

PENGUATAN KOMPETENSI RESERVASI DAN TIKETING SISWA VOKASI PARIWISATA MELALUI PELATIHAN GLOBAL DISTRIBUTION SYSTEM

**Rachmadina Rafika Triani^{1*}, Candra Karismawan²,
Bimo Kuncoro Jati³, Riswano⁴**

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*E-mail: Rachmadina.Rafika.Triani@unj.ac.id

ABSTRAK

Transformasi digital pada industri pariwisata menuntut pendidikan vokasi untuk memperkuat kompetensi teknologi, khususnya dalam penggunaan *Global Distribution System* (GDS). Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dan siswa melalui pelatihan GDS berbasis *practice-based learning* (PBL). Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahap: analisis kebutuhan, sosialisasi, penyampaian materi, praktik simulasi Sabre, serta pendampingan dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian praktik, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator kompetensi: pemahaman konsep GDS meningkat dari 45% menjadi 88%, penggunaan kode Sabre dari 30% menjadi 85%, ketepatan PNR dari 40% menjadi 90%, kecepatan eksekusi dari 35% menjadi 82%, dan kemandirian praktik dari 28% menjadi 80%. Pendampingan intensif efektif membantu peserta mengatasi kendala teknis dan meningkatkan kemampuan analitis. Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa PBL merupakan pendekatan yang efektif dan dapat direplikasi untuk memperkuat kompetensi digital pada pendidikan vokasi pariwisata. Disarankan agar pelatihan GDS (Sabre) dilakukan secara berkelanjutan dan diintegrasikan ke dalam kurikulum vokasi pariwisata. Selain itu, diperlukan pengembangan skenario praktik yang lebih lanjut dan kontekstual, peningkatan fasilitas, serta peningkatan kompetensi guru sebagai trainer internal untuk menjaga keberlanjutan hasil pembelajaran.

Kata Kunci: *Global Distribution System*; Kompetensi; Reservasi; Sekolah Vokasi; *Ticketing*.

ABSTRACT

The digital transformation of the tourism industry requires vocational education to strengthen technology-oriented competencies, particularly in the use of *Global Distribution Systems* (GDS). This community service program aimed to enhance teachers' and students' competencies through GDS training implemented using a *practice-based learning* (PBL) framework. The program was conducted through five stages: needs assessment, socialization, presentations, Sabre simulation practice, and mentoring with evaluation. Evaluation of the program was employed through observations, documentation, and performance assessments. The results indicate substantial improvement across key competencies: understanding of GDS concepts increased from

45% to 88%, mastery of Sabre commands from 30% to 85%, PNR accuracy from 40% to 90%, execution speed from 35% to 82%, and practical independence from 28% to 80%. Intensive mentoring effectively supported problem-solving and analytical development. Overall, this community service program using PBL has successfully strengthened the participants' digital competence in vocational tourism education. It is recommended that GDS (Sabre) training be conducted continuously and integrated into the vocational tourism curriculum. More advanced and contextual practice scenarios, improved facilities, and teacher upskilling as internal trainers are also needed to sustain learning outcomes.

Keywords: Competence; Global Distribution System; Reservation; Ticketing; Vocational School.

Article History:	
Diterima	: 17-01-2026
Disetujui	: 23-03-2026
Diterbitkan Online	: 25-03-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pendidikan vokasi memainkan peran strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi terapan serta mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi industri. Pada sektor pariwisata, digitalisasi berlangsung sangat cepat, sehingga institusi pendidikan dituntut menyediakan pengalaman belajar yang mendekati praktik profesional di lapangan. Studi terbaru menegaskan bahwa efektivitas pendidikan vokasi sangat ditentukan oleh keterhubungan antara lingkungan belajar dan kebutuhan kompetensi industri, termasuk integrasi teknologi yang digunakan secara nyata dalam proses bisnis (Indarta, 2025).

Kebijakan “*link and match*” yang terus diperkuat menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi industri secara langsung di sekolah. Pada bidang Usaha Layanan Wisata (ULW), *Global Distribution System* (GDS) merupakan kompetensi inti yang wajib dikuasai karena berperan sebagai pusat integrasi inventori perjalanan, manajemen reservasi, hingga agregasi layanan lintas maskapai dan agen perjalanan. Sistem seperti Sabre, Amadeus, dan Galileo menjadi tulang punggung industri perjalanan global dan telah terbukti meningkatkan efisiensi operasi, akurasi inventori, serta kecepatan layanan (Buhalis et al., 2020).

Digitalisasi pariwisata juga diperkuat oleh integrasi *big data analytics*, AI, dan algoritma rekomendasi yang memengaruhi perilaku wisatawan dan cara pelaku industri mengelola layanan (Ohyver, et al., 2025). Perubahan ini menjadikan penguasaan GDS bukan hanya sebagai keterampilan teknis, tetapi sebuah kompetensi digital yang menjadi standar global di industri perjalanan.

Namun, beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi GDS dalam pendidikan vokasi di Indonesia masih belum optimal. Keterbatasan fasilitas, dominasi pembelajaran berbasis teori, serta minimnya akses ke aplikasi industri menyebabkan kesenjangan signifikan antara kompetensi siswa dan harapan industri bahwa sekolah vokasi membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak menekankan pengalaman praktik nyata untuk menghasilkan kompetensi yang berorientasi industri (Sukmana et al. 2025).

Observasi yang dilakukan di SMK Negeri 66 Jakarta—berlokasi di Jl. SPG 7/Jl. Al Baidho, Jakarta Timur—menunjukkan bahwa keterbatasan serupa juga terjadi. Guru maupun siswa masih menghadapi hambatan dalam memahami struktur *Passenger Name Record* (PNR), melaksanakan transaksi reservasi di Sabre, serta menangani permasalahan teknis yang muncul selama simulasi. Walaupun sekolah berada di kawasan pendidikan yang strategis dan memiliki dukungan fasilitas umum yang memadai, kebutuhan akan pelatihan berbasis praktik masih sangat besar agar pembelajaran di kelas dapat mengikuti standar industri.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang menggunakan pendekatan *practice-based learning* (PBL), sebuah metode yang terbukti efektif untuk meningkatkan kompetensi terapan pada bidang vokasi (Kurniawan et al. 2026). Pelatihan menggunakan Sabre versi pelatihan menghadirkan lingkungan belajar yang autentik, sehingga peserta dapat memahami alur reservasi digital secara langsung. Program ini diperkaya dengan modul terstruktur, pendampingan teknis intensif, dan evaluasi berbasis skenario, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang komprehensif. Selain meningkatkan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan vokasi nasional berbasis kebutuhan industri pariwisata modern.

2. Pemasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 66 Jakarta, mitra menghadapi beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran Usaha Layanan Wisata (ULW), khususnya terkait penguasaan *Global Distribution System* (GDS). Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan kompetensi praktis guru dan siswa dalam penggunaan GDS Sabre, terutama dalam memahami struktur *Passenger Name Record* (PNR) dan melakukan transaksi reservasi. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan teoritis sehingga pengalaman praktik yang menyerupai kondisi industri belum optimal. Keterbatasan akses terhadap aplikasi industri serta kendala teknis dalam menjalankan perintah (*commands*) dan menangani error selama simulasi turut memperlebar kesenjangan antara kompetensi peserta didik dan kebutuhan industri. Di sisi lain, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga belum berjalan secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program pengabdian ini menawarkan solusi melalui pelatihan berbasis *practice-based learning* (PBL) yang menekankan pengalaman praktik langsung menggunakan sistem GDS (Sabre) versi pelatihan. Kegiatan ini didukung oleh penyediaan modul pembelajaran terstruktur yang mencakup konsep dasar GDS, penggunaan command, serta simulasi pembuatan dan pengelolaan PNR. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bertahap melalui praktik intensif dengan skenario yang semakin kompleks, disertai pendampingan teknis (*mentoring*) guna membantu peserta mengatasi kendala dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, evaluasi berbasis kinerja diterapkan untuk mengukur peningkatan kompetensi secara objektif, serta dilakukan penguatan kapasitas guru sebagai trainer internal agar keberlanjutan program dapat terjaga. Dengan demikian, solusi yang ditawarkan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi teknis dan digital peserta sekaligus memperkuat relevansi pembelajaran vokasi dengan kebutuhan industri pariwisata.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat yang dipadukan dengan pendampingan berbasis praktik (*practice-based learning*) atau PBL sebagai strategi utama dalam penguatan kompetensi digital peserta. Pendekatan PBL dipilih karena mampu mengintegrasikan pembelajaran konseptual dan keterampilan prosedural melalui aktivitas simulatif yang mendekati konteks autentik industri pariwisata, sebagaimana ditegaskan oleh Kolb (2014) mengenai pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar, serta Billett (2011) yang menekankan relevansi pengalaman kerja nyata dalam pendidikan vokasi. Sasaran kegiatan terdiri atas guru dan siswa sekolah vokasi pariwisata yang terlibat dalam pembelajaran Reservasi dan Tiketing. Lokasi kegiatan berada pada laboratorium komputer sekolah mitra yang telah dilengkapi perangkat komputer, akses internet stabil, serta aplikasi *Global Distribution System* (GDS) Sabre versi pelatihan, sesuai dengan rekomendasi UNESCO (2015) mengenai kebutuhan infrastruktur digital dalam pendidikan vokasi.

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Peserta terdiri dari 3 guru dan 20 siswa program Usaha Layanan Wisata. Kegiatan berlangsung selama dua hari pada 21–22 Oktober 2025 di laboratorium komputer SMK Negeri 66 Jakarta.



Gambar 1. Peta Lokasi Pengabdian dan Papan Nama SMKN 66 Jakarta.

Peta tersebut menunjukkan lokasi SMK Negeri 66 Jakarta di wilayah Jakarta Timur yang strategis dan mudah diakses. Sekolah ini berada tidak jauh dari Halim Perdanakusuma International Airport dan Taman Mini Indonesia Indah, serta didukung oleh akses jalan utama. Letaknya yang dekat dengan pusat transportasi dan destinasi wisata mendukung pembelajaran vokasi, khususnya di bidang pariwisata.

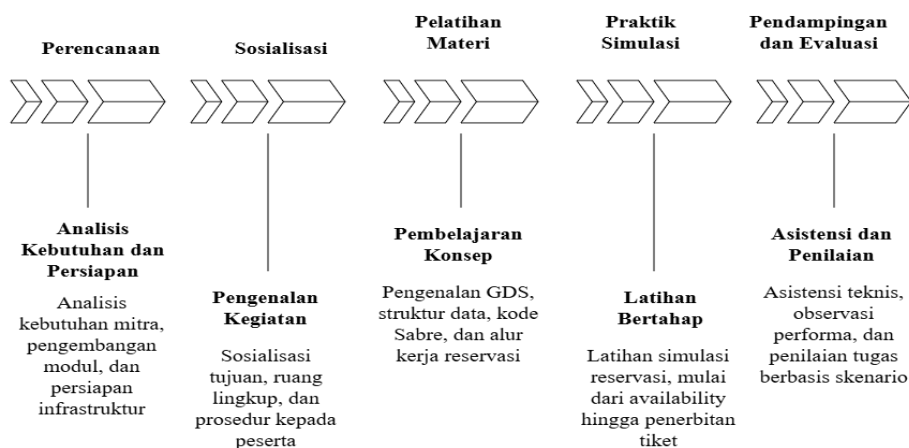
2. Instrumen Kegiatan

Instrumen evaluasi ketercapaian kegiatan dalam program pelatihan berbasis *practice-based learning* (PBL) ini dirancang untuk mengukur keberhasilan peningkatan kompetensi peserta dalam penggunaan GDS (Sabre) secara komprehensif, baik dari aspek proses maupun hasil. Evaluasi dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, penilaian praktik (*performance assessment*), *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon peserta. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta selama kegiatan, seperti partisipasi aktif, kemampuan mengikuti instruksi, interaksi dengan instruktur, dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Selanjutnya, penilaian praktik difokuskan pada penguasaan kompetensi teknis, meliputi pemahaman konsep GDS, ketepatan penggunaan command Sabre, akurasi pengelolaan *Passenger Name Record* (PNR), kecepatan eksekusi transaksi, serta tingkat kemandirian peserta. *Pre-test* dan *post-test* digunakan

untuk mengukur peningkatan pemahaman konseptual sebelum dan sesudah pelatihan, sedangkan angket respons peserta bertujuan untuk mengetahui persepsi terhadap kualitas materi, efektivitas metode PBL, pendampingan, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan kompetensi digital. Selain itu, dokumentasi dan refleksi juga digunakan untuk merekam proses kegiatan serta mengidentifikasi kendala dan solusi yang muncul selama pelatihan. Program dinyatakan berhasil apabila sebagian besar peserta mencapai tingkat kompetensi yang baik, terjadi peningkatan signifikan hasil belajar, serta peserta menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan.

3. Tahapan Kegiatan

Metode pelaksanaan disusun dalam lima tahapan sistematis: (1) Perencanaan meliputi analisis kebutuhan mitra, pengembangan modul pelatihan, serta persiapan infrastruktur dan akun simulasi Sabre. Tahap ini mengikuti prinsip *needs assessment* sebagaimana dijelaskan oleh Creswell & Creswell (2018); (2) Sosialisasi dilakukan untuk membangun pemahaman awal mengenai tujuan, ruang lingkup, dan prosedur kegiatan, selaras dengan praktik *community education* seperti dijelaskan oleh UNESCO (2015); (3) Pelatihan materi mencakup pengenalan konsep dasar GDS, struktur data reservasi, kode-kode utama Sabre, serta alur kerja reservasi digital yang merujuk pada standar industri perjalanan (IATA, 2020); (4) Praktik simulasi dilakukan melalui latihan bertahap, mulai dari *availability*, *fare display*, pembuatan dan modifikasi PNR, hingga penerbitan tiket elektronik. Pelaksanaan tahap ini mengacu pada konsep PBL yang menekankan pembelajaran berbasis pemecahan masalah (Savery, 2015); (5) Pendampingan dan evaluasi dilaksanakan melalui asistensi teknis selama praktik, observasi performa peserta, serta penilaian tugas berbasis skenario transaksi.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Sistem Reservasi Sabre.

Materi kegiatan meliputi modul GDS, panduan transaksi Sabre, lembar kerja praktik, dan instruksi operasional yang disusun berdasarkan kaidah praktik industri, merujuk pada *Sabre Red 360 Training Guide* (Sabre, 2023). Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil praktik, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif (Miles, Huberman & Saldaña, 2014) untuk mengidentifikasi perubahan kompetensi peserta serta efektivitas setiap tahapan pelatihan. Seluruh prosedur dirancang agar memiliki tingkat keterulangan (*replicability*) yang tinggi sehingga dapat diimplementasikan pada institusi vokasi lain yang membutuhkan penguatan kompetensi digital pariwisata.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMK Negeri 66 Jakarta menunjukkan efektivitas pendekatan PBL dalam meningkatkan kompetensi digital peserta, khususnya pada penggunaan aplikasi GDS pada aplikasi Sabre. Kegiatan yang berlangsung di laboratorium komputer sekolah mitra ini memberikan pengalaman belajar autentik melalui simulasi reservasi digital yang menyerupai alur kerja industri pariwisata. Sejalan dengan tujuan program, pelatihan ini ditujukan untuk memperkuat kemampuan operasional guru dan siswa dalam pembelajaran Reservasi dan Tiketing yang sebelumnya masih terbatas pada teori dan demonstrasi dasar. Hasil observasi, penilaian praktik, dan umpan balik peserta mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis praktik memungkinkan terjadinya integrasi yang kuat antara pengetahuan deklaratif dan keterampilan prosedural. Temuan ini sejalan dengan pandangan Billett (2011) bahwa pengalaman belajar autentik memiliki kontribusi signifikan dalam penguatan kompetensi vokasi.

Pada tahap awal pelatihan, mayoritas peserta mengalami kesulitan dalam memahami struktur dasar *Passenger Name Record* (PNR), membedakan konsep *availability* dengan *fare display*, serta menerapkan kode-kode transaksi di sistem Sabre. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun pendidikan vokasi, khususnya di bidang pariwisata, sudah berupaya menyiapkan kompetensi kerja, masih terdapat kesenjangan praktik digital yang mendekati konteks industri. Hal ini senada dengan temuan literatur sebelumnya bahwa kurikulum SMK kepariwisataan belum selalu sesuai sepenuhnya dengan kebutuhan operasional dunia kerja, terutama terkait kompetensi digital dan operasional pariwisata modern.

Melalui pelatihan yang dirancang berbasis praktik (PBL) dan pendampingan intensif, peserta menunjukkan peningkatan kompetensi secara signifikan. Peningkatan kompetensi peserta tampak dari pemahaman lebih baik terhadap alur transaksi GDS, serta kemampuan untuk mengeksekusi fungsi-fungsi dasar dan menengah di Sabre secara lebih cepat dan akurat. Efektivitas pendampingan menjadi faktor krusial dalam proses pembelajaran ini. Pendekatan interaktif dan umpan balik langsung memungkinkan peserta memperbaiki kesalahan secara real time, membangun pemahaman konseptual yang mendalam, dan mengembangkan kemandirian operasional. Model ini sejalan dengan praktik kolaborasi vokasi dan industri yang digagas di Indonesia untuk menjembatani *skill gap* (celah kemampuan) dengan dilengkapi dengan modul pembelajaran yang di daftarkan pada HKI Universitas Negeri Jakarta.

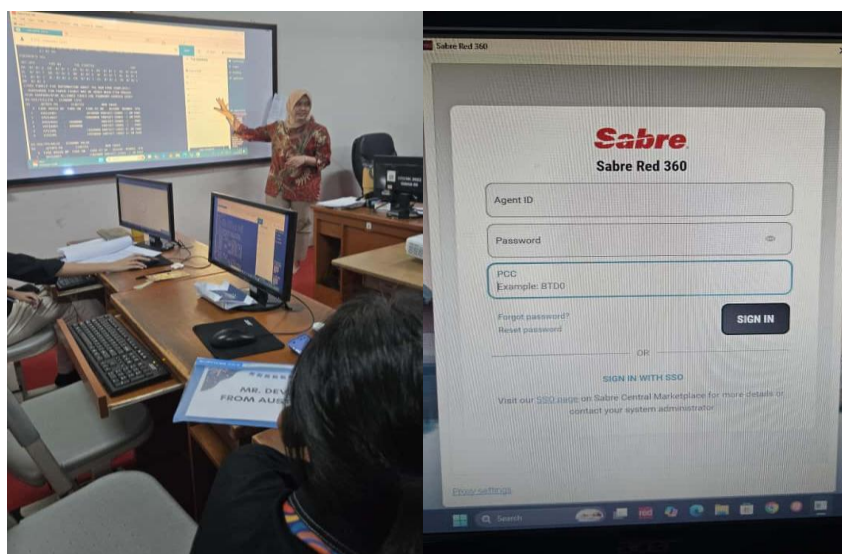


Gambar 3. Modul Pembelajaran Penggunaan GDS Aplikasi Sabre.

Selama pelatihan, muncul beberapa hambatan teknis, misalnya kesalahan input kode, interpretasi tampilan Sabre yang belum familiar, serta keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Namun, hambatan ini justru diolah sebagai bagian dari strategi pembelajaran: peserta diajak untuk menganalisis kesalahan, mengeksplorasi solusi alternatif, dan mengembangkan pemikiran analitis dalam konteks pemecahan masalah teknis. Setelah rangkaian pelatihan selesai, penguasaan transaksi GDS Sabre oleh peserta meningkat jauh dibanding awal. Mereka sudah mampu melakukan *availability check*, menampilkan tarif (*fare display*), membuat *itinerary*, serta mengelola PNR dengan prosedur yang lebih efisien. Hal ini menandakan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berhasil mentransfer keterampilan teknis yang relevan dengan operasional industri pariwisata masa kini.

Dampak pelatihan juga terlihat dalam kesiapan digital peserta. Penguasaan GDS bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga membekali mereka dengan kapabilitas digital yang penting dalam dunia kerja pariwisata modern. Kemampuan ini sangat relevan mengingat transformasi digital di sektor pariwisata semakin pesat. Namun demikian, evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan infrastruktur. Beberapa peserta menghadapi keterbatasan akses perangkat yang memadai atau jaringan internet yang stabil, yang membatasi peluang latihan mandiri dan memperlambat kemajuan bagi sebagian peserta. Temuan ini relevan dengan isu yang diangkat dalam kebijakan vokasi: kebutuhan untuk menguatkan sarana latihan digital di SMK, terutama di bidang pariwisata.

Secara menyeluruh, hasil pelatihan membawa implikasi penting bagi pengembangan pendidikan vokasi pariwisata. Pertama, integrasi pelatihan digital berbasis praktik dan pendampingan dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi operasional siswa. Kedua, adanya hambatan teknis dan infrastruktur menuntut perhatian lembaga pendidikan dan pemangku kepentingan untuk memperkuat fasilitas digital di sekolah. Terakhir, kemajuan ini mendukung misi vokasi Indonesia untuk menjembatani celah kemampuan (*skill gap*) antara dunia pendidikan dan industri, serta memperkuat peran SMK dalam menyiapkan tenaga kerja yang siap pakai dan kompeten dalam era digital.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Penggunaan GDS Aplikasi Sabre.

Selama pelatihan, muncul beberapa hambatan teknis, misalnya kesalahan input kode, interpretasi tampilan Sabre yang belum familiar, serta

keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Namun, hambatan ini justru diolah sebagai bagian dari strategi pembelajaran: peserta diajak untuk menganalisis kesalahan, mengeksplorasi solusi alternatif, dan mengembangkan pemikiran analitis dalam konteks pemecahan masalah teknis. Setelah rangkaian pelatihan selesai, penguasaan transaksi GDS Sabre oleh peserta meningkat jauh dibanding awal. Mereka sudah mampu melakukan *availability check*, menampilkan tarif (*fare display*), membuat *itinerary*, serta mengelola PNR dengan prosedur yang lebih efisien. Hal ini menandakan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berhasil mentransfer keterampilan teknis yang relevan dengan operasional industri pariwisata masa kini.

Dampak pelatihan juga terlihat dalam kesiapan digital peserta. Penguasaan GDS bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga membekali mereka dengan kapabilitas digital yang penting dalam dunia kerja pariwisata modern. Kemampuan ini sangat relevan mengingat transformasi digital di sektor pariwisata semakin pesat. Namun demikian, evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan infrastruktur. Beberapa peserta menghadapi keterbatasan akses perangkat yang memadai atau jaringan internet yang stabil, yang membatasi peluang latihan mandiri dan memperlambat kemajuan bagi sebagian peserta. Temuan ini relevan dengan isu yang diangkat dalam kebijakan vokasi: kebutuhan untuk menguatkan sarana latihan digital di SMK, terutama di bidang pariwisata.

Secara menyeluruh, hasil pelatihan membawa implikasi penting bagi pengembangan pendidikan vokasi pariwisata. Pertama, integrasi pelatihan digital berbasis praktik dan pendampingan dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi operasional siswa. Kedua, adanya hambatan teknis dan infrastruktur menuntut perhatian lembaga pendidikan dan pemangku kepentingan untuk memperkuat fasilitas digital di sekolah. Terakhir, kemajuan ini mendukung misi vokasi Indonesia untuk menjembatani *skill gap* antara dunia pendidikan dan industri, serta memperkuat peran SMK dalam menyiapkan tenaga kerja yang siap pakai dan kompeten dalam era digital.



Gambar 5. Kolaborasi Tim Pelaksana dan Mitra.

Intervensi pendampingan memiliki peran signifikan dalam memperkuat hasil pelatihan. Guru memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pedagogi berbasis teknologi, terutama penggunaan simulasi sebagai media instruksional. Siswa memperoleh pengalaman langsung tentang alur transaksi digital yang selama ini tidak tersedia dalam pembelajaran reguler. Kolaborasi antara instruktur dan peserta selama sesi pendampingan mencerminkan

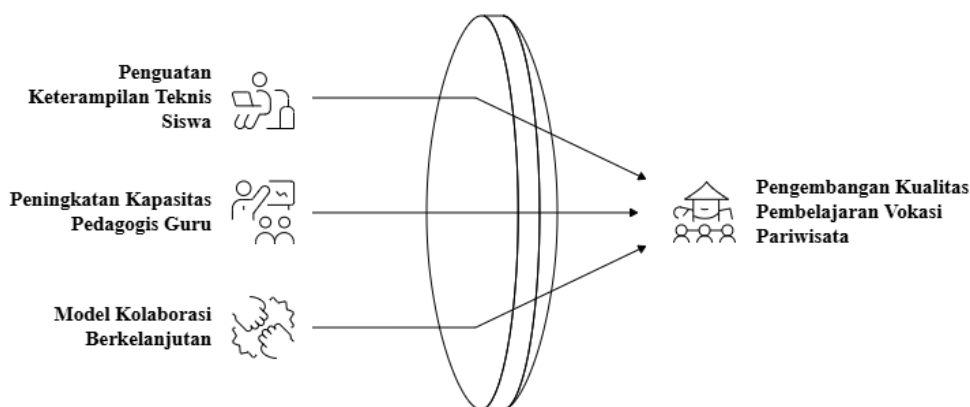
praktik pembelajaran kolaboratif yang direkomendasikan UNESCO (2012) untuk meningkatkan kualitas pendidikan vokasi.

Selain itu, pendampingan berbasis praktik terbukti efektif dalam mengatasi hambatan teknis yang muncul selama simulasi, seperti kesalahan input kode, kegagalan menghasilkan PNR, atau ketidaksesuaian tarif. Pendampingan ini tidak hanya menyelesaikan kendala secara langsung, tetapi juga membangun kapasitas peserta untuk melakukan refleksi dan evaluasi mandiri. Hal ini mendukung pandangan Savery (2015) bahwa lingkungan belajar berbasis pemecahan masalah meningkatkan kemampuan analitis dan *self-regulated learning*.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan GDS.

No	Indikator Kompetensi	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)	Peningkatan (%)
1	Pemahaman Konsep GDS	45%	88%	+43%
2	Penggunaan Kode Sabre	30%	85%	+55%
3	Ketepatan isi PNR	40%	90%	+50%
4	Kecepatan Eksekusi Transaksi	35%	82%	+47%
5	Kemandirian Praktik	28%	80%	+52%

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu menyelesaikan transaksi Sabre secara mandiri dengan tingkat ketepatan yang tinggi. Penguasaan transaksi seperti *availability*, *fare quote*, *recording PNR*, dan penerbitan tiket elektronik meningkat seiring repetisi latihan. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa PBL merupakan pendekatan yang paling efektif untuk pendidikan vokasi yang membutuhkan keterampilan teknis spesifik. Selain itu pemahaman konsep GDS meningkat dari 45% menjadi 88%, sedangkan kemampuan menggunakan kode Sabre naik dari 30% menjadi 85%. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemandirian praktik, yaitu sebesar 52%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *practice-based learning* efektif dalam mempercepat proses pembelajaran operasional GDS.



Gambar 6. Model Implementasi Pelatihan GDS Berbasis *Practice-Based Learning*.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kesiapan digital peserta. Peserta menunjukkan perubahan signifikan dalam literasi digital, kepercayaan diri, dan pemahaman terhadap standar industri pariwisata. Kegiatan ini juga memberikan gambaran penting mengenai kesenjangan infrastruktur yang dihadapi oleh sekolah vokasi. Keterbatasan perangkat dan akses aplikasi industri menyebabkan pembelajaran konvensional tidak mampu mengikuti ritme perubahan

industri. Pelatihan ini kemudian berfungsi sebagai intervensi strategis yang tidak hanya mengisi gap keterampilan jangka pendek, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh sekolah dalam jangka panjang.

Integrasi PBL dengan simulasi Sabre terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan transformatif. Peserta tidak hanya mempelajari konsep sistem reservasi, tetapi juga memahami pola kerja industri secara langsung. Hal ini memperkuat temuan Buhalis & Law (2008) yang menyatakan bahwa digitalisasi dan integrasi sistem merupakan fondasi utama kompetensi kerja di sektor pariwisata.

Secara keseluruhan, pelatihan GDS ini berkontribusi pada pengembangan kualitas pembelajaran vokasi pariwisata melalui tiga aspek utama: (1) penguatan keterampilan teknis siswa, (2) peningkatan kapasitas pedagogis guru, dan (3) pembangunan model kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi. Temuan ini menunjukkan bahwa model pelatihan ini memiliki tingkat *replicability* tinggi dan berpotensi diadaptasi oleh institusi vokasi lain yang menghadapi tantangan serupa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan GDS Sabre berbasis *practice-based learning* yang dilaksanakan di SMK Negeri 66 Jakarta terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan siswa. Indikator kompetensi mengalami peningkatan signifikan antara 43–55%, meliputi pemahaman konsep GDS, penggunaan kode Sabre, ketepatan PNR, kecepatan eksekusi transaksi, dan kemandirian praktik. Peningkatan ini menegaskan bahwa pendekatan PBL dengan dukungan simulasi dan pendampingan intensif merupakan strategi yang tepat untuk pembelajaran vokasi berbasis teknologi.

Kegiatan ini tidak hanya mengatasi kesenjangan keterampilan digital peserta, tetapi juga memperkuat kapabilitas pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap implementasi kebijakan *link and match* serta mendukung tujuan SDGs nomor 4 tentang pendidikan berkualitas.

Meskipun demikian, pelatihan ini menghadapi keterbatasan berupa perangkat komputer dan akses jaringan yang belum sepenuhnya optimal. Karena itu, peningkatan infrastruktur digital di sekolah vokasi sangat direkomendasikan untuk memastikan keberlanjutan program sejenis di masa depan. Model pelatihan yang dihasilkan memiliki potensi tinggi untuk direplikasi oleh institusi vokasi lain sehingga dapat memperluas dampak penguatan kompetensi digital tenaga kerja pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Billett, S. (2011). *Vocational Education: Purposes, Traditions and Prospects*. Springer.
- Buhalis, D., Harwood, T., Bogicevic, V., Viglia, G., Beldona, S., & Hofacker, C. (2020). Technological disruptions in services: Lessons from tourism and hospitality. *Tourism Management*, 80, 104–164. <https://doi.org/10.1108/JOSM-12-2018-0398>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE.
- IATA. (2020). *Training Manual: Passenger Services and Reservations*. International Air Transport Association.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Kebijakan Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Link & Match*.

- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kristiyanto, B. N. A. (2018). Developing learning practice model for tourism vocational high school. *Journal of Vocational Education Studies. Journal of Mathematics*, 1(2), 45-58. <https://doi.org/10.12928/joves.v1i2.701>
- Kurniawan, H., Lintong, F. D., Judijanto, L., & Sepriano, S. (2026). *Strategi dan Inovasi Pendidikan Kejuruan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Law, R., Buhalis, D., & Cobanoglu, C. (2014). Progress on information and communication technologies in hospitality and tourism. *International journal of contemporary hospitality management*, 26(5), 727-750. <https://doi.org/10.1108/IJCHM-08-2013-0367>
- Li, J., Xu, L., Tang, L., Wang, S., & Li, L. (2018). Big data in tourism research: A review. *Tourism Management*, 68, 301-323. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.03.009>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Ohyver, D. A., Judijanto, L., Islahuddin, I., Apriyanto, A., Kalsum, E. U., & Anas, M. (2025). *Transformasi Industri Perhotelan di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sabre Corporation. (2023). *Sabre Red 360 Training Guide*. Sabre Holdings.
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9(2), 5-15.
- Subijanto, S., Sumantri, D., Tola, B., & Mariani, M. (2020). A Curriculum of Indonesian Tourism Vocational Schools: Catering Skills Competencies in Line with the ASEAN Level Competencies of the World of Work. *IJER: Indonesian Journal of Educational Review*, 7(2), 13-26. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/ijer/article/view/18906>
- Sukmana, O., Nasution, S., Triastuti, E., Estede, S., Prihartini, I., Soegiarto, I., ... & Baskoro, S. E. (2025). *Pendidikan Vokasi: Kompetensi & Solusi Kebutuhan Dunia Kerja*. Star Digital Publishing.
- UNESCO. (2015). *Technical and Vocational Education and Training (TVET) Policy Review*. UNESCO Publishing.
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*.
- World Tourism Organization (UNWTO). (2019). *World Tourism Report*.