

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanduan Perjalanan wisata ialah salah satu mata pelajaran yang ada pada program usaha layanan wisata dalam kurikulum merdeka. Pemanduan perjalanan wisata sangat penting untuk dipelajari, karena memiliki pengaruh besar pada eksplorasi pariwisata. Oleh karena itu, materi pemanduan perjalanan wisata perlu dipelajari oleh siswa secara matang sebelum melakukan praktek kerja lapang. Pada hakikatnya peranan pemandu wisata adalah membimbing serta memberikan informasi kepada wisatawan (Wagiyanti, 2020).

Pemberian informasi oleh pemandu wisata mulai dari informasi umum hingga informasi khusus mengenai wilayah yang dikunjungi oleh wisatawan. Informasi umum dapat berupa kondisi geografis suatu objek wisata, seperti kondisi jalan maupun kondisi lingkungan, sedangkan informasi khusus dapat berupa keunggulan atau keistimewaan dari suatu objek wisata (Rusmiati et al., 2022). Sehingga memiliki kaitannya dengan suatu proses pembelajaran yang harus dilaksanakan. Pembelajaran pemanduan perjalanan wisata tidak hanya berupa suatu materi pembelajaran yang disampaikan, namun perlu juga diimbangi dengan suatu praktik yang sesuai dengan standar serta ketentuan yang berlaku.

Pembelajaran pemanduan perjalanan wisata bertujuan agar siswa dapat memiliki kemampuan dasar dan keterampilan dalam berkomunikasi khususnya dalam menjelaskan potensi, keunggulan, dan ciri khas pada suatu obyek wisata. Selain itu juga, melalui pelajaran pemanduan perjalanan wisata siswa dapat mengetahui bagaimana tata cara pemanduan yang baik, mulai dari opening hingga closing, serta menyusun rencana pemanduan dan mempersiapkan segala perangkat pemanduan. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran harus disesuaikan dengan yang terjadi di lapangan guna mempermudah siswa dalam pemahaman atas materi pelajaran pemanduan perjalanan wisata.

Perkembangan teknologi kini memiliki dampak signifikan pada berbagai bidang kehidupan. Aspek pendidikan merupakan bagian yang turut terpengaruh oleh

perkembangan teknologi ini. Para pendidik dituntut untuk bisa mengikuti serta memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengadaptasi metode pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran bisa tercapai apabila guru mampu membangun lingkungan belajar yang menarik, di mana siswa merasa nyaman serta tidak tertekan. Maka dari itu, proses kegiatan pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan guru dalam menumbuhkan pembelajaran yang efektif, yang terdiri dari tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran (Arif, 2018). Selain itu juga, pada proses belajar tidak akan terpisahkan dengan salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran berperan sangat vital dalam keberhasilan pada suatu proses pembelajaran (Susilo, 2020).

Media audio visual ialah suatu tempat dalam menyajikan suatu informasi yang memiliki 2 karakter yaitu audio yang berisikan suara serta visual yang berisikan gambar. Media audio visual ialah satu dari sejumlah media yang menjadi penunjang dalam pembelajaran, dikarenakan tidak hanya menyertakan indera penglihatan, tetapi pula menyertakan indera pendengar. Pemanfaatan dalam mempergunakan media audio visual pada pembelajaran memberikan suatu kelebihan yaitu, lebih efektif digunakan untuk proses pembelajaran, menarik perhatian siswa, melatih konsentrasi, fokus siswa, serta memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa dengan mempergunakan media audio visual (Aeniyah & Meilana, 2021). Oleh sebab itu, pemanfaatan penggunaan media audio visual tidak hanya bisa dipergunakan ataupun dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran saja, tetapi juga media audio visual dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat suatu video yang bisa dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran (Laaser & Toloza, 2017).

Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah para siswa dalam menerima materi yang disajikan oleh guru. Selanjutnya, pemanfaatan media pembelajaran bisa meningkatkan minat serta semangat belajar siswa (Asmara, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran sangat mendukung efisiensi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, kompetensi

guru dalam memilih, mengembangkan, serta mengimplementasikan media pembelajaran menjadi hal yang krusial. Dengan cara ini, guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut untuk mendukung jalannya proses pembelajaran.

Pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran akan menciptakan daya tarik tersendiri bagi siswa yang merangsang semangat belajar. Gambar dan audio yang ditampilkan akan memberi rangsangan serta stimulus kepada siswa guna mendalami materi pelajaran lebih mendalam. Siswa yang dengan motivasi belajar yang kuat akan memberikan perhatian penuh terhadap materi yang diajarkan dengan jelas. Tidak hanya itu, dorongan kuat dalam pemahaman materi yang disajikan mendorong siswa guna menjelajahi sumber-sumber tambahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran tersebut.

Motivasi siswa ialah daya penggerak dalam diri para siswa guna mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran demi meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Pranowo & Prihastanti, 2020). Motivasi belajar siswa memainkan peran krusial dalam menentukan efisiensi suatu proses pembelajaran. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi motivasi belajar, yang dapat dibagi menjadi dua kelompok, yakni faktor intrinsik serta ekstrinsik. Motivasi intrinsik mencerminkan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa, termasuk hasrat untuk memperoleh pengetahuan serta mencapai tujuan pembelajaran, ataupun kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Sementara motivasi ekstrinsik mengacu pada dorongan yang berasal dari lingkungan siswa, seperti kondisi belajar, interaksi sosial, serta metode pembelajaran yang menarik (Sandika, 2021).

Rendahnya motivasi belajar siswa di akibatkan kurangnya antusias dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran pemanduan perjalanan wisata, dikarenakan pembelajaran yang kurang pariatif, yang dimana guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat dalam menyampaikan pesan atau informasi pada proses pembelajaran, sehingga siswa dalam belajar merasa cepat bosan. Selain itu juga rendahnya motivasi belajar dilihat dari siswa yang kurang tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, untuk mengembangkan motivasi belajar siswa, seorang guru perlu mengambil sejumlah langkah-langkah tertentu untuk menyusun proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan secara efektif serta efisien.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan pada proses pendidikan di sekolah. Pendidikan ialah usaha guna menuntun serta mempersiapkan peserta didik, agar mampu mengembangkan potensi serta kemampuannya. Pada proses pembelajaran tidak akan lepas dari bimbingan dan arahan seorang guru. Kegiatan pembelajaran bisa berlangsung dengan baik, serta bisa meraih hasil belajar yang optimal apabila guru mempunyai gagasan yang kreatif serta inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Sementara itu juga memerlukan motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran, karena motivasi siswa merupakan salah satu pendorong utama dalam melakukan kegiatan belajar.

Dorongan keinginan belajar siswa bisa terpengaruh oleh penerapan media pembelajaran. Proses pembelajaran adalah interaksi yang terjadi dalam satu sistem komunikasi. Maka dari itu, media pembelajaran sangat krusial dalam komponen sistem pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021). Selain itu, penerapan media pembelajaran harus mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran audio visual, siswa akan lebih mampu guna menguasai isi pelajaran yang dijelaskan dan secara bersamaan dapat merangsang motivasi belajar (Maheswari & Pramudiani, 2021).

Penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran masih jarang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan isi materi. Mengingat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata agar siswa untuk lebih mengetahui bagaimana teknik pemanduan yang baik. Oleh sebab itu, merujuk latar belakang yang sudah dijelaskan, bisa ditarik simpulan bahwasanya penerapan media audio visual bisa membangkitkan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

Sehingga peneliti ingin mencoba bereksperimen dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pemanduan perjalanan wisata di SMKN 1 Bandung. Dengan demikian maka peneliti terdorong untuk meneliti dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada**

Mata Pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata XI ULP di SMK Negeri 1 Bandung”

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada studi ini diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen di SMKN 1 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada kelas kontrol di SMKN 1 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audio visual pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media audio visual pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata di SMKN 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi ini, yaitu guna mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah di kelas eksperimen dalam pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata di SMKN 1 Bandung
2. Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah di kelas kontrol dalam pelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata di SMKN 1 Bandung
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh menggunakan dan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pemanduan Perjalanan Wisata di SMKN 1 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Merujuk tujuan studi diatas, ada dua manfaat pada studi yang hendak dilakukan yaitu:

1. Secara Teoritis

Diharapkan temuan dari studi ini akan memberi pedoman bagi meningkatnya motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam rangka proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan guru mampu memaksimalkan penggunaan serta pemanfaatan media audio visual guna memudahkan siswa dalam mempelajari serta memahami materi mengenai Pemanduan Perjalanan Wisata yang diajarkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berperan sebagai panduan penulis dalam menyusun penulisan skripsi dengan lenih terarah. Oleh karena itu, penulis menyajikan sistematika penulisan skripsi yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan ruang lingkup dan disiplin ilmu di Universitas Pendidikan Indonesia. Struktur penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut:

- BAB I** : Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi.
- BAB II** : Kajian Pustaka yang berisikan tentang konsep dan teori, serta kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
- BAB III** : Metode penelitian yang berisikan lokasi, desain penelitian, metode, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen, serta analisis data.
- BAB IV** : Pada bab ini menjelaskan hasil dari pengolahan dan hasil data penelitian, serta pembahasan atau analisis dari data yang diperoleh.
- BAB V** : Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini penulis menyimpulkan dari temuan dari hasil analisis data, serta memberikan saran yang berdasarkan kesimpulan.

1.6 Keaslian Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin pesat masa kini berdampak kepada kemajuan penggunaan media pembelajaran. Teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan materi ajar (Habibah et al., 2020). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan perkembangan teknologi saat ini.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif bisa mempermudah siswa dalam pemahaman materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Sehingga penerapan media pembelajaran bisa memberikan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Penggunaan media berbasis gambar dan audio bisa memberikan stimulus kepada siswa untuk mendalami materi pelajaran. Masih terbatasnya penerapan media pembelajaran yang berbasis audio visual yang dilaksanakan oleh seorang pendidik.

Nama Peneliti/Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
<p>Putri, (2017) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah</p>	<p>Tingkat penggunaan media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Arab</p>	<p>Kuantitatif Deskriptif</p>	<p>Terdapat dampak yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran terhadap semangat belajar siswa, terutama saat pembelajaran bahasa Arab.</p>
<p>Syahrin & As, (2020) Pengaruh Penggunaan Audiovisual Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di SMA Negeri 3 Takengon</p>	<p>Pertimbangan guru dalam memilih jenis media pembelajaran</p>	<p>Quasi Eksperimen</p>	<p>Penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran keterampilan dalam bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi hasil belajar bahasa Inggris.</p>
<p>Kahfi et al., (2021) Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu</p>	<p>Hasil belajar siswa yang rendah serta kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran</p>	<p>Metode Experimental Design Pretest- Posttest Control Group Design</p>	<p>Peningkatan motivasi belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan sebelum serta setelah melalui proses pembelajaran berbasis kontekstual dengan pendukung media audio visual.</p>

<p>Aprianto et al., (2022) Practice of Audio-Visual Learning Media to Grow the Motivation of Mi Kenongomulyo Students' Learning</p>	<p>Peran sekolah dan guru dalam menerapkan media pembelajaran</p>	<p>Metode Eksperimen Desain One Group Pretest-Posttest</p>	<p>Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual memberi dampak terhadap motivasi belajar siswa.</p>
<p>Dos et al., (2017) Utilizing Audiovisual Media and Learning Motivation on Student Achievement of Social Department Grade VIII Student Fatumeta, Dili</p>	<p>Peran sekolah dalam mendukung guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif</p>	<p>Metode Experimental Design Pretest-Posttest Control Group Design</p>	<p>Ada pengaruh dari penerapan media audio visual terhadap prestasi belajar, dan perbedaan siswa yang bermotivasi tinggi dan siswa bermotivasi rendah terhadap prestasi belajar. Walaupun demikian, tidak ada interaksi antara media pembelajaran serta motivasi dalam pengaruh terhadap prestasi belajar.</p>
<p>Ibe & Abamuiche, (2019) Effects of audio visual technological aids on students' achievement and interest in secondary school biology in Nigeria</p>	<p>Kurangnya pemahaman guru dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran</p>	<p>Metode Quasi Experimental Design</p>	<p>Kelompok eksperimen yang diberi pelajaran menggunakan konten audio visual mendapatkan nilai ujian lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak berikan pelajaran menggunakan konten audio visual</p>
<p>Tang & Intai, (2018) Effectiveness of Audio-Visual Aids In Teaching Lower</p>	<p>Untuk mengetahui efektivitas alat bantu berbasis audio visual dalam pelajaran reproduksi</p>	<p>Metode Quasi Experimental Design</p>	<p>Bahwa alat bantu berbasis audio visual sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.</p>

Secondary Science in a Rural Secondary School			
Liao et al., (2019) The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment	Untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran dan kolaborasi dalam mempengaruhi prestasi belajar, motivasi intrinsic, beban kognitif, dan perilaku siswa dalam pembelajaran berbasis permainan digital (DGBL)	Metode Experimental Design Pretest- Posttest Control Group Design	Adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran dan kolaborasi terhadap prestasi belajar, serta meningkatkan motivasi instrinsik dan mengurangi beban kognitif.