

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran *Front Office* di sekolah menengah kejuruan khususnya di jurusan akomodasi perhotelan merupakan bagian dari kurikulum yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam berbagai aspek operasional hotel. Mata pelajaran ini mencakup pengajaran mengenai layanan tamu, manajemen reservasi, check-in dan check-out, pengelolaan informasi hotel, serta keterampilan komunikasi yang efektif dan profesional di lingkungan perhotelan (Melyawati et al., 2022). Dapat dikatakan siswa diharapkan untuk mampu berinteraksi dengan baik dalam hal penanganan tamu. Tentu saja, agar siswa dapat memenuhi proses pembelajaran di kelas, pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Departemen *Front Office* di dunia perhotelan sendiri menjadi salah satu bagian terpenting di sebuah hotel, sering disebut “Jantung Hotel” dan merupakan penghubung langsung antara tamu dan manajemen (Nurhayati et al., 2021). Dalam menjalankan tugas di departemen *Front Office*, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai semua hal yang berkaitan dengan pekerjaan, mulai dari pelayanan tamu, administrasi hingga komunikasi dengan tamu. Siswa di sekolah harus mendapatkan pemahaman yang maksimal mengenai materi yang disampaikan oleh guru, agar mereka siap menghadapi tantangan dan tuntutan di dunia kerja, khususnya di dunia perhotelan departemen front office, dengan kemampuan yang memadai (Reindrawati et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran produktif di sekolah menengah kejuruan pariwisata yaitu *Front Office* atau kantor depan hotel menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit karena masih ditemukannya hambatan dalam pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi. Berdasarkan keadaan di lapangan yang dilihat oleh peneliti di SMK Negeri 1

soreang, mata pelajaran tersebut dianggap menakutkan karena materi yang cukup kompleks serta implementasinya di industri dapat dikatakan vital. Materi - materi *front office* sendiri pada dasarnya berbentuk sebuah teori yang menjadi petunjuk praktik di dunia kerja secara nyata. Penyampaian materi di kelas XI Perhotelan saat ini masih dominan dengan metode ceramah siswa hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan. Dimana yang sudah banyak diketahui bahwa penyerapan pemahaman materi ceramah yang guru sampaikan acapkali tidak maksimal ketika siswa sudah mulai merasa bosan dan sulit untuk tetap berkonsentrasi sehingga hasil belajar yang siswa dapatkan kurang optimal.

Hasil belajar merupakan puncak kegiatan belajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku dimana perubahan tersebut bersifat dinamis dan dapat diukur atau diamati (Sumini, 2022). Akan tetapi, Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kesulitan yang dihadapi peserta didik tersebut dapat disebabkan oleh berbagai factor, salah satunya adalah kurang maksimalnya pemanfaatan media dalam pembelajaran yang menunjang pemahaman siswa (Ariani et al., 2022).

Secarat tersirat guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan efek positif dari materi yang disampaikan sehingga ilmu yang diberikan melekat dengan kuat pada peserta didik. Meskipun sebagai pendidik, pada dasarnya guru tetaplah pelajar yang harus belajar terus menerus untuk memperkaya diri dengan berbagai ilmu sebagai bekal dalam menjalankan tanggung jawabnya (Setiawan et al., 2022). Proses KBM terdapat 2 unsur yang krusial yang berkesinambungan satu dan lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan penyampaian ilmu pada peserta didik.

Kegunaan media dalam pendidikan secara umum menurut Sadiman yang dikutip oleh Magdalena et al., (2021) yaitu: (a) sebagai media penyampaian informasi dan pesan dengan jelas, serta menghindari penyampaian terlalu verbal (dalam bentuk tulisan atau lisan); (b) mengatasi keterbatasan spasial, temporal, dan sensorik; Misalnya, Anda bisa mengganti objek yang terlalu besar dengan foto, film, dll; (c) berbagai media pendidikan yang digunakan dalam pembelajaran dapat memperkuat sikap positif peserta didik serta peningkatan motivasi belajar.

Indah Islamiyah, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS XI PERHOTELAN SMK NEGERI 1 SOREANG)**

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

Beragam media pendidikan diaplikasikan bagi sarana guru dengan meninjau karakteristik lingkungan, dan pengalaman siswa. Hal ini dikarenakan siswa diberikan media pendidikan yang sama, pengalaman belajar yang sama, dan insentif yang sama. Pada zaman yang terus menerus berkembang terutama pada bidang teknologi, peserta didik yang semakin melek informasi menuntut guru untuk mengadaptasi teknologi penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dinilai menjadi salah satu upaya yang perlu ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur sejauh mana pemahaman terhadap pembelajaran. Tanpa terkecuali dalam pembelajaran mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata. Media *motion graphic* merupakan salah satu media inovatif berbasis audio visual yang terdiri dari beberapa elemen didalamnya seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi (Tartila, 2021). Semua informasi yang terdapat dalam video *motion graphic* akan lebih mudah dipahami karena dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihat.

Penyelenggara pendidikan kejuruan berdiri atas rumpun-rumpun kejuruan yang dipilih atas tujuan tertentu, salah satunya adalah rumpun pariwisata. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penghasil utama di berbagai negara termasuk Indonesia (Elisabet et al., 2024). Pengetahuan yang harus ada dalam pendidikan kejuruan salah satu dari beberapa diantaranya yaitu bahwa dalam pelaksanaannya kurikulum harus relevan dengan dunia kerja, hubungan yang jelas dalam konteks pedagogi dan kejelasan dalam aplikasi pendidikan kejuruan yang dipelajari di sekolah dengan dunia kerja (Suyitno, 2020). Dalam hal ini merujuk pada guru yang memegang peran penting dalam implementasi pedagogi serta proses transfer ilmu yang dimiliki kepada peserta didik (Akib, 2021).

Tahapan pembelajaran akan berhasil apabila aspek pembelajaran senantiasa memenuhi dan mendukung satu dengan lainnya, sehingga akan menciptakan kondisi kondusif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dengan proses yang baik memiliki pengaruh pada pemahaman peserta didik pada pembelajaran yang disampaikan. Tidak hanya itu, pembelajaran berada di proses belajar peserta didik, yang tidak hanya serta merta mengukur capaian hasil belajar siswa. Dalam

tahapannya pembelajaran masih dijumpai dengan hambatan yang menjadi problematika dalam pencapaian pembelajaran.

Menyikapi hambatan tersebut dipandang perlu untuk menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran lain yang dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan, beragam, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Paskadayana (2021) menunjukkan media video *motion graphic* 2D memiliki pengaruh pada tingkatan keterampilan intelegensi peserta didik ditinjau dari perolehan belajar. Tingkatan tersebut ditinjau dari intelegensi peserta didik dengan perbandingan perolehan poin secara menyeluruh dan rata-rata nilai *pre-test*, disertai dengan poin *post-test* lebih tinggi.

Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” oleh Saragih & Sirait (2023) menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi berbasis plotagon. Penggunaan plotagon meningkatkan minat belajar peserta didik dengan aktivitas kreatif mampu membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan dapat mencapai capaian hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Berdasarkan rujukan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan meneliti lebih lanjut mengenai “Pengaruh Media *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Perhotelan Pada Mata Pelajaran *Front Office* Di SMK Negeri 1 Soreang” dengan metode penelitian eksperimen..

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan umum pada penelitian ini adalah pengaruh media *motion graphic* pada mata pelajaran *front office* kelas XI di SMK Negeri 1 Soreang terhadap hasil belajar siswa.

Masalah khusus dalam penelitian ini kemudian dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media *Motion Graphic* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* di SMK Negeri 1 Soreang?

Indah Islamiyah, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS XI PERHOTELAN SMK NEGERI 1 SOREANG)**

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

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* antara media *Motion Graphic* dengan media pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Motion Graphic* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* di SMK Negeri 1 Soreang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media *Motion Graphic* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* di SMK Negeri 1 Soreang.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* antara media *Motion Graphic* dengan media pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Motion Graphic* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *Front Office* di SMK Negeri 1 Soreang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan, pengetahuan, serta rekomendasi bagi sekolah mengenai pengaruh penggunaan media *motion graphic* pada proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi Guru  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan, pengetahuan, serta rekomendasi bagi guru mengenai pengaruh penggunaan media *motion graphic* pada proses pembelajaran di kelas.

Indah Islamiyah, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS XI PERHOTELAN SMK NEGERI 1 SOREANG)**

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

### 3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa media *motion graphic* dapat menjadi salah satu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan mengasah keterampilan berpikir, sehingga peneliti dapat turut andil dalam pemecahan masalah mengenai proses pembelajaran di pendidikan kejuruan.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Berikut beberapa bagian struktur organisasi penelitian terdiri dari beberapa bagian diantaranya:

Bab I menjelaskan latar belakang permasalahan penelitian yang disertai dengan rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II terdiri dari kajian pustaka, teori yang digunakan dalam penelitian, beberapa penjelasan materi dan sub materi tiap bab yang menjadi pendukung permasalahan penelitian.

Bab III memaparkan metode penelitian berisi lokasi, waktu, subjek, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitas data.

Bab IV terdapat perolehan hasil penelitian dan pembahasan yang berisi penjelasan mengenai gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V kesimpulan, saran dan implikasi penelitian. Disajikan penafsiran dan pemaknaan hasil analisis penelitian yang diikuti penulisan saran atau rekomendasi setelahnya.