

IMPLEMENTASI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM MEDIA *FAIL OVER PROCEDURE* PADA STAFF HOTEL DI NEO MALIOBORO HOTEL YOGYAKARTA

IMPLEMENTATION OF DESIGN INSTRUCTIONAL MESSAGES ON *FAIL OVER PROCEDURE* MEDIA FOR HOTEL STAFF IN NEO MALIOBORO HOTEL YOGYAKARTA

Oleh : Bangun Hermanto, Universitas Negeri Yogyakarta
D.I. Yogyakarta, 12105241023@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Implementasi Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Media *Fail Over Procedure* pada Staff Hotel di Neo Malioboro Hotel Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian analisis isi (*content analysis*). Teknik yang digunakan dalam analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam media *flowchart Fail Over Procedure* tidak maksimal diimplementasikan, prinsip-prinsip yang telah diimplementasikan meliputi prinsip kesiapan dan motivasi tidak diimplementasikan maksimal, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dan keaktifan pebelajar telah maksimal diimplementasikan. Adapun bentuk implementasinya sebagai berikut: 1) prinsip kesiapan dan motivasi meliputi media yang memuat satu konsep dan bagan yang berisi informasi yang minimum, 2) prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penyajian *font*, bagan dan alur yang standar, dan langkah-langkah yang saling terkait dan terdefinisi jelas, dan 3) teks dan gambar yang mengajak pengguna media melakukan kegiatan fisik, verbal atau oral, visual, mental, dan emosional.

Kata kunci: *flowchart*, *Fail Over Procedure*, prinsip desain pesan pembelajaran

Abstrak

This research aims to describe about the Implementation Of Design Instructional Messages On Fail Over Procedure Media For Hotel Staff In Neo Malioboro Hotel Yogyakarta. This research is a content analysis research. Then, the data analyzed using the qualitative descriptive approach. The results showed that the implementation of the principles of learning message design in the flowchart media Fail Over Procedure was not maximally implemented, the principles that have been implemented include the principles of readiness and motivation which are not maximally implemented, the principles of using attention-focus tools and student activity have been maximally implemented. The form of implementation is as follows: 1) the principles of readiness and motivation include media that contains a concept and a chart that contains minimum information, 2) the principle of using attention-focus tools includes presenting standard fonts, charts and flow, and interrelated steps, and clear;y defined, and 3) text and images that invite media users to do ohysical, verbal or oral, visual, mentak, and emotional activities.

Keywords: *flowchart*, *Fail Over Procedure*, instructional message design principles

PENDAHULUAN

Sejak bulan Januari hingga bulan Mei tahun 2020 ini, hampir seluruh negara mengalami pandemi Covid-19 (*Corona Virus Desease* 2019) yang telah menyebabkan ratusan ribu korban jiwa. Untuk mengantisipasi penyebaran virus tersebut, WHO telah memberikan himbauan kepada seluruh negara untuk melakukan *phisycal distancing* atau pembatasan kegiatan dalam berbagai sektor. Hal tersebut juga dilaksanakan oleh pemerintah Indonesia yaitu dengan melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada beberapa wilayah yang memiliki pertambahan jumlah pasien positif Covid-19 tinggi. PSBB

tersebut antara lain mengalihkan proses pembelajaran menjadi lewat daring dari rumah untuk jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) hingga perguruan tinggi, bekerja dari rumah untuk seluruh sektor pekerjaan baik negeri maupun swasta, melarang kegiatan yang mengumpulkan warga dalam jumlah besar, serta penutupan tempat-tempat umum dan wisata untuk menghindari kerumunan masa dalam jumlah besar.

Larangan kegiatan dengan jumlah masa besar dan penutupan tempat wisata berdampak pada sektor pariwisata yang lain seperti penutupan sementara beberapa hotel dan penginapan, tidak

adanya pelanggan pada sektor persewaan kendaraan wisata (bus, mobil dan motor), ditutupnya pusat-pusat perbelanjaan, dan diberhentikannya transportasi umum antar kota, antar provinsi, antar pulau, dan antar negara.

Para pemilik dan pimpinan perusahaan negeri maupun swasta tersebut dihalurkan menyesuaikan sistem kerja dengan anjuran pemerintah untuk bekerja di rumah, bahkan tidak jarang beberapa perusahaan terpaksa mengakhiri kontrak kerja dikarenakan tidak adanya penghasilan yang dapat diberikan untuk seluruh staff. Hal tersebut termasuk untuk industri perhotelan di DIY.

Berdasarkan hasil observasi lapangan awal, salah satu hotel di Yogyakarta yang melakukan penutupan sementara selama pandemi Covid-19 ini adalah Neo Malioboro Hotel. Neo Malioboro Hotel merupakan hotel bintang 3 (tiga) yang menggunakan manajemen pengelolaan dari Archipelago International. Hotel ini terletak di Jalan Pasar Kembang, Yogyakarta. Hotel ini pada hari biasa memiliki rata-rata tingkat penghuni kamar lebih dari 90%. Namun dikarenakan pandemi Covid-19 dan kebijakan penutupan sementara, hotel ini merumahkan beberapa staff dan membuat jadwal piket hanya untuk staff laki-laki yang pekerjaan tidak dapat dikerjakan di rumah, serta mengalihkan jadwal pesanan kamar untuk bulan April-Mei pada bulan-bulan selanjutnya sesuai kesepakatan dengan calon tamu. Berdasarkan kebijakan tersebut, departemen yang tidak dapat mengerjakan pekerjaan di rumah adalah departemen *Engineering*, *Front Office*, *Housekeeping*, dan *Security*. Jadwal piket tersebut dibuat dengan cara 1 (satu) staff laki-laki per departemen untuk satu hari yang bekerja.

Industri perhotelan dewasa ini memanfaatkan teknologi diseluruh departemen, contohnya: penggunaan komputer dalam memasukan data *customers* yang melakukan *check-in* atau *re-schedule* dan berbagai kegiatan pelaporan dokumentasi lainnya, penggunaan internet bebas akses sebagai salah satu penunjang utama fasilitas hotel, serta pemanfaatan media pembelajaran sederhana dalam menyebarkan

keahlian tertentu sebagai penunjang kesinambungan koordinasi dan keterampilan dalam menangani permasalahan tertentu. Pada perhotelan dalam buku Manajemen Perhotelan (Komar, 2014), departemen yang bertugas sebagai pengelolaan teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran tersebut adalah IT (*Information and Technology*) *Support*.

Penggunaan teknologi berupa perangkat komputer dan internet selama 24 (dua puluh empat) jam terus menerus pada industri perhotelan berbanding lurus dengan tingkat permasalahan pada perangkat komputer dan perangkat internet yang digunakan tersebut. Kedua teknologi tersebut merupakan hal penting dalam operasional hotel, sehingga jika mengalami permasalahan diharapkan dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat. Hal tersebut merupakan tugas IT *Support* untuk menyelesaikan namun disaat pandemi Covid-19 ini, IT *Support* tidak diberikan jadwal piket sebagaimana departemen yang disebutkan di atas, maka diperlukan solusi lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga tidak mengganggu operasional hotel dalam memberikan pelayanan dan informasi mengenai *re-schedule* kepada *customers* serta memperlancar tugas staff yang bekerja di hotel.

IT *Support* yang bertugas di Neo Malioboro Hotel membuat solusi dengan menggunakan *flowchart* berisi alur-alur dalam menangani beberapa permasalahan yang sering terjadi diluar jam kerja IT *Support*. *Flowchart* tersebut dibuat dengan berdasarkan aturan yang telah diberikan oleh pihak manajemen *Corporate Archipelago Indonesia* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan staff Neo Malioboro Hotel yang akan menyelesaikannya serta menyesuaikan dengan departemen yang diberikan jadwal selama pandemi. Permasalahan yang sering timbul di Neo Malioboro Hotel diluar jam kerja IT *Support* yang dapat diselesaikan oleh staff lain adalah koneksi internet bermasalah dikarena *router down*, komputer atau *personal computer server* mati, serta *personal computer front desk* mati. *Flowchart* yang dibuat ini dapat dilaksanakan oleh departemen *Front Office* atau

Engineering yang memiliki jadwal piket staff saat pandemi Covid-19.

Menurut AECT 2004, “*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*. Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya yang sesuai dengan teknologi (Januszewski dan Molenda, 2008: 1)”.

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang, perkembangan tersebut bertujuan untuk mempermudah belajar. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berbanding lurus dengan perkembangan permasalahan belajar. Saat ini, teknologi komputer dan internet berkembang pesat ke segala bidang kehidupan termasuk pendidikan dan pembelajaran serta dunia industri. Lulusan Teknologi Pendidikan tidak terbatas pada dunia pendidikan formal, ada pula yang bekerja pada pendidikan nonformal, pendidikan informal bahkan dunia kerja non pendidikan. Definisi Teknologi Pendidikan tahun 2008 oleh AECT mengenal *performance improvement* atau dalam bahasa Indonesia bisa diartikan dengan peningkatan kinerja, yang kemudian oleh para teknolog pendidikan dikenal dengan istilah Teknologi Kinerja.

Prawiradilaga (2014: 56) menjelaskan bahwa Molenda dan Pershing mengartikan *performance improvement* sebagai meningkatkan mutu kinerja. Proses belajar di organisasi terjadi pada diri seorang staff baik secara individu (mandiri) dan belajar dalam tim dengan menggunakan berbagai pendekatan dan memanfaatkan penggunaan teknologi yang sesuai sehingga tanpa mengganggu jadwal dan produktivitas, staff tetap memperoleh kesempatan untuk meningkatkan dan menambah pengetahuan dan keterampilan.

Upaya membelajarkan staff ini selain berupa pelatihan dapat pula dalam bentuk format

yang lain lain seperti panutan atau *role model*, *coaching*, bertukar pikiran dalam suatu *focus group discussion*, mencatat dan menyebarkan keahlian tertentu menggunakan media dalam bentuk seperti *flowchart*, *leaflet*, *poster*, dan sebagainya. Hal tersebut bertujuan agar kesenjangan SDM diorganisasi dapat dicegah sedini mungkin sehingga tercipta kesinambungan koordinasi dan alih kepakaran atau keterampilan dari satu staff kepada staff yang lain (Prawiladilaga & Chaeruman, 2018: 76).

Berdasarkan hasil observasi awal, *flowchart* yang digunakan di Neo Malioboro Hotel merupakan salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan staff menyelesaikan permasalahan yang timbul saat IT *Support* tidak di tempat tanpa mengganggu kinerja staff hotel yang lain. Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk *flowchart* tersebut tentu melewati proses desain dalam merencanakan dan merancang media *flowchart* yang berisi pesan dan tugas untuk dilaksanakan oleh staff Neo Malioboro Hotel dalam rangka memecahkan permasalahan yang terjadi. Media *flowchart* tersebut dirancang oleh tim dari manajemen *Coorporate Archipelago* sehingga staff IT *Support* Neo Malioboro Hotel tidak terlibat dalam proses perancangan media *flowchart* tersebut.

Berdasarkan fakta dan asumsi di atas, media *flowchart* tersebut memerlukan kajian tentang desain. Dalam kawasan desain Teknologi Pendidikan, terdapat Desain Pesan Pembelajaran yaitu perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan atau informasi pembelajaran yang kaitannya mencakup prinsip-prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, keaktifan pebelajar, umpan balik, dan perulangan yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi, agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima (Budiningsih, 2003: 5).

Dengan demikian, peneliti mengkaji implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diungkapkan Budiningsih atas media pembelajaran berbentuk *flowchart* dengan judul *Fail Over Procedure* yang digunakan oleh staff Neo Malioboro Hotel Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian analisis isi (*content analysis*) yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam media *Fail Over Procedure* pada staff hotel di Neo Malioboro Hotel Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah staff Departemen *Front Office* dan *Engineering* pada Neo Malioboro Hotel yang berjumlah 5 (lima) orang, Neo Malioboro Hotel Yogyakarta beralamat di Jalan Pasar Kembang Yogyakarta nomor 21. Pemilihan subyek ini dikarenakan media *flowchart Fail Over Procedure* ini diperuntukkan untuk staff departemen *Front Office* dan *Engineering* pada Neo Malioboro Hotel Yogyakarta yang merupakan kebijakan dari IT *Coorporate* PT. Archipelago International.

Unit Analisis

Eriyanto (2011: 61) menjelaskan bahwa unit analisis terbagi menjadi 3 (tiga) jenis yaitu:

1. Unit sampel yaitu unit yang dipilih oleh peneliti untuk didalami atau dikaji. Media *flowchart Fail Over Procedure* yang akan dianalisis oleh peneliti adalah *Fail Over PC Front Desk*, *Fail Over PC Interface*, *Fail Over PC Onity*, dan *Fail Over Router*. Penentuan sampel tersebut dikarenakan *flowchart* tersebut yang digunakan oleh staff Neo Malioboro Hotel dalam mempermudah dan mempersingkat pekerjaan jika ada kendala pada jaringan computer.
2. Unit pencatatan yaitu unit analisis yang berkaitan dengan bagian dari isi yang akan dicatat dan dianalisis. Unit pencatatan dilakukan melalui tampilan visual berupa teks, bentuk bagan, dan bentuk alur yang dipresesntasikan dalam media *flowchart Fail Over Procedure* yang sesuai dengan definisi operasional.
3. Unit konteks yaitu konteks yang diberikan oleh peneliti untuk memahami atau memberi arti terhadap data yang dipeoleh. Unik konteks pada penelitian ini adalah prinsip-

prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan pebelajar, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan proses utama dalam melaksanakan penelitian, data yang diperoleh dari proses tersebut merupakan tujuan dilaksanakannya penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data tambahan selain unit analisis dengan tujuan untuk mendapatkan data yang jenuh dan bermakna yaitu dengan metode wawancara. Instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi lembar coding dan kisi-kisi pedoman wawancara bagi pengguna media.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui pemahaman secara langsung dari peneliti yang berasal dari hasil wawancara staff departemen *Front Office* dan *Engineering* dan data dari lembar coding yang memuat unit-unit analisis dan kategorinya. Hasil data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumen dan foto, serta lembar coding dianalisis kemudian dideskripsikan. Sehingga sesuai bahwa peneliti tidak bermaksud untuk menguji suatu hipotesis tertentu melainkan untuk menggambarkan aspek karakteristik dari suatu pesan. Dengan demikian, peneliti memberikan gambaran dan memaparkan suatu keadaan yang akan menjawab rumusan masalah yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum tentang Media *Flowchart Fail Over Procedure*

Media *flowchart Fail Over Procedure* adalah sebuah media yang disusun untuk mempermudah dan mempersingkat waktu penanganan pada saat terjadi permasalahan yang berkaitan dengan jaringan komputer pada Neo Malioboro Hotel. Prosedur ini menggunakan media *flowchart* atau bagan alur dengan jenis langkah menggunakan *selection structure*. Dengan digunakannya *flowchart* ini sebagai standarisasi, diharapkan semua *stakeholder* yang terkait dapat dengan mudah membaca dan menerapkan prosedur sesuai dengan bagan alur yang telah dirancang oleh IT. Sehingga dengan bagan alur ini, staff yang bersangkutan dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik.

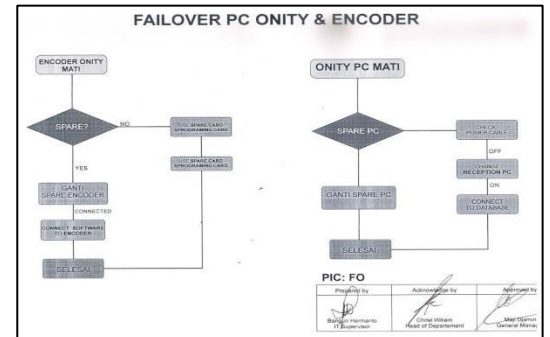
Penggunaan *flowchart* ini diatur oleh *IT Cooperate* sehingga semua property hotel yang dikelola oleh PT. Archipelago International memiliki pola yang sama dalam menangani permasalahan. Walaupun setiap property memiliki kebijakan yang berbeda pada penerapan, yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing properti.

Dasar penyusunan *flowchart* ini tentu tidak terlepas dari berbagai aspek, seperti jumlah staff, perangkat yang terpasang, dan kemampuan staff di masing-masing properti. *Fail Over Procedure* di Neo Malioboro Hotel dimanfaatkan oleh staff Departemen *Front Office* dan *Engineering* dengan bantuan *IT Officer/Supervisor* sebagai instruktur dan evaluator.

Media *flowchart Fail Over Procedure* yang terdapat di Neo Malioboro Hotel memiliki 4 (empat) macam dengan judul berbeda dan memiliki konsep mandiri per media dalam satu halaman kertas ukuran A4. Media *flowchart* tersebut terdiri dari:

1) *Fail Over PC Onity & Encoder*

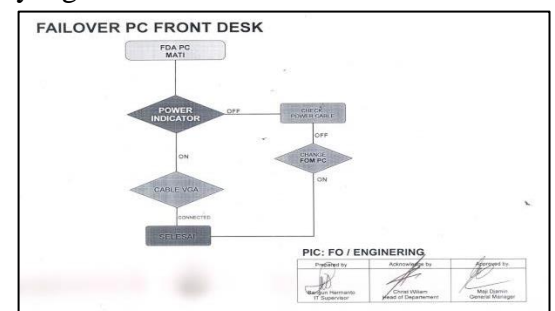
Media ini berkaitan dengan perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan program Onity yang terdiri dari PC atau *personal computer* dan *encoder*, jika keadaan kedua perangkat keras tersebut mati.



Gambar 1. *Fail Over PC Onity & Encoder*

2) *Fail Over PC Front Desk*

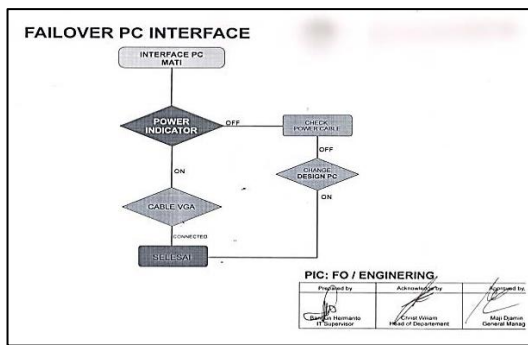
Media *flowchart* ini berisi langkah-langkah guna menyelesaikan permasalahan yang terjadi jika PC atau *personal computer* FDA (*Front Desk Agent*) mati. PC ini milik staff departemen *Front Office* yang digunakan untuk memasukkan data atas tamu hotel yang *check-in* dan *check-out*.



Gambar 2. *Fail Over PC Front Desk*

3) *Fail Over PC Interface*

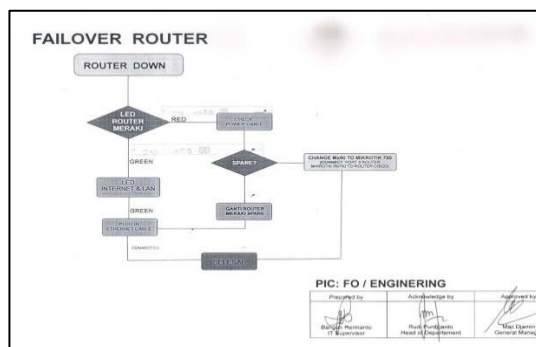
Media *flowchart* ini merupakan langkah-langkah untuk penyelesaian jika PC atau *personal computer* yang digunakan oleh staff seluruh departemen di Neo Malioboro Hotel dalam keadaan mati.



Gambar 3. *Fail Over PC Interface*

4) *Fail Over Router*

Media *flowchart* ini berkaitan dengan perangkat keras *router* jika mengalami permasalahan, perangkat keras ini berkaitan dengan jaringan internet yang digunakan oleh Neo Malioboro Hotel. Saat ini, jaringan internet merupakan hal penting untuk menunjang operasional hotel dan menjadi salah satu kebutuhan utama tamu yang tertarik menginap ke Neo Malioboro Hotel.



Gambar 4. *Fail Over Router*

2. **Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Media *Flowchart Fail Over Procedure***

Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran merupakan kompone yang perlu diimplementasikan oleh perancang media pembelajaran. Implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran akan membantu tersampainya pesan atau informasi keada penerima pesan secara optimal. Berdasarkan unit analisis dan kategori yang telah ditentukan serta hasil wawancara dengan pengguna media, media *flowchart Fail Over Procedure* yang terdiri dari 4 (empat) judul dan konsep berbeda, yaitu *Fail Over PC Onity & Encoder, Fail*

Over PC Front Desk, Fail Over PC Interface, dan Fail Over Router. Pada keempat media *flowchart* tersebut terdapat implementasi prinsi-prinsip desain pesan pembelajaran, adapun implememtasinya dapat dilihat dari berbagai bentuk prinip-prinsip desain pesan pembelajaran tersebut sebagai berikut ini:

a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Berdasarkan data mengenai prinsip kesiapan dan motivasi pebelajar, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip kesiapan dan motivasi pebelajar dalam prinsip desain pembelajaran untuk media *flowchart Fail Over Procedure* di Neo Malioboro Hotel tidak maksimal. Beberapa indikator tidak diimplementasikan namun hal tersebut cukup membuat pengguna media siap dan termotivasi dalam menggunakan media tersebut. Hal tersebut dikarenakan, sebagai staff hotel, mereka mengakui bahwa penggunaan media *flowchart Fail Over Procedure* ini berkaitan dengan tanggung jawab pekerjaan mereka sebagai staff departemen *Front Office* dan *Engineering* di Neo Malioboro Hotel Yogyakarta.

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada perncangan media *flowchart Fail Over Procedure* telah diimplementasikan secara maksimal dengan baik oleh perancang, sehingga pengguna media dapat dengan mudah memahami materi dan penggunaan bagan dan alur dalam media *flowchart* tersebut.

c. Prinsip Keaktifan Pebelajar

Berdasarkan data mengenai implementasi prinsip keaktifan

pebelajar, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip keaktifan pembelajaran dalam prinsip desain pembelajaran pada media *flowchart Fail Over Procedure* telah maksimal dan terlaksana dengan baik meskipun media yang digunakan ini merupakan media cetak, namun mampu membuat pengguna media lebih mudah memahami tugas pekerjaan melalui langkah-langkah dalam media *flowchart* tersebut.

d. Prinsip Umpan Balik

Berdasarkan data mengenai implementasi prinsip umpan balik pada media *flowchart Fail Over Procedure*, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip umpan balik tidak maksimal, perancang media ini tidak memiliki tujuan untuk menunjukkan hasil dan memberi apresiasi kepada pengguna media.

e. Prinsip Perulangan

Berdasarkan data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip perulangan pada media *flowchart Fail Over Procedure* tidak maksimal. Perancang media *flowchart* ini tidak memiliki tujuan untuk mengulang-ulang langkah atau mengulang materi dalam satu konsep atau satu judul media *flowchart*.

B. Pembahasan

Media *flowchart Fail Over Procedure* dalam mendukung penyampaian pesan agar pengguna lebih mudah memahami isi informasi dalam media dan mempermudah penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pekerjaan sebagai staff hotel, memiliki implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran meskipun tidak maksimal, diantaranya adalah prinsip kesiapan dan motivasi pebelajar yang tidak maksimal diimplementasikan, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian yang sudah maksimal diimplementasikan, prinsip keaktifan pebelajar yang telah diimplementasikan dengan baik, prinsip umpan balik yang tidak maksimal

diimplementasikan, dan prinsip perulangan yang tidak maksimal diimplementasikan.

Implementasi prinsip kesiapan dan motivasi pebelajar pada media *flowchart Fail Over Procedure* tidak maksimal diimplementasikan, namun beberapa indikator implementasi prinsip ini dapat dibuktikan dengan media yang memuat satu konsep dalam satu halaman per judul media dan bagan yang berisi informasi verbal dan visual yang minimum agar cepat dipahami oleh pengguna media. Sedangkan dorongan motivasi yang dimiliki oleh pengguna media dalam hal ini adalah staff departemen *Front Office* dan *Engineering* dikarenakan keharusan atau rasa tanggung jawab yang berkaitan dengan pekerjaannya di Neo Malioboro Hotel, bukan dikarenakan tampilan atau materi yang tertuang dalam media *flowchart Fail Over Procedure* tersebut. Sehingga hal ini tidak sesuai dengan kajian pustaka menurut Budiningsih (2003: 119) mengenai implementasi prinsip kesiapan dan motivasi pebelajar.

Implementasi prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada media *flowchart Fail Over Procedure* telah secara maksimal diimplementasikan oleh perancang media hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penyajian *font* yang berbeda untuk menarik perhatian pengguna, penyajian *flowchart* menggunakan bagan dan alur yang sesuai standar dalam media *flowchart* sehingga mudah dipahami, langkah-langkah yang saling terkait satu sama lain dan terdefinisi dengan jelas, serta semua proses atau langkah-langkah memiliki akhir untuk berhenti sehingga pengguna media dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep media *flowchart* dengan mudah dan singkat. Implementasi di atas telah sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Budiningsih (2003: 122) mengenai prinsip penggunaan alat pemusat perhatian pada desain pesan pembelajaran.

Implementasi prinsip keaktifan pebelajar pada media *flowchart Fail Over Procedure* telah secara maksimal dilaksanakan

oleh perancang media, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penyajian teks dan gambar yang berisi bagan dan alur yang mampu mengajak dan membuat pengguna media melakukan kegiatan fisik, kegiatan verbal atau oral, kegiatan visual, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Implementasi tersebut telah sesuai dengan teori menurut Budiningsih (2003: 24) mengenai prinsip keaktifan pebelajar dalam desain pesan pembelajaran dan teori menurut Paul B. Diedrich (Sardiman, 2007: 101) tentang jenis aktifitas atau kegiatan belajar yang dapat membuat pebelajar lebih aktif belajar melalui media.

Implementasi prinsip umpan balik pada media *flowchart Fail Over Procedure* tidak diimplementasikan oleh perancang media, hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya teks atau gambar yang menunjukkan hasil pekerjaan pengguna dengan jelas namun adanya teks yang merupakan langkah akhir untuk menyelesaikan alur, tidak adanya teks yang memberikan pujian kepada pengguna, dan tidak adanya teks yang menunjukkan jumlah langkah penyelesaian dalam angka dan kekurangan pengguna dalam memanfaatkan media *flowchart* tersebut. Hal tersebut tentu tidak sesuai dengan teori menurut Budiningsih (2003: 125) mengenai prinsip umpan balik dalam desain pesan pembelajaran.

Implementasi prinsip perulangan pada media *flowchart Fail Over Procedure* tidak diimplementasikan oleh perancang media, hal ini dapat dibuktikan dengan tidak adanya teks atau simbol untuk mengulang materi dan tidak adanya teks atau simbol untuk mengulang langkah-langkah pekerjaan. Hal tersebut tentu tidak sesuai dengan teori menurut Budiningsih (2003: 126) mengenai prinsip perulangan dalam desain pesan pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka secara garis besar dapat disimpulkan bahwa implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada media *flowchart Fail Over Procedure* tidak secara maksimal diimplementasikan oleh perancang media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam media *flowchart Fail Over Procedure* meskipun beberapa prinsip tidak maksimal diimplementasikan, berikut ini hasil simpulannya:

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi, tidak diimplementasikan maksimal
2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian, telah maksimal diimplementasikan
3. Prinsip Keaktifan Pebelajar, telah maksimal diimplementasikan
4. Prinsip Umpan Balik, tidak diimplementasikan
5. Prinsip Perulangan, tidak diimplementasikan

Adapun bentuk-bentuk implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam media *flowchart Fail Over Procedure* adalah:

1. Bentuk implementasi prinsip kesiapan dan motivasi meliputi media yang memuat satu konsep dalam satu halaman per judul media dan bagan yang berisi informasi verbal dan visual yang minimum agar cepat dipahami oleh pengguna media. Sedangkan untuk dorongan motivasi tidak tertuang dalam bentuk teks maupun bagan dan alur dalam media *flowchart Fail Over Procedure* tersebut.
2. Bentuk implementasi prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi adanya penyajian *font* yang berbeda untuk menarik perhatian pengguna, penyajian *flowchart* menggunakan bagan dan alur yang sesuai standar dalam media *flowchart* sehingga mudah dipahami, langkah-langkah yang saling terkait satu sama lain dan terdefinisi dengan jelas, serta semua proses atau langkah-langkah memiliki akhir untuk berhenti.
3. Bentuk implementasi prinsip keaktifan pebelajar meliputi adanya penyajian teks dan gambar yang berisi bagan dan alur yang mampu mengajak dan membuat pengguna media melakukan kegiatan fisik, kegiatan verbal atau oral, kegiatan visual, kegiatan mental, dan kegiatan emosional.

Saran

1. Bagi pengembang media, dalam pembuatan media *flowchart Fail Over Procedure* khususnya untuk staff hotel, agar memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, terutama prinsip keaktifan pebelajar dan prinsip umpan balik. Sehingga media *flowchart* yang diproduksi dapat lebih meningkatkan perhatian, daya serap, dan kinerja staff dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan operasional hotel yang terdapat dalam ke-empat media *flowchart Fail Over Procedure* tersebut.
2. Bagi pebelajar dalam hal ini staff Neo Malioboro Hotel, disarankan untuk sadar dalam menggali informasi atau pesan atau perintah yang tertuang dalam media *flowchart Fail Over Procedure*.
3. Untuk penelitian selanjutnya supaya meneliti media yang lain yang digunakan dalam dunia industry agar wawasan pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran lebih bervariasi. Serta diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggali lebih dalam mengenai prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam media *flowchart Fail Over Procedure* menggunakan analisis isi kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. & Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2018). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C.A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Fardhani, W. (2018). *Analisis Konten Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Multimedia Pembelajaran Hanacaraka Produksi Balai TEKKOMDIK DIY*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Januszewski, A. & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Taylor & Francis Group.
- Komar, R. (2014). *Manajemen Perhotelan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Lahuteru, J.D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laksono, T.B. (2014). *Keefektifan Media Grafis Flowchart Terhadap Peningkatan Kemampuan Bina Diri Buang Air Besar Anak Autis di Sekolah Autis Citra Mulia Mandiri Selomartani Yogyakarta*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Miyarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muliawan, J.U. (2014). *Metode Penelitian Studi Kasus*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Nugroho, A.B. (2016). *Implementasi Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Film Animasi "Pada Zaman Dahulu – Knacil yang Boijak"*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Prawiradilaga, D.S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan Cetakan Kedua*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

- Prawiradilaga, D.S. & Chaeruman, U.A. (2018). *Teknologi Kinerja (Performance Technology)*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Rinanda, S.D. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Flowchart Terhadap Hasil BELajar PEMbuatan Saku Passepoile pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sewon*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sadiman, A.S. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Sismoyo, H. (2005). *Pengantar Logika Informatika, Algoritma, dan Pemrograman Komputer*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Slameto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L, & Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Suwithi, N.W. (2008). *Akomodasi Perhotelan untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan.
- Uno, H.B. (2010). *Desain Pembelajaran*. Bandung: MOS Publishing.
- Warsito, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, A.M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zuriah, N. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.