

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Pariwisata merupakan salah satu industri yang memiliki tingkat pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun, Industri Perhotelan tidak dapat dipisahkan dari dunia pariwisata, Tanpa adanya kegiatan pariwisata, dunia perhotelan tidak akan berjalan dan berkembang dengan pesat, Begitu pula sebaliknya, Pariwisata tidak akan berjalan jika tidak ada hotel yang menjadi salah satu fasilitas penunjang dari dunia pariwisata. Maka dari itu, dunia pariwisata memiliki hubungan yang sangat erat dengan industri perhotelan dan dapat dikatakan bahwa industri perhotelan merupakan salah satu pondasi pendukung dari dunia pariwisata (Wahyuni & Parma, 2020).

Industri Perhotelan terus berubah cepat dan menuntut lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga kompetensi praktis yang dapat langsung diterapkan di lini layanan, khususnya pada Produk *Food & Beverage (F&B)*. Tren pembelajaran digital termasuk munculnya *Microlearning* atau *Microcontent* menawarkan format ringkas dan mudah diakses yang cocok untuk kebutuhan “*just-in-time*” dan pembelajaran berbasis tugas di dunia kerja (Reynolds & Dolasinski 2023). Namun, praktik Pendidikan Vokasi Perhotelan masih menghadapi sejumlah isu kurikulum dan materi sering disusun dalam format makro (*Macrolearning/Macrocontent*) yang panjang, kurang modular, serta kurang mengintegrasikan konteks praktik *F&B* dan kebutuhan Bahasa (*English for F&B*) yang spesifik untuk interaksi layanan.

Studi-studi pengembangan bahan ajar *Hospitality* di konteks lokal menunjukkan kebutuhan untuk materi ESP (*English for specific Purposes*) yang relevan dengan tugas *F&B* (Astawa & Ardiasa 2022) Selain itu, efektivitas *Microlearning* tidak otomatis ada masalah kepuasan belajar dan desain instruksional yang harus diperhatikan agar *Microcontent* benar-benar mendukung pembelajaran praktik (Do 2021).

Darmayasa & Aras (2023) menegaskan bahwa *Microcontent* berbasis multimedia, seperti video singkat, *photostory*, dan infografi interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. *Micro-content* dapat menawarkan solusi yang fleksibel dan hemat biaya, Kesenjangan penelitian yang jelas muncul pada tataran: kebutuhan bukti empiris tentang efektivitas *Microcontent* yang digarap khusus untuk produk *F&B* (bukan layanan umum), bagaimana integrasi *English for F&B* dimasukkan dalam unit *mikro* agar mendukung komunikasi lapangan, dan peran *Microcontent* dalam strategi pembaharuan Vokasi yang menggabungkan *Macrocontent* (kurikulum menyeluruh) dan *Microcontent* (unit praktis singkat). Meski *literature* umum tentang *Microlearning* banyak, sedikit studi yang fokus pada pengembangan, implementasi, dan evaluasi *Microcontent F&B* untuk program Vokasi jenjang D4 termasuk analisis format (video demonstrasi singkat, *checklist* interaktif, infografis praktis) dan ukuran dampak pada kesiapan praktik mahasiswa.

Namun implementasi teknologi belum sepenuhnya mengintegrasikan kebutuhan Bahasa terapan (*English for F&B*) dengan praktik teknis lapangan. Oleh karena itu, penelitian yang mengembangkan dan mengevaluasi *mobile-based Microcontent* yang menyatukan latihan teknis *F&B* dan penguasaan Bahasa Inggris Profesional berpotensi memperpendek kurva adaptasi lulusan, meningkatkan *employability*, dan menjadi komponen penting bagi reformasi kurikulum Vokasi yang lebih responsif terhadap industri.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada beberapa aspek; fokus khusus pada *Microcontent* untuk produk *F&B* pada tingkat D4 Pengelolaan Perhotelan (bukan hanya layanan umum) melainkan integrasi eksplisit *English for F&B* ke dalam unit *mikro*, dan pendekatan yang memadukan *Macrocontent* (kurikulum komprehensif) dengan *Microcontent* (unit praktis singkat) untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan. Analisis kebaruan akan mengevaluasi tidak hanya efektivitas pembelajaran (pengetahuan, keterampilan, motivasi), tetapi juga penerimaan industri dan potensi skala implementasi sebagai bagian dari pembaharuan Vokasi. Ini sejalan dengan bukti ilmiah bahwa *Microlearning*, bila dirancang dan diintegrasikan secara strategis, dapat menguatkan hasil belajar sekaligus melengkapi *Macrolearning* tradisional.

(Reynolds & Dolasinski 2023).

Dari uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini akan mengkaji lebih dalam mengenai Pengembangan *Microcontent* dalam *F&B Product* bagi mahasiswa D4 Perhotelan. Pengembangan model ini diharapkan mampu untuk memberikan pemanfaatan yang sejalan dan relevan kepada mahasiswa yang terbiasa menerima konten-konten singkat dari media sosial. Sehingga hal ini dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan potensi mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada proses pembelajaran *Food & Beverage Product* masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran praktik dan penguasaan *English for Food & Beverage*. Berdasarkan kondisi tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada bidang *Food & Beverage Product* di program D4 Pengelolaan Perhotelan masih banyak menggunakan metode konvensional yang panjang (*Macrocontent*).
2. Ketersediaan media pembelajaran digital yang spesifik untuk keterampilan *Food & Beverage Product* masih terbatas, sehingga mahasiswa belum memperoleh pengalaman belajar yang efektif dan kontekstual.
3. Integrasi keterampilan Bahasa Inggris khusus (*English for F&B*) dalam materi pembelajaran Vokasi belum optimal, padahal hal ini penting untuk meningkatkan daya saing lulusan di industri *Hospitality*.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian hanya difokuskan pada pengembangan *Microcontent* di bidang:

1. *Food & Beverage Product* untuk mahasiswa D4 Pengelolaan Perhotelan.
2. Aspek pembelajaran yang dikaji terbatas pada integrasi *Microcontent* dengan keterampilan praktis *F&B* serta penguatan *English for F&B* sebagai bagian dari kompetensi komunikasi layanan.

3. Pengembangan *Microcontent* difokuskan pada bentuk media digital sederhana (misalnya video singkat, infografis, modul interaktif) yang relevan dengan karakteristik mahasiswa Vokasi, bukan pada teknologi kompleks seperti AR/VR.
4. Evaluasi efektivitas *Microcontent* dibatasi pada tiga indikator utama, yaitu pemahaman materi, keterampilan praktik, dan motivasi belajar mahasiswa, tanpa mencakup aspek manajerial atau kebijakan kurikulum secara luas.
5. *Penelitian* dilakukan dalam lingkup program studi D4 Pengelolaan Perhotelan dan tidak membahas bidang lain di luar ranah Vokasi Perhotelan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *Microcontent* Berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa yang mendukung untuk pembelajaran *Food production* dengan integrasi *English for F&B* pada pendidikan Vokasi perhotelan?
2. Bagaimana hasil Pengembangan penggunaan *Microcontent* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau *Macrocontent* dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan praktik mahasiswa?
3. Bagaimana respon/tanggapan mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan (usefulness) *Microcontent* sebagai media pembelajaran *Food production* dalam lingkup uji coba terbatas?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi kebutuhan pembelajaran yang telah dijelaskan, penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Microcontent* pada bidang *Food & Beverage Product* :

1. Merancang *Microcontent* berdasarkan analisis kebutuhan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran mahasiswa D4 Pengelolaan Perhotelan pada bidang *Food & Beverage Product* sebagai dasar pengembangan *Microcontent*.

2. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis *Microcontent* dalam bentuk video singkat yang menampilkan proses pembuatan Minuman, serta istilah *English for* sebagai sarana pendukung pembelajaran praktik mahasiswa D4 Pengelolaan Perhotelan.
3. Menguji coba dan mengembangkan *Microcontent* dalam lingkup terbatas untuk mengetahui Persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan (usefulness) Media tersebut dalam mendukung pembelajaran *Food & Beverage Product*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis :

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu di bidang manajemen perhotelan, khususnya terkait strategi pembelajaran Vokasi berbasis *Microcontent* pada *Food & Beverage Product*. Hasil penelitian diharapkan memperkaya literatur akademik mengenai integrasi antara Visual Storytelling, perilaku konsumen generasi milenial dan *Gen Z*, serta strategi komunikasi digital dalam konteks pariwisata dan *Hospitality*.
2. Menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran Vokasi yang mengintegrasikan *Macrocontent* dan *microcontent* (unit materi singkat), sehingga dapat memperkaya kajian akademik tentang inovasi pendidikan Vokasi.
3. Menambah literatur terkait pemanfaatan *English for F&B* dalam pembelajaran Vokasi perhotelan, yang selama ini masih terbatas dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Manfaat Praktis :

1. Bagi Pendidikan Vokasi: Hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam menyiapkan lulusan Vokasi yang lebih terampil, adaptif, dan siap kerja, sesuai dengan kebutuhan nyata dunia kerja di bidang *F&B*.
2. Bagi dosen/pendidik Vokasi: Penelitian ini dapat memberikan model dan media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif, ringkas, dan aplikatif, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik

mahasiswa Vokasi.

3. Bagi mahasiswa D4 Pengelolaan Perhotelan: Penelitian ini membantu mempercepat pemahaman keterampilan *F&B* serta meningkatkan motivasi belajar melalui media *Microcontent* yang relevan.

