

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aspek mendasar dari proses pendidikan, yang mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan atau sasaran pendidikan tertentu. Kegiatan pembelajaran mengacu pada tugas-tugas yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap baru. Melalui kegiatan-kegiatan ini, otak memproses dan menginternalisasi informasi baru, yang selanjutnya mempengaruhi sikap dan perilaku. Ketersediaan fasilitas yang memadai memegang peranan penting dalam memastikan efektivitas proses belajar mengajar. Komponen-komponen penting, seperti perangkat pembelajaran, materi instruksional, perlengkapan sekolah, dan sumber daya lainnya, diperlukan untuk memfasilitasi dan mendukung kegiatan pembelajaran yang lancar dan efektif.

Media pembelajaran khususnya, memiliki peranan yang sangat krusial. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan memberikan motivasi kepada siswa, mempengaruhi suasana, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini memungkinkan guru menciptakan kondisi belajar yang optimal demi mencapai tujuan pendidikan secara maksimal (Batubara, 2020).

Media pembelajaran, yang meliputi teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang disesuaikan dengan materi pelajaran, berfungsi sebagai bentuk komunikasi yang dapat dicetak, visual, atau audio. Tujuan utamanya

adalah untuk menyampaikan gagasan secara efektif dan memicu minat siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka (Arsyad, 2019). Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Kuswanto (2018) adalah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini dapat dicapai melalui tampilan visual yang memadukan berbagai gambar dan animasi yang dirancang secara menarik. Desain fisik atau visual yang menarik dapat secara signifikan mempengaruhi minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan berdampak positif pada hasil belajar mereka secara keseluruhan.

SMK Negeri 1 Sawan adalah Sekolah Menengah Kejuruan Perhotelan di Provinsi Bali yang beralamat di desa Menyali, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. SMK Negeri 1 Sawan memiliki 4 (empat) jurusan, yaitu Multimedia, Akuntansi, Perhotelan dan Tata Boga (Kementerian Pendidikan, 2024). Dari hasil wawancara dengan guru kelas XII Perhotelan SMK Negeri 1 Sawan ibu Made Arniati, S.Pd., M.Pd., pada 21 Februari 2024, siswa memiliki kendala yaitu sulitnya siswa dalam *pronunciation*, kesulitan lainnya adalah siswa tidak percaya diri dalam berbicara dimuka umum dan siswa memiliki daya ingat yang rendah dalam mengingat SOP (*Standard Operational Procedure*) khususnya pada materi *Reception* mata pelajaran *Front Office*. Selain itu materi pembelajaran yang disampaikan bersumber dari modul. Ibu Made Arniati.S.Pd., M.Pd, juga mengungkapkan bahwa antusiasme belajar siswa akan meningkat ketika melakukan praktik di lapangan.

Survei awal yang dilakukan di antara siswa kelas XII Perhotelan 4 di SMK Negeri 1 Sawan mengungkap beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Khususnya, 83,3% dari 30 siswa melaporkan kurangnya modul atau materi referensi untuk mempelajari submateri *reception*. Selain itu, 80% siswa menyatakan kesulitan memahami materi pelajaran karena sumber daya dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru mereka. Kelas *Front Office*, khususnya yang berfokus pada materi *reception*, wajib diikuti oleh siswa kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan. Mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mampu menangani tamu *check in* individu menggunakan reservasi dan sesuai SOP (*Standard Operational Procedure*). Namun siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi *reception* dikarenakan proses belajarnya terbatas menggunakan media PPT (*Power Point*) dan siswa hanya membaca serta menghafal materi pembelajaran. Sebanyak 96,7% dari 30 siswa menyatakan senang dan setuju apabila materi *Reception* dikembangkan menggunakan media video pembelajaran.

Mengingat tantangan saat ini, pengembangan materi pembelajaran dianggap penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Upaya ini bertujuan untuk mencegah pengalaman belajar mengajar menjadi monoton dan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan penyampaian dan keterlibatan konten pendidikan. Pengembangan media video pembelajaran menjadi solusi yang relevan, karena penggunaan media pembelajaran seperti buku paket atau presentasi *Power Point* saja memiliki keterbatasan dalam

meningkatkan efektivitas belajar. Menurut Wibawanto (2023), efektivitas siswa dalam memahami materi dari media pembelajaran konvensional hanya sekitar 10%. Namun, jika media pembelajaran didesain secara menarik dengan memanfaatkan grafis, video, audio, dan interaktivitas, keefektifan dalam menyerap materi dapat meningkat hingga 80-90%.

Selain itu, video pembelajaran juga memiliki berbagai keuntungan lainnya. Video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan gambaran nyata tentang konsep yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan dorongan bagi siswa untuk memahami proses pembelajaran secara berkelanjutan, melatih keterampilan secara mandiri, dan mendorong mereka menjadi lebih mandiri dalam belajar (Wisada, 2019). Dengan demikian, pengembangan media video pembelajaran menjadi langkah strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, meskipun tingkat efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada konteks dan penerapannya. Sebagai contoh, penelitian oleh Mochammad Hildad Ajiban (2024) yang berjudul *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon* mengungkapkan bahwa media *Power Point* interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, efektivitasnya menjadi kurang optimal ketika diterapkan dalam waktu yang singkat, seperti pada dua pertemuan saja,

dengan tingkat efektivitas sebesar 54%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif membutuhkan durasi pembelajaran yang lebih panjang agar memberikan dampak yang lebih maksimal.

Selain itu, penelitian oleh Anjeli et al. (2024) yang berjudul *Pengaruh Intensitas Mengakses Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Rias (Studi Kasus: Siswa Jurusan Seni Tari di SMKN 57 Jakarta)* menyatakan bahwa intensitas siswa dalam mengakses *platform* Tiktok dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Media sosial, jika digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat untuk meningkatkan minat belajar, meskipun di sisi lain juga memiliki potensi untuk menjadi distraksi.

Lebih lanjut, penelitian oleh Thuba dkk. (2023) yang berjudul *Pengaruh Penerapan Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Tekstil terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Sunan Drajat* menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Video pembelajaran dianggap sebagai alat yang efektif untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas dan lebih menarik kepada siswa tentang materi pelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka secara keseluruhan.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil dan minat belajar. Media pembelajaran seperti *Power Point* interaktif, video pembelajaran, dan bahkan media sosial dapat menjadi alat yang efektif, asalkan dirancang dan diterapkan dengan strategi yang tepat. Dengan demikian, pengembangan

media pembelajaran yang menarik, relevan, dan kontekstual sangat diperlukan untuk menunjang kualitas pendidikan dan mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi multimedia berupa video animasi merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang efektif dan menarik. Video animasi, yang merupakan kumpulan gambar bergerak yang disusun sesuai alur berdasarkan materi pelajaran, dilengkapi dengan audio sebagai pendukung penyampaian informasi (Fatmawati, 2021). Media video yang dirancang menarik dan relevan dengan materi pelajaran mampu menjadi daya tarik utama bagi peserta didik. Media video dianggap sebagai alat yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan kreatif siswa, menyampaikan konsep sejarah secara visual, dan menyederhanakan topik kompleks yang sulit dipahami jika diajarkan hanya melalui metode tradisional (Komang et al., 2021).

Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan media video pembelajaran diharapkan dapat membantu mempermudah penyampaian konsep-konsep dalam materi *reception* pada mata pelajaran *front office*. Media video ini diharapkan mampu menjadi pengganti metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan video pembelajaran, siswa dapat melihat gambaran nyata dari konsep yang dipelajari, sehingga membantu mereka untuk lebih memahami materi secara mendalam.

Berdasarkan paparan di atas, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung keefektifan proses belajar mengajar, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diidentifikasi dan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Sawan, maka permasalahan penelitian dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi *reception* dengan bahan ajar dan metode yang digunakan guru.
2. Guru masih terbatas menggunakan media pembelajaran berupa *Power Point* (PPT) sehingga siswa merasa bosan.
3. Siswa memiliki kendala yaitu sulitnya siswa dalam *pronunciation*, tidak percaya diri dalam berbicara dimuka umum dan siswa memiliki daya ingat yang rendah dalam mengingat SOP (*Standard Operational Procedure*).

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat terarah, sistematis, efisien, dan efektif, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasi kendala yang telah diidentifikasi dan mempersempit ruang lingkup penelitian. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan" ini difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran untuk mengatasi kendala tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Dari keterbatasan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahapan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahapan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Reception* Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII Perhotelan di SMK Negeri 1 Sawan.

1.6 Manfaat Hasil

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis, yaitu:

- a. Memberikan kontribusi berupa gagasan atau pemikiran tentang pemanfaatan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, melalui media video pembelajaran.
- b. Menjadi acuan atau referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan berharga tentang pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Penelitian ini juga berupaya untuk meningkatkan

keterampilan dan pengetahuan akademisi dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan memenuhi standar konten edukasi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi siswa dengan menawarkan materi edukasi yang menarik. Konten video tersebut diharapkan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi Guru

Konten video instruksional yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan membuat pelajaran lebih menarik, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, video tersebut dapat memberikan metode pengajaran alternatif yang menyederhanakan penyampaian konten praktis, khususnya dalam materi *reception* pada mata pelajaran *front office*.

d. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang memotivasi mahasiswa untuk mempelajari materi praktik, khususnya *reception* pada mata pelajaran *front office*. Selain itu, media ini dapat mempermudah dosen dalam menjelaskan materi yang bersifat praktis.

e. Bagi Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Program Studi PKK dengan memberikan wawasan tentang

pengembangan bahan ajar dan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan sumber daya yang inovatif. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk menciptakan media pembelajaran baru yang efisien, khususnya dalam bentuk video edukasi.

