

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sudatha & Tegeh, 2015). Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik memiliki hasil belajar yang optimal.

Seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media yang bervariasi dan menarik dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu menggunakan perangkat yang sudah ada dalam pengajarannya, misalnya menggunakan berbagai aplikasi seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group* dengan menggunakan media berupa video animasi sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dibandingkan dengan hanya metode ceramah. Pengembangan video animasi sendiri bertujuan dalam peningkatan minat belajar peserta didik yang didukung oleh penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Diantaranya menjelaskan bahwa alternatif pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat dikembangkan dengan materi yang lain (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa *“By using 3D video animation, students were motivated and interested; they showed more comprehension and were able to discover new things.”* (Lan & Liao, 2018).

Media video animasi sangat berperan penting dalam penyampaian materi yang dikemas dalam bentuk yang menarik yaitu membuat gambar yang biasanya diam, dibuat menjadi bergerak dan juga dapat ditambahkan suara-suara yang menarik untuk menambah kemenarikan dari video animasi yang disajikan. Oleh karena itu, hal yang dapat dirasakan oleh siswa adalah pembelajaran yang semakin menarik, tidak bosan, cepat beradaptasi, dan memiliki keingintahuan lebih tinggi dibanding sebelumnya. Menciptakan pembelajaran yang berkualitas maka perlu dengan adanya peran dari berbagai faktor yaitu kesiapan peserta didik dalam proses

pembelajaran, pendidik, sarana dan prasarana serta media pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan guru (Mahayati et al., 2023).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta pada mata pelajaran *food & beverage service* saat proses pembelajaran, ditemukan penerapan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Selain itu, guru juga memimpin siswa untuk melakukan pembagian tugas, diskusi, latihan, juga kegiatan tanya jawab seperti metode pembelajaran pada umumnya. Ditemukan pula bahwa sarana dan prasarana yang terdapat sudah memadai. Hal ini dapat dilihat dari secara keseluruhan kelas sudah terdapat LCD proyektor yang bisa digunakan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun belum semua pendidik di SMKN 27 Jakarta khususnya pada mata pelajaran *f&b service* yang memanfaatkan media dalam pembelajaran, terlebih masih terdapat guru yang tetap menggunakan metode mengajar secara konvensional. Hal ini tidak jarang membuat siswa jenuh dan pada akhirnya dapat membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran.

Hal tersebut sejalan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik yang menyatakan banyak guru yang masih menggunakan metode mengajar konvensional, membuat peserta didik menjadi jenuh, karena metode ini seringkali tidak menggambarkan materi dengan baik dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Hal ini mungkin menyebabkan peserta didik menjadi tidak terbangun dan tidak tertarik dalam belajar. Tetapi, sebaliknya, metode mengajar konvensional juga dapat menjadi bantuan bagi peserta didik yang lebih mudah memahami materi dan mengikuti bahan ajar. Sebagai guru, harus mengenal pasti kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik, dan menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Dengan demikian perlu adanya tindakan yang sistematis untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti mengukur respon peserta didik dengan menganalisis sesuai 4 (empat) indikator minat, yakni (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa agar hasil

belajarnya jauh lebih baik, seperti penggunaan media pembelajaran yang unik serta menarik. Adanya perhatian menjadi salah satu indikator minat (Purwoko et al., 2021).

Metode ceramah adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan ceramah sebagai alat utama dalam pengajaran. Konsepnya berasal dari teori pembelajaran yang mengacu pada penyajian informasi melalui ceramah, diskusi, dan interaksi antara guru dan siswa. Metode ceramah mencakup berbagai macam konsep, seperti pendekatan keterampilan metakognitif, pendekatan keterampilan komunikasi, dan pendekatan keterampilan kritis. Metode ceramah dapat dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, yang biasanya menggunakan bahan ajar tradisional seperti buku, laporan, dan praktikum. Metode ceramah dan metode pengajaran konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pilihan antara kedua metode tergantung pada tujuan pembelajaran, kondisi siswa, dan kemampuan guru (Fauzi, 2022).

Dengan demikian media pembelajaran perlu dipersiapkan guru pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga mempermudah tugas guru dalam memberi pengajaran serta mempermudah siswa menyerap dan memahami pelajaran yang telah disampaikan. Media pembelajaran bisa berupa modul, video animasi, poster, *power point*, teka-teki silang, lembar kerja, *clipping*, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang memiliki persamaan pada konsep penelitian seperti tema kajian, namun berbeda pada subjek, objek, sampel, variabel, dan metode analisis. Peneliti melakukan penelitian pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* SMKN 27 Jakarta dengan menggunakan bantuan web *doratoon*. Penelitian sebelumnya oleh (Fisabilillah & Sakti, 2021) dengan judul pengembangan video animasi sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik materi perpajakan di sekolah menengah atas, bahwa hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media video animasi dinyatakan layak, efektif, dan praktis untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar

siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya diterapkan dalam kondisi daring, lalu subjek penelitiannya kelas XI IPS SMAN 14 Surabaya, materi yang digunakan yaitu menganalisis materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi dengan bantuan aplikasi yang berbeda dengan peneliti. Sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk diterapkan secara luring, dengan subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, materi yang digunakan yaitu cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *f&b service* dengan bantuan web *doratoon* dalam membuat video animasi.

Peneliti lain yang dilakukan oleh (Rahayu, 2022) dengan judul pengembangan e-modul materi *room service* mata pelajaran *food and beverage* kompetensi keahlian perhotelan SMK, bahwa hasil penggunaan *e-modul room service* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini bermaksud untuk memberikan solusi dengan melakukan pengembangan *e-modul room service* pada mata pelajaran *f&b service* kelas XI perhotelan. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti yaitu sama dalam menjelaskan media pembelajaran pada mata pelajaran *f&b service* untuk siswa kelas XI SMK perhotelan. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya menggunakan media *e-modul room service* pada mata pelajaran *f& service*, materi yang digunakan tentang *room service*, subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMK Mataraman Semarang pada proses PJJ di masa PSBB, lalu variabel y nya yaitu kompetensi keahlian perhotelan. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan media video animasi pada mata pelajaran *f&b service*, materi yang digunakan yaitu cara penataan *tray* dan *trolley room service*, subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta secara luring, dengan variabel y nya yaitu minat belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sholeh & Prapanca, 2023) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi infografis pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi kelas XI Multimedia di SMKN 1 Driyorejo, dengan hasil bahwa media pembelajaran video animasi infografis dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta video animasi infografis ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Persamaan dari

penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan media video animasi untuk siswa SMK. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya dengan subjek penelitian yaitu kelas XI Multimedia SMKN 1 Driyorejo, dengan variabel y nya yaitu hasil belajar siswa, lalu desain animasi menggunakan aplikasi yang berbeda. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, dengan variabel y nya yaitu minat belajar siswa, lalu desain animasi menggunakan bantuan web *doratoon*.

Penelitian lain yaitu dengan judul pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi aritmetika sosial, penelitian yang dilakukan oleh (Chasanah, 2021) dengan hasil penelitian bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9% dengan minat belajar sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% kriteria rendah dan minat belajar setelah menggunakan video pembelajaran menjadi 89,85% kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam Baburrohman Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya menggunakan materi untuk mata pelajaran Matematika, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VII SMP Islam Baburrohman Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto, dengan menggunakan video animasi infografis dengan desain yang berbeda. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *food & beverage service*, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, dengan menggunakan video animasi bantuan dari web *doratoon*.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu karena menggabungkan media pembelajaran yang inovatif dengan materi yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa di sekolah kejuruan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan web *Doratoon*, yang

belum pernah dilakukan sebelumnya, dengan materi khusus tentang cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *food and beverage service* untuk siswa kelas XI Perhotelan di SMKN 27 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi awal minat belajar siswa kelas XI Perhotelan di SMKN 27 Jakarta pada mata pelajaran *f&b service* masih rendah, yang berdampak pada kurang optimalnya pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan saat ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain penyampaian materi yang monoton dan kurang interaktif, sehingga sulit menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu, metode ini cenderung kurang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, serta seringkali tidak menyediakan visualisasi yang jelas dan rinci dari materi yang kompleks.

Melalui penggunaan metode ini diharapkan para siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar mata pelajaran *f&b service* melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan, seperti cara penataan *tray* dan *trolley room service*, sehingga keterampilan praktis mereka di bidang perhotelan meningkat. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dan menarik diharapkan dapat mencegah kejenuhan belajar, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pada akhirnya, penggunaan video animasi ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mempersiapkan mereka dengan kompetensi yang diperlukan dalam industri perhotelan.

Pemilihan media pembelajaran video animasi didasarkan pada berbagai kelebihan yang dimilikinya. Pertama, video animasi mempermudah penyampaian dan penerimaan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Kedua, media ini dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari, merangsang pengertian yang lebih mendalam, dan mengakomodasi berbagai modalitas belajar siswa dengan menggabungkan unsur audio, teks, video, gambar, grafik, dan sound. Ketiga, video animasi tidak membuat siswa menjadi jenuh dan dapat menarik perhatian siswa dengan gambar yang berwarna dan objek yang terlihat seperti

nyata. Keempat, media ini bersifat komunikatif, mudah dibuat dan dimodifikasi, serta efektif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Menurut (Mashuri, 2020) kelebihan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi yang tinggi, kemampuan untuk mengulang pembahasan tertentu, mengurai proses dan kejadian secara rinci dan nyata, mewujudkan benda atau materi abstrak menjadi konkret, serta memiliki daya tahan lama dengan tingkat kerusakan rendah. Selain itu, penggunaan video animasi relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berfokus pada kegiatan belajar siswa.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kelemahan dalam pengembangan media video animasi. Proses pembuatan media pembelajaran ini rumit karena harus menggabungkan banyak elemen seperti gambar, audio, teks, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang bagus. Keterbatasan pada web Doratoon dalam menyediakan item pendukung seperti gambar karakter atau elemen lain juga menjadi tantangan tersendiri, karena peneliti perlu mencari atau menyediakan elemen tambahan dari sumber lain.

Penelitian ini penting karena dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* di SMKN 27 Jakarta. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah lain, khususnya dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga pada upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran *f&b service*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan pendidikan di SMKN 27 Jakarta dan sekolah-sekolah lain yang memiliki program serupa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut, yaitu:

- a) Media yang digunakan guru masih berupa metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik
- b) Pengembangan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar tidak terjadi dan menghindari adanya sebuah penyimpangan dan pelebaran terkait pokok masalah yang diangkat sebagai penelitian. Pembatasan masalah ini juga dapat mempermudah dan membantu pembahasan menjadi lebih terarah.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* di SMKN 27 Jakarta
2. Materi yang disajikan yaitu materi *room service* tentang cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *f&b service*
3. Sampel penelitian merupakan siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMKN 27 Jakarta dengan 3 kategori yaitu: siswa unggul, siswa sedang, dan siswa kurang pintar

1.4 Perumusan Masalah

Dari paparan diatas ditemukan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Apakah pengembangan video animasi dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *f&b service* untuk materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta?
2. Apakah pengembangan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pada mata pelajaran *f&b*

service untuk materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan video animasi dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pada materi cara penataan *tray* dan *trolley room service*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi terhadap pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan agar semakin berkembang pesat
- 2) Untuk memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang baik dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai pengembangan video animasi untuk dijadikan media pembelajaran agar meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran *f&b service* kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta

b. Bagi Sekolah

- 1) Peneliti berharap pihak sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai evaluasi mengenai media pembelajaran berupa pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta
- 2) Peneliti berharap siswa dapat memahami dengan baik dan meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran *f&b service* SMKN

27 Jakarta dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik seperti media video animasi

c. Bagi Universitas

Peneliti berharap bisa memberikan pengetahuan yang didapat dari hasil penelitian terkait pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* SMKN 27 Jakarta.

