping* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di Universitas Pendidikan Ganesha, ditemukan bahwa sebagian besar sumber daya pendidikan untuk Mata Kuliah *Housekeeping* masih berbasis pada metode pembelajaran tradisional, termasuk buku teks, modul cetak, dan presentasi *PowerPoint*. Kondisi ini sejalan dengan hasil studi literatur oleh Yuniarti et al. (2023) yang menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran digital berkembang pesat seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran konvensional seperti buku cetak, papan tulis, dan media berbasis grafis masih banyak digunakan dan tetap dibutuhkan dalam praktik pembelajaran, terutama pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana dan prasarana digital. Temuan ini sejalan dengan klasifikasi perkembangan media pembelajaran menurut Umar (2014) dan Hasan et al. (2021) yang mengklasifikasikan sumber belajar ke dalam berbagai kategori utama, termasuk materi cetak seperti buku dan modul, sumber daya audiovisual atau elektronik non-interaktif seperti presentasi slide dan video linear, serta sumber daya audiovisual atau elektronik interaktif seperti simulasi dan multimedia interaktif. Pengkategorian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran telah berevolusi seiring dengan kemajuan teknologi, mulai dari metode tradisional hingga sumber daya digital interaktif. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran pada mata kuliah *Housekeeping*, pemanfaatan media masih didominasi oleh media cetak dan media elektronik non-interaktif, sementara media interaktif yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa belum dimanfaatkan secara optimal.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyampaian materi perkuliahan *Housekeeping* masih terbatas pada penggunaan buku ajar, modul, dan media presentasi seperti *PowerPoint*, dengan pemanfaatan media audiovisual yang relatif minimal. Dosen pengampu mata kuliah menekankan pentingnya variasi media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya pada materi *Making Bed* yang bersifat praktik dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan alat pembelajaran interaktif dan visual untuk membantu mahasiswa memahami proses kerja dengan lebih jelas. Oleh karena itu, menerapkan metode pengajaran yang beragam dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran dalam *housekeeping*, khususnya pada bagian *Making Bed* dalam Kurikulum Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dengan Fokus Pariwisata. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Utomo, 2023).

Hasil observasi, yang mencakup cara kuesioner (*Google Form*) didistribusikan kepada 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, jurusan Pariwisata, yang mengambil mata kuliah *housekeeping*, mengungkapkan bahwa seluruh mahasiswa (100%) menyatakan kebutuhan mereka akan alat bantu pedagogis untuk mengilustrasikan *making bed*; yaitu, sumber daya audiovisual untuk memperkaya pemahaman mereka. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi *making bed*, karena proses *making bed* memiliki tahapan yang cukup rumit. Penggunaan video pendidikan sangat penting dalam proses pengajaran. Sumber belajar yang ada saat ini masih belum cukup

mendukung siswa dalam pembelajaran mandiri mereka. Video dapat meningkatkan motivasi dan kinerja mahasiswa, serta merangsang rasa ingin tahu (Misidawati et al., 2021).

Salah satu pilihan metode pengajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran *Housekeeping* adalah penggunaan video instruksional. Metode ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Ciri khas dari media video pembelajaran yang penulis kembangkan yakni 1) Media video pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sesuai kurikulum tahun 2024, 2) Media video pembelajaran sesuai dengan *Standard Operating Procedure* (SOP) yang ada 3) Video Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata. Video pembelajaran menawarkan pendekatan berbeda dalam pembelajaran, menggabungkan suara dan visual untuk menyampaikan informasi. Metode penyajian konten ini sangat efektif dan memungkinkan guru untuk menjelaskannya dengan lebih jelas. Beberapa keunggulan video adalah: 1) Siswa dapat meninjau kembali bagian-bagian yang mereka rasa membutuhkan penjelasan lebih lanjut, pemahaman yang lebih baik, atau pengulangan; 2) Video dapat memperkaya pengalaman belajar dasar siswa melalui membaca, diskusi, praktik, dll.; 3) Suatu proses dapat dijelaskan secara tepat melalui video, dan dapat ditonton berulang kali; 4) Video dengan pesan optimis dapat mendorong debat dan refleksi di antara kelompok siswa; dan 5) Video cocok untuk presentasi kepada kelompok kecil atau besar, serta kepada individu atau kelompok yang beragam (Hafizah, 2020).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti & Lutfi (2024) menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah

tradisional, penerapan video tutorial sebagai media pembelajaran melalui platform Visme (<https://www.visme.co/>) berpotensi meningkatkan secara signifikan baik prestasi akademik maupun partisipasi siswa di SMK Auto Matsuda. Hal ini diperkuat oleh Putri et al. (2021) Terkait pembuatan alat pembelajaran video praktis yang bertujuan meningkatkan prestasi akademik peserta didik, telah diamati bahwa sumber belajar video dapat memengaruhi praktik belajar mereka. Perbedaan ditemukan pada prestasi akademik peserta didik ketika menggunakan video, dibandingkan dengan metode tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran video praktis berkontribusi pada peningkatan kinerja kognitif siswa kelas 10 APHP pada mata pelajaran "Melakukan Pengawatan".

Penelitian (Siti & Lutfi 2024) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam penguasaan keterampilan teknis di Sekolah Vokasi Otomotif Matsuda. Temuan ini mengindikasikan potensi media video sebagai sarana pembelajaran keterampilan prosedural yang memerlukan visualisasi gerakan dan urutan langkah yang sistematis. Namun, penerapan media serupa pada konteks pembelajaran *Housekeeping*, khususnya materi *Making Bed* yang juga bersifat prosedural dan membutuhkan ketelitian dalam urutan langkah (seperti *top sheet placement*, *hospital corner*, dan *pillow arrangement*), belum banyak dieksplorasi. Mengingat karakteristik materi *Making Bed* yang menuntut pemahaman visual terhadap gerakan tangan, posisi tubuh, serta alur kerja yang berurutan, media video berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan media cetak dan *slide* presentasi yang tidak mampu menampilkan dinamika gerakan secara utuh. Oleh karena itu, desain video pendidikan untuk konten *making bed* harus dilihat sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman

mahasiswa tentang *Housekeeping* dalam Program Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Jurusan Pariwisata, di Universitas Ganesha. Dengan demikian, diharapkan penggunaan video pendidikan akan membantu siswa lebih memahami dan menyempurnakan keterampilan mereka dalam mata kuliah tersebut.

Dengan pemikiran ini, peneliti menciptakan materi pembelajaran yang memanfaatkan video.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah diamati oleh peneliti, masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi:

1. Dalam mata kuliah *Housekeeping*, sumber daya pengajaran berupa video sangat diperlukan, terutama untuk mengajarkan *making bed*
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum bisa mendukung secara penuh peserta didik belajar secara mandiri.
3. Pembelajaran pada mata kuliah *Housekeeping* cenderung menggunakan media buku ajar, PPT, dan modul, sementara pemanfaatan media audio visual masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Penting untuk mendefinisikan masalah dalam penelitian ini, mengingat identifikasi yang dilakukan memiliki cakupan luas dan kemampuan peneliti masih terbatas. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendefinisikan masalah secara jelas, sebagaimana ditunjukkan oleh perspektif penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini mencakup pembuatan video pembelajaran untuk mata kuliah *Housekeeping*, khususnya penataan tempat tidur, dalam kurikulum Pendidikan

Kesejahteraan Keluarga yang berfokus pada Pariwisata. Video-video ini dirancang sesuai dengan persyaratan mata kuliah.

2. Penelitian ini terbatas pada pembuatan sumber daya, khususnya video pembelajaran berdasarkan RPS kurikulum, agar lebih mudah dipahami dan sesuai untuk digunakan sebagai pendukung perkuliahan.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, berdasarkan latar belakang dan pernyataan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran *housekeeping* khususnya pada materi *making bed* bagi mahasiswa di prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Pariwisata, Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimana materi pembelajaran berbasis video divalidasi dalam mata kuliah *Housekeeping*, khususnya mengenai konten tentang *making bed*, untuk mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dengan penekanan pada Pariwisata di Universitas Pendidikan Ganesha?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini, berdasarkan permasalahan yang diajukan, adalah:

1. Mengembangkan deskripsi tentang desain dan pembuatan video pembelajaran tentang *Housekeeping*, terkhusus *Making Bed*, untuk mahasiswa program Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dengan spesialisasi Pariwisata di Universitas Ganesha.

2. Untuk mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dengan spesialisasi Pariwisata di Universitas Pendidikan Ganesha, agar dapat memvalidasi video pembelajaran atau instruksional tentang *Housekeeping*, khususnya yang berfokus pada *Making Bed*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari sudut pandang teoritis dan praktis, manfaat penelitian ini dapat dipelajari sebagai berikut:

1. Teoritis

Studi ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang video edukasi untuk *housekeeping*, khususnya mengenai perlengkapan *making bed*. Studi ini bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang video edukasi tentang *housekeeping*, khususnya tentang *making bed*.

2. Praktis

- 1) Bagi mahasiswa, dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah *housekeeping* khususnya pada materi *making bed*.
- 2) Bagi dosen, ini dapat digunakan sebagai bahan penguat dalam tugas-tugas pendidikan.
- 3) Para peneliti memiliki kesempatan untuk membuat video instruksional untuk kelas kebersihan, khususnya tentang cara merapikan tempat tidur. Selain itu, mereka memiliki kesempatan untuk memperkaya kreativitas dan memperoleh lebih banyak pengetahuan sambil menciptakan karya seni.