

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tetap mengalami perubahan, perkembangan dan peningkatan seiring dengan kemajuan di berbagai aspek kehidupan sehingga menjadi hal yang penting bagi setiap individu (Yasir, 2022). Adapun komponen yang terlibat dalam perubahan dan peningkatan pada dunia pendidikan yaitu kompetensi guru dan kualitas pengajar mutu pendidikan dan sarana dan prasarana serta manajemen pendidikan. Selain itu, metode dan strategi pembelajaran juga mengalami inovasi untuk peningkatan suatu efektivitas proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pendidikan yang mempunyai peran penting dalam menciptakan lulusan individu yang memiliki kualitas tinggi salah satunya. SMK juga memiliki tujuan dalam mempersiapkan lulusan yang siap terjun kerja sesuai bidang keahliannya. SMK disiapkan untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan, yang nantinya akan diperlukan peserta didik dalam dunia kerja tertentu atau ingin memulai usaha sendiri. Dunia Pendidikan memanfaatkan peran teknologi sebagai peran yang penting dalam menciptakan peluang inovasi, terutama dalam pengembangan alat bantu pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menjadi hal penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Rahman et al., 2024).

Media Pembelajaran menjadi komponen utama yang harus disiapkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi perhatian utama bagi guru dalam kegiatan mengajar. Namun, kurangnya variasi serta pemanfaatan media yang belum optimal sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan utama media pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu yang bertujuan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Perangkat atau alat pembelajaran mencakup berbagai media, bahan, alat, ataupun panduan yang mendukung proses pembelajaran supaya tujuan pada pembelajaran bisa mencapai secara optimal. Salah satu perangkat pembelajaran yang memiliki peran penting adalah media pembelajaran. Dalam meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik (Afrilia et al., 2022).

SMK Negeri 1 Singaraja merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di JL. Pramuka, No. 6 Singaraja, Banjar Bali, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng Prov. Bali. Sekolah ini memiliki Program Keahlian Perhotelan dengan berbagai mata pelajaran utama, seperti *Front Office*, *Food and Beverage*, *Housekeeping*, serta *Laundry*. Pembelajaran pada program keahlian ini menekankan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga setiap mata pelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata. Dalam konteks tersebut, mata pelajaran *laundry* menjadi salah satu komponen penting karena berperan membekali siswa dengan kemampuan pengelolaan layanan *laundry*, mulai dari penerimaan cucian, penanganan proses cucian, pengeringan, penyetrikaan, dan administrasi. Selain itu, adanya *Teaching*

*Factory* (TeFa) *laundry* berfungsi sebagai wahana praktik berbasis industri yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk menerapkan keterampilan *laundry* secara profesional dan berorientasi pada kewirausahaan (Adnyana et al., 2025).

Dalam pelaksanaan praktik *laundry*, siswa diharapkan mampu untuk memahami dan menerapkan *Standard operating Procedure* (SOP) secara tepat pada setiap tahapan kerja. Salah satu kompetensi utama dalam praktik *laundry* adalah pencucian linen. Berdasarkan Standar Operasional Prosedur (SOP) Pencucian Linen yang berlaku di SMK Negeri 1 Singaraja, prosedur tersebut mencakup kegiatan awal seperti mempersiapkan alat dan bahan, pengumpulan, pemeriksaan, dan pemilahan linen, penghilangan noda, pencucian, pengeringan dan penyetricaan linen yang menuntut ketelitian dalam mengoperasikan mesin. Penguasaan SOP pencucian linen bukan hanya sekedar prosedur teknis, tetapi menjadi kompetensi penting yang dapat menentukan kualitas kerja di industri perhotelan. Kesalahan dalam penerapan SOP dapat berdampak serius, seperti kerusakan linen, pemborosan *chemical*, bahkan risiko kerja akibat penggunaan mesin yang tidak sesuai prosedur (Varelsa & Laraswati, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru mata pelajaran *Laundry*, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami dan menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dengan benar saat praktik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih bergantung pada penjelasan lisan dan SOP tertulis yang belum memuat seluruh prosedur kerja secara lengkap yang bisa diakses secara mandiri oleh siswa. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efisien karena ketiadaan bahan ajar yang lengkap

membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menerapkan prosedur yang bersumber dari penjelasan lisan, sehingga mereka memerlukan penjelasan berulang pada setiap sesi praktik (Rahmah & Harahap, 2024).

Hasil analisis semakin dikuatkan oleh hasil dari susunan kuesioner yang dibagikan kepada kepeserta didik kelas XI dan XII perhotelan yang sedang atau sudah mendapatkan praktik *laundry*. Kuesioner disebar melalui *Google Form* pada tanggal 4 November sampai 11 November 2025. Terdapat 10 pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner yang dibuat. Berikut hasil dari perolehan kuesioner yang disebar. (1) Dari 30 siswa yang mengisi kuesioner, 100% siswa menyatakan telah mengikuti praktik *laundry*, (2) 90% siswa menjawab bahwa SOP pencucian linen sudah tersedia sebagai panduan praktik, (3) 63,3% siswa mengungkapkan bahwa SOP yang tersedia sudah cukup jelas, tetapi masih perlu penjelasan tambahan, (4) 73,3% siswa menyatakan bahwa guru menjelaskan langkah kerja pencucian linen menggunakan metode konvensional seperti ceramah, presentasi, dan diskusi, (5) 60% siswa menyatakan bahwa mereka kurang paham terhadap urutan kerja pencucian linen berdasarkan SOP yang ada. (6) 66,7% siswa menyatakan bahwa mereka masih memerlukan media pendukung untuk memahami urutan kerja praktik. (7) 93,3% siswa menyatakan membutuhkan e-modul praktikum pencucian linen secara sistematis sesuai SOP, (8) 70% siswa menyatakan bahwa e-modul praktikum pencucian linen akan sangat membantu selama praktik, (9) 96,7% siswa menyatakan bahwa sebelumnya belum tersedia pembelajaran media digital seperti e-modul praktikum berbasis SOP, (10) 96,7% siswa menyetujui bahwa adanya pembelajaran digital seperti e-modul praktikum *laundry* berbasis SOP dibutuhkan untuk mendukung pemahaman dan pelaksanaan praktik *laundry* yang lebih

terstruktur sesuai dengan SOP yang berlaku di sekolah yang telah diadaptasi dari standar operasional industri perhotelan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang perlu diatasi, khususnya terkait kurangnya pemahaman siswa terhadap SOP saat melakukan praktik dan tidak adanya media yang memanfaatkan digital yang secara khusus untuk memuat panduan praktikum berdasarkan SOP yang ada. Dengan sebab itu, dibutuhkan pengembangan media ajar yang lebih inovatif dan mudah diakses untuk mendukung kebutuhan belajar siswa. Dalam perkembangan pendidikan saat ini, buku cetak saat ini tidak menjadi satu-satunya sumber belajar, karena media ajar yang memanfaatkan teknologi lebih mudah mendapatkan diakses secara fleksibel kapan dan dimana saja melalui media digital. Salah satu bahan ajar yang mendukung fleksibilitas tersebut adalah E-Modul. E-Modul akan membuat siswa belajar lebih praktis dan efisien. Selain materi, E-Modul sebagai bahan ajar dilengkapi dengan gambar yang jelas serta tautan video tambahan yang dapat diakses secara langsung, sehingga mendukung pemahaman siswa lebih interaktif. Dengan begitu, penggunaan E-Modul menjadi salah satu solusi yang sesuai, sehingga dapat melengkapi keterbatasan buku cetak dan mendukung pembelajaran yang dilaksanakan untuk belajar secara mandiri maupun di kelas (Syafa et al., 2022).

Lastri (2023), menyatakan bahwa e-modul memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan bahan ajar cetak, terutama karena mudah diakses dan memiliki struktur penyajian materi yang lebih jelas. Penggunaan e-modul mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, sekaligus mendukung pembelajaran jarak jauh melalui komunikasi dua arah yang

lebih efektif. Penggunaan e-modul membuat ramah lingkungan karena penggunaan kertas yg terbatas dan ekonomis karena bisa diakses tanpa biaya tambahan, sebagai bahan ajar digital, e-modul dapat membantu peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran kapan saja dan dimana saja, serta membantu literasi dan pemahaman melalui fitur pendukung seperti gambar, ilustrasi, link video, dan elemen yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran. Oleh demikian, e-modul menjadi alat bantu yang dapat mempermudah proses belajar serta membantu guru menyampaikan materi tanpa batasan ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi informasi mendorong adanya inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran praktik secara lebih terstruktur dan efisien. Dalam konteks mata pelajaran *laundry*, ketersediaan media pembelajaran yang secara khusus memuat tahapan kerja sesuai *Standard Operating Procedure* (SOP) menjadi penting untuk menjamin ketepatan prosedural siswa selama praktikum. Penggunaan e-modul praktikum berbasis SOP merupakan salah satu alternatif yang mampu menyajikan informasi prosedural secara sistematis, mudah diakses, serta mendukung pembelajaran mandiri di luar jam praktik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-modul praktikum sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan praktikum (Ramadhan et al., 2025).

Berdasarkan hal tersebut serta ketersediaan SOP yang ada di SMK Negeri 1 Singaraja, penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-modul untuk kompetensi pencucian linen. Pencucian linen dipilih sebagai fokus karena merupakan kompetensi inti dalam praktikum *laundry* yang mencakup berbagai prosedur. Hasil dari analisis kebutuhan awal yang memberi hasil terkait siswa

membutuhkan panduan pembelajaran yang lengkap, terstruktur, dan mudah diakses untuk memahami SOP dengan benar. Oleh karena itu, maka dibutuhkan pengembangan E-Modul Praktikum *Laundry* Berbasis SOP yang mampu menyediakan materi dan langkah kerja pencucian linen secara sistematis serta mendukung pembelajaran mandiri. Harapan dalam Pengembangan e-modul ini dapat dijadikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran praktik *laundry* di SMK Negeri 1 Singaraja, sekaligus berfungsi untuk meningkatkan kualitas pemahaman serta keterampilan siswa dalam pelaksanaan praktik pencucian linen.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahannya yaitu:

1. Pelaksanaan praktikum pencucian linen di SMK Negeri 1 Singaraja belum didukung oleh bahan ajar tertulis yang mengintegrasikan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang lengkap.
2. Masih kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi praktikum karena pembelajaran masih disampaikan secara konvensional.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis digital berupa e-modul yang secara khusus memuat panduan praktikum pencucian linen sesuai SOP.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan bisa berfokus pada masalah-

masalah yang ingin diselesaikan dan dipecahkan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. E-modul yang dikembangkan difokuskan pada kompetensi pencucian linen dalam praktikum *laundry*, sesuai dengan ketersediaan SOP yang berlaku di SMK Negeri 1 Singaraja.
- b. SOP yang dijadikan acuan pengembangan e-modul adalah SOP pencucian linen yang resmi digunakan di SMK Negeri 1 Singaraja.
- c. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka adapun rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana pengembangan e-modul praktikum *laundry* berbasis SOP di SMK Negeri 1 Singaraja menggunakan 4D?
- b. Bagaimana validitas e-modul praktikum *laundry* berbasis SOP di SMK Negeri 1 Singaraja menggunakan 4D?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini, adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain:

- a. Untuk mengetahui e-modul praktikum *laundry* berbasis SOP di SMK Negeri 1 Singaraja menggunakan 4D.

- b. Untuk mengetahui validitas e-modul praktikum *laundry* berbasis SOP di SMK Negeri 1 Singaraja menggunakan 4D.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya E-Modul dalam pendidikan kejuruan serta mendukung konsep pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

E-Modul yang telah dikembangkan dapat memberikan pengalaman dalam penyusunan bahan ajar digital. Selain itu, E-Modul ini juga dapat dimanfaatkan peneliti sebagai media pembelajaran saat menjadi tenaga pendidik sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

- 2) Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam mengakses bahan ajar kapan saja dan dimana saja, serta diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan

menerapkan prosedur kerja secara mandiri dan lebih terarah selama pelaksanaan praktikum.

3) Bagi Guru

Mempermudah penyampaian materi pembelajaran secara lebih sistematis serta dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat diberikan kepada siswa sebagai pegangan dalam belajar secara mandiri.

4) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Singaraja dengan pemanfaatan teknologi digital dalam media ajar serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran di program keahlian lainnya.

