

# BAB I PENDAHULUAN

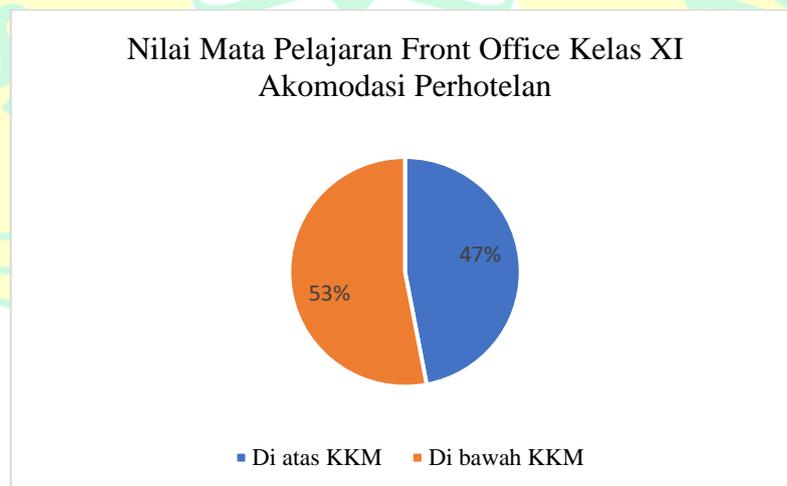
## 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses kompleks setiap orang yang terjadi sepanjang hidupnya (Hasan et al., 2021). Pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Siregar & Nara (2015) pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan dengan sengaja, terencana dan terarah yang tujuannya telah terlebih dahulu ditetapkan sebelum prosesnya dilaksanakan serta terkendali dengan maksud agar terjadi proses belajar pada individu. Selanjutnya, pembelajaran menurut Riyana (2013) merupakan kegiatan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif yang melibatkan seseorang dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Berdasarkan beberapa pengertian di atas pembelajaran merupakan kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif pada lingkungan belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar dengan tujuan terjadinya proses belajar pada individu. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta didik, hal tersebut penting dalam terjadinya proses pembelajaran sebab sesuatu dikatakan sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut (1) siswa perlu merasa bahwa dirinya sedang belajar dan dalam dirinya timbul motivasi untuk memiliki pengetahuan sebagai tahapan-tahapan dalam belajar untuk dikuasai secara retensi (permanen) karena belajar sifatnya disadari, (2) proses dalam belajar diperoleh karena adanya hasil belajar. Sebagai contoh seorang anak dapat membaca diawali dengan kemampuan mengenal huruf, mengeja kata dan kalimat. (3) interaksi yang sifatnya manusiawi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh seorang peserta didik lebih cepat memiliki pengetahuan melalui guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini antara anak dan guru terlibat dalam komunikasi dua arah (Riyana, 2012).

Hasil belajar menurut Ariyanto (2018) adalah ketercapaian tujuan pembelajaran pada peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Pujiastutik (2019) hasil belajar merupakan pencapaian individu atau peserta didik setelah mengalami atau melakukan aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu. Musfikar et al. (2019) menyatakan bahwa hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar seseorang dalam bentuk nilai setelah berhasil menguasai pengetahuan atau keterampilan dalam pengalaman suatu proses belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran, karena hasil belajar merupakan sebuah pencapaian individu dalam bentuk nilai pada peserta didik setelah berhasil menguasai pengetahuan atau keterampilan dalam kegiatan belajar. Adapun perubahan perilaku berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan pada peserta didik setelah melewati proses pembelajaran (Saidah, 2022), dimana dalam penelitian ini difokuskan pada tercapainya peningkatan hasil belajar pada pengetahuan setelah peserta didik setelah melewati proses pembelajaran *front office* di SMKN 30 Jakarta.

Berdasarkan hasil wawancara dalam studi pendahuluan oleh peneliti, beberapa peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran *front office* kurang menarik dan sumber pembelajaran yang kurang bervariasi yaitu hanya dari buku, padahal dalam mata pelajaran *front office* terdapat istilah dan prosedur dalam bahasa Inggris yang cukup sulit untuk dipahami. Dalam studi pendahuluan juga ditemukan data nilai peserta didik kelas XI jurusan akomodasi perhotelan tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran *front office* sebelum dilakukan remedial adalah pada diagram berikut:



Gambar 1.1 Diagram Persentase Nilai Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XI AP Tahun Ajaran 2022/2023

Pada data diagram di atas, diketahui bahwa nilai mata pelajaran *front office* peserta didik kelas XI akomodasi perhotelan tahun ajaran 2022/2023 SMKN 30 Jakarta sebanyak 53% mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 47% dari keseluruhan peserta didik kelas XI jurusan akomodasi perhotelan yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hasil belajar berupa nilai peserta didik kelas XI akomodasi perhotelan ini didapatkan setelah proses pembelajaran dalam dua semester, dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu *powerpoint* dengan sumber materi dari buku dan metode pembelajaran ceramah dari guru mata pelajaran terkait. Menurut Briggs (2005) pembelajaran media konvensional adalah kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan disekolah dalam menyampaikan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran ini menggunakan guru sebagai fasilitator yang menyampaikan materi ceramah, disertai presentasi *power point*, tanpa terlalu menitikberatkan pada keaktifan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peserta didik hanya mengikuti contoh yang diberikan guru, kemudian mengerjakan tugas dan setelahnya guru memberikan penilaian.

Faktanya secara fundamental, revolusi industri 4.0 mengubah pola pikir manusia (Shwab, 2016), sehingga sekarang ini peserta didik sudah terbiasa dan sangat terbantu dengan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dapat memanfaatkan integrasi teknologi dengan informasi salah satunya yaitu melalui media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran diharapkan dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik, karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi, merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik (Hosna dan Samsul, 2015). Manfaat khusus media pembelajaran, diantaranya: (1) dapat diseragamkannya penyampaian materi, (2) membangun suasana lebih menarik dalam proses pembelajaran, (3) proses belajar lebih interaktif kepada siswa, (4) jumlah waktu belajar mengajar dapat disesuaikan, (5) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, (6) proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, (7) merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Dampak perkembangan media visual terjadi karena kemajuan teknologi dan komputerisasi (Handhika, 2012). Maka, akan sangat bermanfaat dan menunjang

proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan media berbasis teknologi yaitu salah satunya dengan menggunakan *website* sebagai media pembelajaran.

*Website* menurut Divayana et al. (2016) *world wide web (www)* atau *web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang bersifat statis ataupun dinamis yang terbentuk menjadi satu rangkaian bangunan yang saling terkait dan masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) yang disediakan komputer yang sudah terhubung ke internet yang dapat menyediakan tampilan teks, informasi, gambar diam atau gerak, suara, animasi, serta sekaligus gabungan dari semua itu. Penggunaan media pembelajaran berupa *website* akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih mandiri, lebih mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan koneksi internet. Media pembelajaran berbasis *website* mendapatkan perhatian dari peserta didik serta mengubah situasi belajar menjadi lebih hidup dan bermakna karena media pembelajaran berbasis *website* ini sifatnya interaktif, menantang dan menyenangkan sebagaimana syarat pokok yang harus dipenuhi dalam pengembangan media (Handhika, 2012) yang diharapkan upaya penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMKN 30 Jakarta pada mata pelajaran *front office* terutama materi penanganan barang bawaan tamu.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suparman (2017) mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *web* pada pelajaran komputer dan jaringan dasar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Telkom Makassar, membuktikan bahwa efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi media jaringan dan topologi jaringan Kelas X SMK Telkom Makassar menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *web*. Penelitian berikutnya oleh Supriadi (2017) mengenai Efektivitas Pembelajaran Media *E-Learning* Berbasis Web dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Pontianak yang dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Selain itu, penelitian oleh Musfikar et al. (2019) terkait efektivitas

penggunaan *E-Learning* berbasis Edmodo Terhadap Minat dan Hasil Belajar (Studi Kasus di SMK Negeri Al Mubarakya) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan tujuan mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran *front office* terhadap hasil belajar peserta didik SMKN 30 Jakarta yang peneliti beri judul “Efektivitas Media Pembelajaran Bell Ajar pada Mata Pelajaran *Front Office* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMKN 30 Jakarta”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Hanya terdapat 47% dari keseluruhan peserta didik kelas XI jurusan akomodasi perhotelan yang mendapatkan nilai di atas KKM.
2. Keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat berjalan dengan baik maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah efektivitas media pembelajaran Bell Ajar pada mata pelajaran *front office* terhadap hasil belajar peserta didik SMKN 30 Jakarta.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana efektivitas media pembelajaran Bell Ajar pada mata pelajaran *front office* materi penanganan barang bawaan tamu terhadap hasil belajar peserta didik Akomodasi Perhotelan SMKN 30 Jakarta?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Bell Ajar pada mata pelajaran *front office* hasil belajar peserta didik Akomodasi Perhotelan SMKN 30 Jakarta.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka manfaat dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya teori tentang efektivitas media pembelajaran berbasis *web* dan memberikan sebuah pengetahuan baru di bidang pendidikan dan industri perhotelan.

### 2. Manfaat Praktis

#### A. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar sehingga peserta didik dapat secara aktif mendapatkan pengalaman kongkrit belajar dengan waktu yang efisien sesuai dengan keunikan masing-masing individu.

#### B. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi informasi dan pengetahuan untuk para guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya dengan suasana belajar yang lebih menarik.