

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sumber daya manusia yang unggul serta memiliki daya saing yang tinggi hanya bisa terbentuk melalui pendidikan yang berkualitas. Peningkatan strategi mutu dari pendidikan terus dilakukan mengingat tingginya urgensi peran dari pendidikan. Saat ini untuk dapat beradaptasi dengan perubahan-perubahan zaman, pendidikan ialah strategi yang bisa diterapkan oleh manusia guna untuk bertahan hidup (Vhalery et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas, jelas terlihat mutu sumber daya manusia yang dihasilkan dipengaruhi juga oleh pendidikan. Pendidikan tidak hanya terbatas sampai pemberian ilmu di dalam kelas saja namun juga harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya agar tujuan dari pendidikan dapat terealisasi dengan baik. Menurut Ripandi, (2023) kurikulum merupakan jantung dari pendidikan sekaligus sebagai masa depan dari pendidikan. Sebuah sumber pengajaran, pengalaman belajar dan rencana pembelajaran yang telah di programkan nantinya akan membentuk kurikulum sebagai acuan yang digunakan sebagai proses pembelajaran (Ansari et al., 2022). Ini berarti kurikulum sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan dari pendidikan. Adapun kurikulum yang dimaksud dalam pembahasan adalah Kurikulum Merdeka. Pada dasarnya perencanaan konsep pada Kurikulum Merdeka merupakan suatu inovasi pembelajaran untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang berkualitas.

Perkembangan zaman mempengaruhi kurikulum, ilmu pengetahuan dan teknologi untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya (Yudianto et al., 2022). Kelebihan pada Kurikulum Merdeka ini terletak pada tersedianya tugas dalam bentuk proyek untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan tujuan agar dapat mengeksplorasi diri serta kurikulum ini relevan dengan perkembangan zaman saat ini yakni teknologi (Vhalery et al., 2022). Dengan demikian, penerapan Kurikulum Merdeka ini dapat di implementasikan pada perkembangan era pendidikan masa kini.

Kini Indonesia telah memasuki era 5.0 pada abad ke-21 berlandaskan paradigma baru yaitu untuk agar mengimplementasikan dan mengintegrasikan teknologi dalam kehidupan sosial dengan tujuan meningkatkan kualitas manusia (Teknowijoyo, 2022). Pada abad ini sering dikenal dengan sebutan era *digitalisasi* dimana teknologi komunikasi dan informasi melekat dengan kehidupan dengan menransformasikan dari yang awalnya proses secara manual menjadi ke sistem digital yang sifatnya otomatis dan optimal. Dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat cepat ini, menciptakan potensi inovatif di dalam bidang pendidikan, sehingga tenaga pendidik dan peserta didik dapat mengoptimalkan inovasi dari teknologi terbaru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mereka. Menurut Wal Ilham, (2022) pemakaian inovasi teknologi di bidang pendidikan dapat mendorong motivasi belajar dari peserta didik karena teknologi mempunyai tampilan yang menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Terdapat beberapa kecakapan krusial yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik pada abad ke-21 ini yakni mencakup *communication, collaboration, critical thinking, problem solving, creativity, innovation skill* serta penggunaan TIK (Diah Rusmala Dewi, 2019). Kompetensi ini dapat meliputi kemampuan belajar berkelanjutan, kecakapan dalam penggunaan media digital/teknologi, serta kemampuan diri untuk beradaptasi dengan

transformasi yang begitu cepat. Dalam perkembangan abad ini, pendidik dan peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh & Sholeh (2022), dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang melalui society 5.0 manusia dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Melalui perkembangan teknologi tersebut serta mewujudkan tujuan dari Kurikulum Merdeka, inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sarana pembelajaran pada peserta didik berbasis teknologi. Menurut Lena et al., (2020) peserta didik, guru, serta sarana merupakan komponen yang bersifat integral dalam proses pendidikan. adanya fasilitas yang layak serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadikan proses kegiatan pembelajaran dapat optimal dan hemat baik dari segi tenaga, ruang ataupun waktu. Salah satu sarana atau fasilitas yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yakni suatu sarana atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerima informasi agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Menurut Belva Saskia Permana et al (2024) mengatakan terdapat beberapa klasifikasi dari media pembelajaran salah satunya yakni media digital (*e-book*).

*Elektronik book* atau sering diistilahkan dengan sebutan buku elektronik merupakan sebuah teknologi sumber informasi berupa buku dalam bentuk sinyal elektronika yang menampilkan tulisan, gambar bahkan video di dalamnya. *E-book* dapat menjadi sebuah perangkat yang mampu mempermudah proses pembelajaran untuk dilakukan dimana saja. Dikatakan demikian. karena pengguna tidak perlu mencetak bahkan membawa buku konvensional yang ukurannya cenderung berat dan besar.

*E-book* ialah salah satu sarana perantara pembelajaran yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Biasanya *e-book* memiliki sifat mandiri artinya dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik karena sistematis dan lengkap sama seperti bahan ajar bentuk fisik pada umumnya (Wilyanti et al., 2021). Selain itu *e-book* dalam pembelajaran dapat membantu mempermudah proses membaca karena dapat diakses saat dimana dan kapan saja, membantu menghemat penggunaan dari kertas (*paperless*) serta relative murah karena dapat diakses dengan internet ataupun tanpa internet (Pratiwi & Rachmadiarti, 2021). Oleh karena itu tersedianya *e-book* dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri serta meningkatkan antusiasme karena belajar tidak lagi monoton menggunakan buku konvensional seperti biasanya.

Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan salah satu Prodi yang terdapat di Fakultas Teknik dan Kejuruan. Prodi PKK memiliki 3 (Tiga) konsentrasi salah satunya adalah konsentrasi Pariwisata. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan oleh dosen pengampu Mata Kuliah *Room Service* yakni Ibu Dr. Ni Made Suriani, S.Pd., M.Par. Diperoleh hasil bahwa selama proses perkuliahan dosen telah menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa *power point*, ringkasan makalah, LMS (*Learning Management Sysytem*), Video tutorial yang bersumber dari *youtube*. Namun, dosen juga masih tetap membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk dapat menunjang keberhasilan proses perkuliahan, memfasilitasi peserta didik, serta sebagai tambahan sumber bacaan. Tentunya media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan masih tetap berbasis perkembangan teknologi saat ini.

Selain dengan dosen pengampu, telah dilakukan juga *survey* pendahuluan dengan kriteria mahasiswa Konsentrasi Pariwisata yang telah mengambil Mata Kuliah *Room Service*, mahasiswa aktif di Konsentrasi Pariwisata. Dalam penyebaran kuesioner tersebut

didapatkan hasil bahwasannya 100% dari 20 mahasiswa yang mengisi kuesioner menyatakan pernah memperoleh Materi *Room Service* selama kuliah, dengan bahan ajar yang digunakan selama perkuliahan menggunakan PPT (*Power Point*), Video, pdf. Kemudian terdapat 90% dari 20 mahasiswa menyatakan belum tersedianya *e-book* pada Konsentrasi Pariwisata, 95% dari 20 mahasiswa menyatakan penggunaan *e-book* memberikan kemudahan untuk belajar dimana saja dan kapan saja dibandingkan dengan menggunakan buku konvensional, kemudian 20 mahasiswa memberikan tanggapan”sering menggunakan HP dan laptop di setiap harinya dan 95% dari 20 mahasiswa menyatakan bahwasannya perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *e-book* pada prodi PKK Konsentrasi Pariwisata untuk membantu menunjang proses perkuliahan.

Pemilihan Materi *Room Service* didasari karena untuk menjawab permasalahan yang ada yakni dosen dan mahasiswa masih membutuhkan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi saat ini yakni *e-book*. Materi *Room Service* mungkin saja mudah ditemukan pada internet namun hal tersebut tentu saja belum sesuai dengan Silabus dan RPS Mata Kuliah *Room Service*. Sehingga kurang memenuhi kebutuhan mahasiswa yang ingin belajar secara interaktif, mandiri dan fleksibel, selain itu juga pentingnya keterampilan dan pengetahuan yang spesifik pada *Room Service* mengingat selain sebagai seorang calon guru dalam bidang perhotelan profil lulusannya nantinya juga akan berkecimpung sebagai *hotelier* sehingga membutuhkan kemampuan yang mumpuni di bidangnya baik dalam segi pengetahuan ataupun praktiknya langsung.

Media pembelajaran *Room Service* ini nantinya diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan dosen dengan tersedianya bahan dan sumber bacaan dalam bentuk *e-book* tujuan lainnya juga adalah untuk memberikan kemudahan, meningkatkan

motivasi dan pengalaman belajar dan mengajar yang berbeda dalam kegiatan belajar baik yang dilakukan di dalam kelas ataupun diluar kelas. Walaupun media pembelajaran *e-book* Materi *Room Service* sudah cukup banyak tersedia di internet, akan tetapi capaian pembelajaran pada *e-book* yang tersedia di internet belums sesuai dengan indkator pembelajaran yang diratgetkan mahasiswa di Prodi PKK Konsentrasi, Konsentrasi Pariwisata. Sehingga *e-book* harus dirancang dan di produksi berdasarkan indikator pembelajaran agar capaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada kajian yang dilakukan, peneliti menerapkann model *four D*. Alasan digunakan karena model 4D memiliki kesesuaian dengan konteks pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk serta menguji keefektifannya (Said, 2023). Selain itu adapun keunggulan dari penggunaan model ini karena penyajian pada model 4D relative sederhana (Rajagukguk et al., 2021).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat di identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran berupa sumber bacaan untuk dapat membantu menunjang proses perkuliahan
2. Sumber belajar berupa ringkasan materi Mata Kuliah *Room Service* belum tersusun menjadi satu dalam bentuk buku
3. Keterbatasan penggunaan aplikasi-aplikasi digital untuk dapat menciptakan *e-book* yang lebih menarik dan interaktif
4. Mengurangi penggunaan kertas (*paperless*) untuk dapat menghemat biaya cetak, serta mengurangi sekaligus menjaga kelestarian lingkungan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah guna mencegah meluasnya pembahasan sehingga penelitian dapat terfokus pada pokok permasalahan. Maka penulis hanya akan membahas mengenai pengembangan media pembelajaran berupa *elektronik book (e-book)* pada Materi *Room Service* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

### 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian pembatasan masalah diatas, maka adapun beberapa rumusan masalahnya yakni:

1. Bagaimanakah tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran *elektronik book (e-book)* pada Materi *Room Service*.
2. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan *elektronik book (e-book)* pada Materi *Room Service*.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, kajian penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran *elektronik book (e-book)* pada Materi *Room Service*
2. Untuk mengetahui tingkat validitas dari pengembangan media pembelajaran *elektronik book (e-book)* pada Materi *Room Service*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis terdiri dari:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini diharapkan:

- a. Mengkontribusikan sebuah pemikiran serta ide tentang penggunaan serta pemanfaatan teknologi, dalam sektor pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran *elektronik book (e-book)*
- b. Hasil penelitian nantinya diharapkan mampu memberikan referensi atau bahan acuan untuk penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan *elektronik book (e-book)*

### 2. Manfaat Praktis

Di samping manfaat teoritis, adapun manfaat praktis yang dapat digunakan oleh peneliti meliputi:

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu penulis dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi saat ini sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zamannya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan tambahan wawasan kepada penulis terkait bagaimana cara memproduksi sebuah media pembelajaran berupa *e-book* sesuai dengan capaian materi pada silabus dan RPS Materi *Room Service*.

b. Bagi mahasiswa

Tersedianya tambahan sumber bacaan dengan penggunaan teknologi masa kini untuk mahasiswa serta memberikan kemudahan pada mahasiswa dalam mengakses materi dimana dan kapan saja.

c. Bagi dosen

Membantu menunjang dan memfasilitasi kebutuhan dari mahasiswa yakni berupa media pembelajaran *e-book*, sebagai sumber belajar mandiri dan fleksibel sehingga cara penyampaian materi yang dilakukan menjadi lebih bervariasi

d. Bagi Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan penerapan teknologi dengan tujuan untuk dapat digunakan kembali pada mahasiswa-mahasiswa lainnya yang akan mengambil Materi *Room Service*.

