

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kejuruan adalah program pemerintah yang berfokus pada pengembangan keterampilan kerja siswa sebagai untuk memasuki dunia kerja. Fokus tersebut diarahkan pada peningkatan keahlian yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja, khususnya dalam pembekalan keterampilan siap kerja (Karnati & Samsun, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Suparyati dan Habsya 2024) yang menyatakan bahwa kompetensi lulusan pendidikan kejuruan menjadi fokus utama agar siswa mempunyai keterampilan dan pengetahuan yang relevan serta mampu bersaing di tingkat global.

Pemerintah Indonesia melalui program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan terus mendorong terwujudnya pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan industri yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis praktik, penguatan *teaching factory*, serta penerapan standar industri dalam proses pembelajaran. Nasution et al., (2025) menyatakan bahwa penggunaan media belajar yang tepat dapat membantu guru dalam menjelaskan prosedur kerja yang kompleks, memperjelas konsep yang bersifat abstrak, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Pada program keahlian perhotelan, khususnya pada mata pelajaran *Housekeeping*, pembelajaran idealnya lebih menitikberatkan pada penguasaan keterampilan praktik yang sesuai dengan SOP industri perhotelan. Kompetensi

seperti *Making Bed*, *Cleaning Service*, dan *Towel Art* merupakan keterampilan prosedural yang menuntut ketelitian, urutan kerja yang sistematis, serta konsistensi terhadap standar kerapian dan kebersihan. Oleh karena itu, pembelajaran *Housekeeping* membutuhkan dukungan media pembelajaran yang mampu menampilkan tahapan kerja secara detail, mudah dipahami, serta dapat diakses dan dipelajari secara berulang oleh peserta didik (Rohaeni et al., 2019).

Kondisi tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efisien jika informasi bederikan lewat kombinasi teks, gambar, dan audio secara terintegrasi. Penyajian materi dengan pendekatan multimedia dapat membantu peserta didik dalam mengelola beban kognitif, meningkatkan pemahaman konsep, serta memperkuat daya ingat. Hal ini di dukung oleh penelitian Elmanora et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pengguna media pembelajaran dengan visual pada siswa SMK jurusan Akomodasi Perhotelan terbukti mampu meningkatkan keterampilan praktik dan minat belajar siswa secara signifikan.

Namun demikian, kondisi pembelajaran *Housekeeping* di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan pembelajaran yang ideal sebagaimana yang diharapkan. Sesuai pengalaman penulis selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Maret hingga Juli 2025 di SMK Negeri 1 Singaraja, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran *Housekeeping* masih didominasi oleh metode ceramah dan demonstrasi langsung oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran pendukung, khususnya

media video pembelajaran, masih sangat terbatas. Akibatnya, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami urutan kerja secara mandiri, serta memiliki keterbatasan dalam mengulang kembali materi praktik di luar jam pelajaran. Untuk memperkuat temuan awal tersebut, penulis melakukan kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada peserta didik sebagai teknik pengumpulan data. Langkah ini dilakukan guna memperoleh data yang lebih faktual, objektif, dan representatif terkait kebutuhan pembelajaran *Housekeeping*, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Observasi pembelajaran secara resmi dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025 di kelas XI Perhotelan SMK Negeri 1 Singaraja pada mata pelajaran *Housekeeping*. Berdasarkan hasil observasi, guru telah melaksanakan pembelajaran praktik sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta mengikuti SOP industri perhotelan. Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran dan langkah kerja, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi praktik secara langsung di depan kelas oleh guru. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya pembelajaran belum didukung oleh penggunaan media video pembelajaran sebagai media pendamping.

Kondisi tersebut menyebabkan tidak semua siswa mampu menangkap setiap detail langkah kerja secara optimal. Hal ini terutama terlihat pada tahapan kerja yang memerlukan ketelitian tinggi dan ketepatan teknik, seperti pembuatan *hospital corner*, pengaturan sudut spreng, serta perapian akhir tempat tidur. Beberapa siswa tampak kesulitan mengingat urutan kerja secara menyeluruh ketika mulai melakukan praktik mandiri, sehingga masih sering

bertanya ulang atau menunggu arahan guru. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran praktik *Housekeeping* membutuhkan media pendukung yang memungkinkan siswa untuk mengulang kembali tahapan kerja secara visual dan mandiri.

Hasil wawancara dengan seluruh guru produktif mapel *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja dapat disimpulkan bahwa sekolah hingga saat ini belum memiliki media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis, terstruktur, serta terintegrasi dengan kurikulum dan SOP industri perhotelan.

Para guru memiliki pandangan yang sama bahwa metode ceramah dan demonstrasi langsung yang selama ini diterapkan sudah berjalan baik dan efektif sebagai dasar penyampaian materi praktik. Namun, keterbatasan waktu pembelajaran, jumlah siswa dalam satu kelas, serta kompleksitas tahapan kerja *Housekeeping* yang bersifat prosedural menyebabkan tidak semua siswa dapat memahami detail langkah kerja secara optimal dalam satu kali demonstrasi.

Guru juga menilai bahwa media video pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu menjelaskan urutan kerja secara runtut, menyamakan persepsi siswa terhadap standar praktik yang benar, serta memungkinkan siswa mengulang kembali materi secara mandiri. Meskipun telah ada inisiatif pemanfaatan video melalui kanal *YouTube* pribadi salah satu guru, konten tersebut belum disusun secara sistematis dan belum terintegrasi dengan perangkat pembelajaran resmi, sehingga pemanfaatannya masih bersifat pendukung dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara tersebut, disimpulkan *Housekeeping* telah berjalan sesuai kurikulum dan SOP industri yang mengacu pada buku ajar *Housekeeping and Laundry Kurikulum Merdeka*, masih terdapat kebutuhan yang kuat akan pengembangan media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis, terstruktur, dan kontekstual.

Selain hasil observasi dan wawancara, data pendukung dalam penelitian ini juga diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Kuesioner ini dibuat untuk mengetahui pengalaman belajar, preferensi terhadap penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran *Housekeeping*, khususnya pada materi *Making Bed*. Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025 dan melibatkan 170 sebagai responden. Responden tersebut berasal dari sembilan kelas, yaitu kelas XI Perhotelan SMK Negeri 1 Singaraja perhotelan A hingga I, yang dipilih berdasarkan proporsi jumlah siswa di setiap kelas sehingga seluruh populasi terwakili secara merata.

Berdasarkan hasil kuesioner, data menunjukkan bahwa 50,6% siswa menyatakan pernah belajar *Housekeeping* menggunakan video pembelajaran, sementara 49,4% siswa lainnya belum pernah mendapatkan pembelajaran *Housekeeping* yang didukung oleh media video. Temuan ini dinyatakan penggunaan media video pembelajaran belum diterapkan secara merata dan belum menjadi strategi pembelajaran yang terintegrasi secara konsisten, meskipun materi *Housekeeping* sangat membutuhkan visualisasi prosedur kerja yang jelas, runtut, dan sesuai standar industri.

Meskipun demikian, hasil kuesioner memperlihatkan bahwa siswa memiliki minat dan persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media video. Hal ini terlihat dari preferensi siswa terhadap metode pembelajaran, di mana 57,1% siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran praktik *Making Bed* yang didukung oleh video pembelajaran, dibandingkan dengan penjelasan guru secara langsung tanpa media video. Selain itu, sebanyak 69,4% siswa mengaku pernah menonton video tutorial *Housekeeping* atau *Making Bed* secara mandiri di luar kelas melalui berbagai platform digital seperti *YouTube* dan *TikTok*, sedangkan 30,6% siswa menyatakan belum pernah.

Berdasarkan hasil kuesioner, kesulitan utama yang dialami siswa meliputi materi yang terlalu cepat disampaikan (24,7%), kurangnya media pembelajaran yang menarik dan jelas (24,1%), keterbatasan praktik langsung (38,6%), serta penggunaan bahasa yang sulit dipahami (12,7%). Pada materi *Making Bed* secara khusus, siswa mengungkapkan kesulitan dalam merapikan sprei, membuat lipatan *hospital corner*, serta menyelaraskan posisi selimut dan *bed cover*, yang memerlukan ketelitian, keterampilan motorik, dan pemahaman prosedural yang tinggi. Temuan tersebut menegaskan bahwa keterbatasan media visual pembelajaran yang terstruktur dan sesuai kurikulum menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi pemahaman dan keterampilan siswa. Tanpa adanya video pembelajaran yang dirancang secara sistematis, siswa cenderung hanya mengandalkan ingatan dari penjelasan dan demonstrasi guru di kelas.

Berdasarkan kondisi bahwa diperlukan pengembangan media video pembelajaran *Housekeeping* yang membantu guru dan siswa dalam

pembelajaran. Media video yang dikembangkan diharapkan mampu menampilkan prosedur kerja secara runtut dan sistematis, dilengkapi dengan narasi penjelas, teks langkah kerja, serta visualisasi detail yang relevan dengan praktik *Housekeeping*. Selain itu, video pembelajaran perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Maulidiya et al., (2023) mengemukakan bahwa video pembelajaran di SMK memberikan kontribusi signifikan dalam membantu siswa memahami prosedur kerja secara lebih mendalam, meningkatkan ketepatan pelaksanaan praktik, serta memperbaiki kualitas hasil kerja siswa. Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut di lapangan, hasil wawancara dengan guru, serta dukungan teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran *Housekeeping* merupakan langkah strategis dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

Sehubungan dengan tujuan tersebut, diperlukan suatu model pengembangan yang sistematis dan terstruktur agar media video pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan, dan kejelasan materi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Melalui model pengembangan 4D, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media video pembelajaran *Housekeeping* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMK, mendukung penguasaan keterampilan praktik siswa, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada Program Keahlian Perhotelan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, hasil observasi pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran *Housekeeping*, serta dukungan teori dan penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran *Housekeeping* pada Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran praktik *Housekeeping* belum didukung oleh media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Pembelajaran didominasi dengan metode ceramah dan demonstrasi langsung oleh guru tanpa dukungan media video yang terintegrasi dengan kurikulum dan SOP industri perhotelan.
2. Keterbatasan waktu dan kondisi kelas menyebabkan demonstrasi praktik tidak dapat diamati secara optimal oleh seluruh siswa. Demonstrasi yang dilakukan secara langsung dalam satu waktu membuat sebagian siswa belum mampu menangkap setiap tahapan kerja secara detail, terutama pada kompetensi yang memerlukan tingkat ketelitian tinggi, seperti teknik lipatan *hospital corner* dan perapian sprei.
3. Siswa belum memiliki sarana pembelajaran mandiri untuk mengulang materi praktik di luar jam pelajaran. Ketiadaan media pembelajaran berbasis video menyebabkan siswa tidak dapat mengakses kembali tahapan kerja secara visual dan sistematis, sehingga pemahaman siswa sangat bergantung pada satu kali penjelasan atau demonstrasi di kelas.

4. Terjadi kesenjangan pemahaman dan keterampilan praktik antar siswa. Sebagian siswa mampu mengikuti praktik dengan baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami urutan kerja dan teknik praktik yang benar sesuai SOP *Housekeeping*, yang berdampak pada ketidakkonsistenan kualitas hasil praktik.
5. Upaya pemanfaatan media video yang ada belum terintegrasi secara formal dalam pembelajaran. Meskipun terdapat inisiatif guru dalam menyediakan konten video melalui kanal pribadi, media tersebut belum disusun secara terstruktur, belum sepenuhnya disesuaikan dengan kurikulum, serta belum menjadi media pembelajaran resmi yang digunakan secara sistematis.
6. Belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik keterampilan prosedural *Housekeeping*. Pembelajaran *Housekeeping* membutuhkan media yang mampu menampilkan langkah kerja secara berurutan, detail, dan sesuai standar industri, namun kebutuhan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi oleh media pembelajaran yang digunakan saat ini.
7. Berdasarkan permasalahan tersebut perlukan pengembangan media yang inovatif dan kontekstual dalam mendukung pembelajaran di SMK. Berdasarkan kebutuhan di lapangan serta dukungan teori multimedia, pengembangan media video pembelajaran *Housekeeping* menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik dan mendukung pencapaian kompetensi.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam penelitian ini mengingat ruang lingkup pengembangan media pembelajaran yang cukup luas, sementara keterbatasan waktu, kemampuan, dan sumber daya peneliti. Agar penelitian lebih fokus dan terarah, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi dan subjek penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran untuk mata pelajaran *Housekeeping* pada siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja.

2. Model dan tahapan pengembangan media

3. Proses pengembangan media video pembelajaran dilakukan

menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebarluasan terbatas (*Disseminate*). Penelitian ini hanya mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan produk, serta uji kelayakan media melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. Cakupan tahap penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* dalam penelitian ini dibatasi pada penyebaran terbatas kepada guru mata pelajaran *Housekeeping* sebagai pengguna utama media pembelajaran. Penyebaran dilakukan sebagai bentuk pemanfaatan awal hasil pengembangan, sehingga media video pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses

pembelajaran serta sebagai referensi bagi guru dalam menyampaikan materi praktik.

5. Materi yang digunakan hanya *Making Bed* dengan jenis *twin bed*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, sesuai hasil wawancara dengan guru mapel *Housekeeping*, serta temuan kuesioner yang menunjukkan keterbatasan media video pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap media visual yang terstruktur, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja dengan menggunakan model pengembangan 4D?
2. Bagaimana tingkat validitas media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media/desain pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja dengan menggunakan model pengembangan 4D.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* berdasarkan penilaian ahli materi serta ahli media dan desain pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat yang diharapkan pada pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang teknologi pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) pada pengembangan media video pembelajaran *Housekeeping* di SMK. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis keterampilan prosedural, khususnya pada bidang perhotelan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru mata pelajaran *Housekeeping* dalam menyampaikan materi praktik, khususnya kompetensi *Making Bed*, secara visual, sistematis, dan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) industri perhotelan. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai referensi pembelajaran, sehingga guru memiliki alternatif media yang memudahkan penjelasan langkah kerja yang detail dan meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik.

b. Bagi Siswa

Media video pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami prosedur kerja *Housekeeping* secara lebih konkret dan terstruktur. Melalui visualisasi langkah kerja yang jelas, siswa dapat mengulang materi secara mandiri, meminimalkan kesalahan saat praktik, serta meningkatkan motivasi belajar dalam menguasai keterampilan *Making Bed* sesuai standar industri.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pembelajaran inovatif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di SMK, khususnya pada Program Keahlian Perhotelan. Media video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran praktik, serta memperkuat keterkaitan antara proses pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan dan standar industri perhotelan.