

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar; dari perspektif guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari perspektif siswa, hasil belajar merupakan titik puncak dari proses belajar. (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Pada praktiknya, dalam proses pembelajaran sering muncul banyak hambatan yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan di semua tingkatan. Salah satu hambatan yang selalu menjadi kendala dalam kelangsungan pembelajaran adalah faktor eksternal yang berupa sekolah yakni pemilihan media pembelajaran (Slameto, 2003). Ketidakefektifan dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat siswa tidak mendapat pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi (Rohman, 2023). Sehingga kemampuan dan keterampilan pada siswa kurang berkembang ketika siswa ini melakukan aktivitas pembelajaran, siswa tidak merasa tertarik untuk belajar di dalam kelas dan pada akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai. Dengan kurang efektifnya aktivitas pembelajaran, akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Maqsudah, 2023).

Berdasarkan observasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata, media pembelajaran yang digunakan di SMKN 3 Bandung masih menggunakan Microsoft Powerpoint dan buku teks/e-book. Akan tetapi jika dilihat di lapangan, penggunaan media pembelajaran PPT dan buku teks/e-book dianggap monoton, membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa karena dirasa tidak efektifnya pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Terbukti dari nilai ulangan awal yang didapat oleh siswa kelas X ULP 2 di mata pelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata pada tahun lalu. Jumlah siswa sebanyak 36 siswa, hanya 7 siswa yang dinyatakan lulus yang berarti sisanya sekitar 81% siswa berada dibawah KKM, dimana nilai KKM pada mata pelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata adalah 75. Ini menunjukkan

banyak siswa masih belum paham terhadap materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran saat ini.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini karena media dapat meningkatkan motivasi seseorang, menumbuhkan keinginan dan minat baru seseorang untuk belajar, dan juga dapat membantu proses pembelajaran dan penyampaian materi. (Santoso, 2017). Di era modern ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat maju, begitupun teknologi dalam dunia pendidikan juga mengalami kemajuan yang sama, salah satunya media belajar berbasis video (Agustina, 2012). Dari hasil penelitian Rudi Susilana (2021), waktu paling efektif dalam belajar bagi siswa dengan metode belajar biasa hanya bisa bertahan 3-5 menit saja. Ketika siswa belajar lebih dari waktu antara 5-20 menit dirasa sudah tidak efektif. Pembelajaran yang masih dipakai saat ini adalah pembelajaran sederhana sehingga siswa menjadi cepat bosan, maka media belajar menggunakan video bisa dijadikan alternatif dari permasalahan tersebut (Purwanti, 2015). Pada saat ini sudah banyak video pembelajaran yang dapat diakses melalui platform untuk dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu pada aplikasi TikTok. Di antara banyak pilihan media sosial yang bisa dimanfaatkan sebagai konten dalam pembelajaran, TikTok adalah salah satu yang dapat digunakan untuk menampilkan konten video singkat yang 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 (Taubah & Hadi, 2020).

Menurut data survey dari Sensor Tower yang diambil dari Okezone.com, media sosial TikTok sudah mengalahkan media sosial besar yang telah ada sebelumnya seperti Instagram dan Facebook. Lebih dari 700 juta orang diseluruh dunia mengunduh aplikasi TikTok pada tahun 2019, data tersebut diambil dari aplikasi Google Play Store yang ada di Android dan fitur App Store yang ada di iOS (Ferdiansyah, 2020). Pengguna aplikasi TikTok di Indonesia didominasi oleh generasi milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal sebagai generasi Z (Nugroho, 2018). Aplikasi TikTok adalah media yang dapat

dilihat maupun didengar. Oleh karena itu aplikasi TikTok ini memiliki manfaat tersendiri bagi kalangan orang lain seperti mengasah kreatifitas anak dalam pembuatan video pendek. Selain sebagai media hiburan, media sosial TikTok ini bisa dijadikan salah satu bentuk media pembelajaran yang lebih menarik. Hal tersebut diperkuat oleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Devi (2022) yang mengatakan bahwa aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan sebagai sarana atau media dalam proses pembelajaran yang layak pakai. Sebagai permulaan, aplikasi TikTok dapat melengkapi kepentingan belajar peserta didik. Kedua aplikasi TikTok dapat menarik minat peserta didik karena fiturnya beragam yang dapat direalisasikan ke dalam proses pembelajaran. Dan terakhir aplikasi TikTok sebanding dengan kemajuan perkembangan serta interaksi peserta didik dapat terhubung dan dekat dengan dunia digital, terkhusus gadget. Pada penelitian Ardiana (2022), menggunakan metode pendekatan kuantitatif Quasi-Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian Factorial desain 2x2, dengan hasil penelitian didapatkan bahwa: 1). Terdapat perbedaan keaktifan peserta didik yang menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran dengan peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, 2). Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dengan peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran.

Penelitian terdahulu terkait implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran diantaranya; menurut penelitian Khasanah (2022), hasil penelitian yang didapat adalah: (1) Proses penggunaan media TikTok dalam pembelajaran sebagai berikut: 1: motivasi; 2: penyampaian materi; 3: evaluasi. (2) Peningkatan hasil belajar bahasa inggris pada peserta didik kelas 7.A SMPN 2 Gempol terlihat pada prosentase peserta didik pada Kondisi yang belum tuntas Awal yang kurang dari KKM 50 % turun menjadi 38% pada siklus I kemudian turun menjadi 25 % pada siklus II. Nilai Tuntas Peserta didik sama dengan KKM 38% naik menjadi 46% pada siklus I kemudian naik menjadi 53% pada siklus II. Nilai Tuntas Melampaui KKM 12% naik menjadi 16 % pada siklus I kemudian naik 22% pada siklus II. Menurut hasil penelitian

Hutamy (2021), menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran konvensional hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Namun, penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan pencapaian nilai KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan mempertimbangkan relevansi materi yang akan disampaikan.

Hasil penelitian Marini (2019), menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara Media Sosial TikTok terhadap Prestasi Belajar. Hal ini sesuai dengan perhitungan peneliti dengan menggunakan program Microsoft Excel 2010, yang menggunakan Uji-correlations diperoleh nilai $t(\text{hitung}) > t(\text{table})$ yaitu $14,21978769 > 2,002272456$. Maka terdapat korelasi positif yang signifikan antara Media Sosial TikTok dengan Prestasi Belajar di SMPN 1 Gunung Sugih. Hasil penelitian (Herdiati et al., 2021), menunjukan bahwa aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran musik. Dalam pemanfaatan aplikasi TikTok harus terdapat langkah dan metode yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut hasil penelitian (Ramdani et al., 2021), menunjukkan kajian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas dari peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Peserta didik dapat secara bebas menuangkan kreativitasnya melalui TikTok dengan berbagai fitur yang beragam, sehingga menjadikan TikTok sebagai media pembelajaran efektif dalam menciptakan pembelajaran daring yang interaktif.

Penelitian terdahulu yang sudah terhimpun menunjukkan bahwa aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi dari sekian penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, masih terbatasnya penelitian yang membahas tentang implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Pariwisata di SMK. Dalam hal ini, maka penelitian ini akan dilakukan dengan subjek dan objek siswa dari SMK Pariwisata. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat permasalahan tersebut sebagai

skripsi dengan judul **“Implementasi Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang akan dijadikan dasar penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMKN 3 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Usaha Layanan Pariwisata pada mata pelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMKN 3 Bandung?
3. Bagaimana implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMKN 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa kelas X Usaha Layanan Pariwisata pada mata pelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMKN 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui hasil dari implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata terhadap hasil belajar pada siswa kelas X di SMKN 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan pariwisata. Sehingga dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga nantinya akan lahir media-media pembelajaran yang lebih komunikatif, kreatif dan inovatif sehingga dapat mendorong pembelajaran dengan baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa SMKN 3 Bandung yang ingin meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran. Melalui adanya media sosial TikTok sebagai media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memulai pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai pengaruh implementasi aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dasar-dasar usaha layanan pariwisata terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penyusunan skripsi berdasarkan pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 yang menjadi acuan sistematika pada penulisan skripsi ini. Sistematika struktur organisasi penelitian ini dibagi menjadi lima bab yaitu :

- Bab I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang penelitian yang membentuk suatu dasar penelitian, rumusan masalah yang diambil dari hubungan variabel-variabel penelitian, tujuan dari penelitian yang dilakukan, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, dan struktur organisasi penelitian.
- Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai konsep serta teori yang relevan, hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penyusunan skripsi, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
- Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai metode dalam penelitian yang terdiri dari setting penelitian (lokasi dan waktu penelitian), desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian yang meliputi teknik dan alat pengumpulan data, prosedur penelitian, serta analisis data.
- Bab VI Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
- Bab V Kesimpulan dan Saran, memaparkan kesimpulan dan saran terhadap hasil analisis temuan dari penelitian.