

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebuah lembaga pendidikan yang dibangun untuk menyiapkan lulusan yang siap bekerja sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia untuk Jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada jurusan Usaha Perjalanan Wisata, atau yang kini disebut Usaha Layanan Wisata, terdapat mata pelajaran Pemanduan. Menurut Iswati (2016), Peran pemandu wisata memiliki kepentingan yang besar dalam industri pariwisata, karena tugas mereka mencakup penyediaan pengalaman wisata yang menyenangkan dan berkesan bagi para wisatawan. Cooper, Fletcher, dan Gilbert (2012) menegaskan bahwa pemandu wisata memiliki tanggung jawab utama dalam menjaga keselamatan, kesehatan, dan kenyamanan wisatawan selama perjalanan. Selain itu, mereka juga harus memastikan agar para wisatawan mematuhi aturan dan regulasi yang berlaku di tempat-tempat yang mereka kunjungi. Adalah penting untuk diingat bahwa pemandu wisata yang profesional memiliki peran krusial dalam membentuk kesan positif bagi para wisatawan yang berkunjung.

Sesuai pernyataan Iswati (2016), pemandu wisata yang baik adalah mereka yang mampu membimbing para wisatawan ke objek-objek wisata dengan memperhatikan aspek-aspek seperti sapa pesona, sopan santun, dan integritas. Oleh karena itu, kepuasan wisatawan tidak hanya tergantung pada daya tarik objek wisata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas pemandu. Pemandu wisata sejatinya berperan sebagai ujung tombak dalam industri pariwisata, yang dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pengalaman wisata yang memuaskan. Penghargaan dan kesejahteraan yang diperoleh oleh pemandu wisata seharusnya sejalan dengan potensi pariwisata yang terus berkembang. Dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pelayanan dalam perjalanan wisata, sangatlah penting untuk memberikan pendidikan kepemanduan kepada para siswa

Muhammad Arrizqi Bahrul Rohman, 2023

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIKTOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TOUR GUIDING*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang ingin jadi pemandu. Dengan demikian, mereka dapat terus mengembangkan kemampuan dan pengetahuan mereka, sehingga dapat memberikan layanan yang lebih baik kepada para wisatawan dan mendukung pertumbuhan positif dalam industri pariwisata.

Proses pembelajaran pemanduan memberikan sejumlah manfaat yang dapat membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi tenaga kerja yang terampil. Namun, pembelajaran pemanduan masih dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya adalah timbulnya perasaan jenuh di kalangan siswa selama mereka terlibat dalam pembelajaran yang lebih bersifat teoritis. Para siswa merasa kurang terlibat dan kurang tertarik pada materi kelas yang lebih didominasi oleh peran guru. Disamping itu, waktu pembelajaran yang singkat dan jumlah materi yang banyak dapat mempengaruhi semangat dan motivasi siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar selama pembelajaran ini dapat mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran di kelas. Motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni motivasi internal yang berasal dari dalam diri individu, dan motivasi eksternal yang berasal dari luar individu. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari segi eksternal adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu membangkitkan antusiasme siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Aulia Rizki (2022) menegaskan bahwa faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik. Selain itu, Yuniarti dan Salam (2021) menyatakan bahwa kekurangan dalam penggunaan media selama proses pembelajaran dapat memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Beberapa dampak buruk yang timbul akibat keterbatasan media pembelajaran mencakup, 1) menurunkan minat siswa dalam belajar, karena keterbatasan akses atau penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan kebosanan atau kurangnya ketertarikan siswa terhadap proses belajar. 2) menurunkan kreativitas siswa, karena keterbatasan media pembelajaran dapat membatasi kemampuan siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka dan

membatasi kreativitas mereka dalam memahami materi.

Media dapat diartikan dari berbagai perspektif, tetapi pada umumnya dapat didefinisikan sebagai alat yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Menurut Hasan dan rekan (2021), definisi media mencakup peralatan yang dapat disesuaikan dengan topik dan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada berbagai jenis alat atau perantara antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi, dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dan mendukung mereka dalam memahami proses pembelajaran secara efektif dan bermakna.

Proses belajar merupakan suatu tindakan dan perilaku yang kompleks, melibatkan berbagai aspek. Dalam konteks pembelajaran, terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan untuk mengoptimalkan pengembangan bakat dan potensi setiap individu, Dimiyati dan Mudjiono (2015). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di dalam kelas seharusnya mampu memfasilitasi siswa untuk menggali dan mengembangkan seluruh potensi mereka. Salah satu bentuk fasilitas yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang memiliki daya tarik.

Kurangnya efektivitas dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa mengalami kekurangan pengalaman belajar yang menarik dan beragam, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat memengaruhi tingkat kepercayaan diri siswa. Jika kegiatan pembelajaran bersifat monoton, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi rasa percaya diri mereka dalam proses belajar. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan enggan untuk berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pemanduan tidak hanya fokus pada kegiatan praktik semata, tetapi juga memerlukan penyampaian materi teori kepemanduan wisata kepada siswa. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas

untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Seiring dengan kemajuan teknologi dan pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi digital, ini dapat dijadikan sebagai peluang inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media audio visual adalah jenis media visual yang dalam proses produksinya melibatkan penggunaan suara.

Kemajuan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor ekonomi, sosial-budaya, dan terutama dalam bidang pendidikan Andri & SP, (2017). Pendidikan saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan beragam media berbasis teknologi dan aplikasi dengan fitur-fitur canggih. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, Nagle (2018). Media sosial bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga telah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan sehari-hari siswa Fajar, Machmud (2020). Penggunaan aplikasi media sosial telah menjadi fenomena masif di kalangan peserta didik, Salah satu platform yang banyak digunakan yaitu Tiktok.

Aplikasi Tiktok merupakan platform yang dilengkapi dengan efek khusus yang unik dan menarik, dapat diakses oleh semua kalangan tanpa terkecuali, Krutka (2018). Fungsinya adalah untuk membuat video singkat yang menarik, diperkaya dengan musik dan gerakan tarian, yang dapat menarik perhatian berbagai kalangan. Selain itu, aplikasi ini diakui dapat merangsang kreativitas, memungkinkan pengguna untuk menampilkan hasil karyanya kepada khalayak luas dan menciptakan konten yang memiliki nilai bagi orang lain, Sitorus (2018). TikTok memproyeksikan bahwa aplikasi ini akan menjadi favorit di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa, sebagaimana terbukti dengan kemajuan pesatnya pada tahun 2020, menjadikannya fenomena budaya yang populer di Indonesia, Falgoust (2022).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Sensor Tower* yang dikutip oleh Okezone.com, media sosial Tiktok telah berhasil mengungguli popularitas media

sosial besar sebelumnya seperti Instagram dan Facebook (Ferdiansyah, 2020). Pada tahun 2019, lebih dari 700 juta orang di seluruh dunia mengunduh aplikasi Tiktok, data ini diperoleh dari *Google Play Store* untuk pengguna *Android* dan fitur *App Store* untuk pengguna *iOS* (Ferdiansyah, 2020). Menurut Aji & Setiyadi, (2020) data terkini pengguna TikTok di Indonesia pada tahun 2021 mengindikasikan bahwa rata-rata pengguna menghabiskan 89 menit setiap harinya di aplikasi ini, durasi waktu yang signifikan ini mencerminkan popularitas dan daya tarik tinggi dari platform ini, yang cenderung membuat pengguna ketagihan.

TikTok memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Implementasi TikTok sebagai alternatif media dalam pembelajaran dapat dianggap sebagai pilihan yang kreatif. Mengamati berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi TikTok, memungkinkan untuk merancang sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh, untuk meningkatkan keterampilan berbicara, siswa dapat memanfaatkan fitur rekan suara pada aplikasi ini dan kemudian berkomunikasi melalui jejaring. Hal ini menunjukkan bahwa TikTok menjadi suatu hal yang interaktif bagi siswa. Berdasarkan indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tiktok memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik, karena mampu menarik dan berinteraksi dengan siswa (Taubah, 2020).

Hingga saat ini, telah dilakukan beberapa penelitian mengenai pemanfaatan media sosial TikTok dalam konteks pendidikan. Pertama, penelitian yang membahas pemanfaatan TikTok sebagai platform pembelajaran online oleh Ramdani (2021). Kedua, penelitian tentang efektivitas model pembelajaran berbasis TikTok dengan lisensi Attribution-NonCommercial-ShareAlike, Ardiyanti (2021). Ketiga, penelitian mengenai respon siswa terhadap penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran, Mana (2021). Keempat, penelitian yang mengeksplorasi pemanfaatan TikTok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Dewanta (2020). Namun, terdapat pula banyak penelitian yang menyampaikan dampak negatif media sosial terhadap peserta didik di sekolah dasar. Pertama, dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa, Asdiniah & Lestari (2021). Kedua, dampak negatif terhadap perilaku dan karakter peserta didik, Hudaya (2018).

Muhammad Arrizqi Bahrul Rohman, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIKTOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA PADA PEMBELAJARAN TOUR GUIDING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketiga, dampak negatif terhadap minat belajar peserta didik, Handayani (2022). Keempat, dampak negatif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media sosial juga diketahui dapat menyebabkan gangguan psikologis pada peserta didik, termasuk kurang percaya diri, ketegangan emosional, kecemasan yang berlebihan, rendahnya sikap sosial, dan bahkan stress, Feliyandra (2017).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dari itu penulis tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian untuk menemukan seberapa besar pengaruh Tiktok sebagai media pembelajaran *Tour Guiding* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan begitu, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIKTOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TOUR GUIDING”** (Penelitian Pre-Experimental One Group Design Pada Pokok Bahasan Layanan Transfer Kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung)

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung?
3. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung.

Muhammad Arrizqi Bahrul Rohman, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIKTOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TOUR GUIDING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung.
3. Untuk mengetahui adakah peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Tiktok pada pembelajaran *Tour guiding* kelas XI PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas XI PAR 2 di SMK Pariwisata Telkom Bandung. Aplikasi Tiktok akan digunakan sebagai media pembelajaran *Tour guiding* selama periode penelitian. Penelitian ini tidak akan membahas pengaruh faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti faktor personal siswa atau faktor lingkungan sekolah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Secara Teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan Tiktok sebagai alat pembelajaran memengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi landasan untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga untuk studi lanjutan yang mengeksplorasi penggunaan Tiktok sebagai alat pembelajaran. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan akan berdampak positif dengan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan Tiktok sebagai media pembelajaran di SMK Pariwisata Telkom Bandung.

##### **1.5.2 Secara Praktis**

###### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan untuk memenuhi sebagian syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pariwisata Fakultas

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai efektivitas penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang lebih baik.

3) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai efektivitas penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat membantu guru dalam merancang dan menyusun pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

4) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai efektivitas penggunaan Tiktok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini dapat membantu para pengambil keputusan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang tepat.

5) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang berguna bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan dan menjadi referensi bagi penelitian yang sejenis.