

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek pendidikan merupakan sebuah hal yang esensial dari suatu kehidupan yang dijalani manusia, selain menjadi sebuah sarana untuk menambah ilmu pengetahuan, pendidikan pun dapat mengasah kemampuan dalam mencari suatu solusi atau penanggulangan akan suatu masalah yang mungkin dapat terdapat di kehidupan sehari-hari pada ruang lingkup kehidupan bermasyarakat (Puspita, 2018). Pendidikan merupakan satu dari sekian aspek yang bersifat fundamental dalam upaya penguatan insan manusia itu sendiri, dengan adanya pendidikan ini manusia dapat dengan bebas mengembangkan segala kecakapan atau kemampuan yang ada di dalam dirinya baik itu berupa kecerdasan, keterampilan, sikap atau tingkah laku yang dapat dibentuk serta dibimbing sesuai dengan tujuan-tujuan dari pendidikan itu sendiri (Hendayani, 2019). Demi untuk menggapai tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan sebuah kegiatan serta proses pembelajaran yang baik sepadan dengan suatu standar mutu pembelajaran yang berlaku (Mulyono & Agustin, 2020).

Pendidikan Pariwisata merupakan salah satu cabang keilmuan yang di dalamnya memiliki bidang kajian yang terbagi kedalam dua aspek yakni aspek pedagogis dan aspek keilmuan pariwisata. Visi dari program studi Pendidikan Pariwisata ini adalah menjadi sebuah program studi pertama yang unggul dalam mengembangkan bidang pendidikan kepariwisataan di Indonesia. Untuk mencapai visi tersebut, program studi mengupayakannya visi program studi dengan penyelenggaraan pendidikan yang mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang dapat menjadi tenaga pengajar di bidang kepariwisataan dengan kompetensi pedagogik, kompetensi yang dimiliki pribadi, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional pada bidang kepariwisataan yang dimilikinya dengan harapan mampu beradaptasi secara penuh akan tuntutan di era revolusi industri 4.0. Tujuan dari program studi Pendidikan Pariwisata adalah untuk menciptakan tenaga pengajar yang profesional serta memiliki kompetensi pada aspek

pedagogiknya atau pendidikannya dan memiliki kompetensi pada aspek kepariwisataannya, menciptakan tenaga ahli yang mampu menguasai, mengembangkan, serta mengaplikasikan keilmuan kepariwisataannya, melaksanakan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan pariwisata dengan menjalani sebuah riset yang kreatif, inovatif, dan asli dibuat olehnya, meningkatkan keilmuan kepariwisataan melalui sebuah penelitian yang dikembangkan, serta mampu menciptakan kemampuan dalam menjelaskan serta menerangkan sebuah gagasan atau pemikiran melalui sebuah musyawarah dalam bidang ilmiah dan jurnal yang mendapatkan pengakuan baik secara nasional dan internasional.

Program studi Pendidikan Pariwisata menerapkan kebijakan untuk memilih konsentrasi pada semester 5, yang mana terdapat tiga konsentrasi yang dapat dipilih oleh mahasiswa atau mahasiswi yakni; Akomodasi Perhotelan, Usaha Perjalanan Wisata, dan Gastronomi. Mahasiswa yang telah memilih konsentrasi diharuskan untuk mengikuti *On Job Training* atau magang di industri kepariwisataan sesuai dengan konsentrasi yang dipilih, kemudian pada program P3K (Program Penguatan Profesi Keguruan) diharapkan mahasiswa/mahasiswi mengajar sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya setelah mengikuti program *On Job Training*. Dengan begitu mahasiswa/mahasiswi Pendidikan Pariwisata diharapkan mampu menerapkan dan mengimplementasikan kompetensi yang dipilih sesuai dengan konsentrasinya kepada peserta didik yang diampunya pada saat menjalani program P3K di SMK.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bersifat formal pada tingkat menengah atas yang secara khusus mempersiapkan seluruh peserta didik menjadi lulusan yang siap kerja, terampil dalam kompetensi yang dipelajari, memiliki daya saing tinggi, dan mampu menjadi warga masyarakat yang inovatif dan kreatif untuk mengembangkan sikap profesional dalam pekerjaan yang berpedoman kepada tuntutan perkembangan zaman serta kepada tuntutan persaingan di dunia kerja baik itu di dunia industri maupun di berbagai bidang keahlian (Sutiah, 2021). Karakteristik pada pendidikan di lembaga

menengah atas kejuruan ini memiliki perbedaan karakteristik yang ada dengan satuan pendidikan lainnya, hal tersebut dapat ditinjau dari pembelajaran yang dilaksanakan di SMK sangat didominasi oleh kegiatan praktek, dengan pembelajaran yang didominasi oleh kegiatan praktek membuat peserta didik tersebut lebih sering mempraktekan, membuat, dan menciptakan sesuatu sesuai dengan kompetensi keahliannya (Zahrok, 2020). Hal tersebut selaras dengan tujuan dari lembaga pendidikan menengah kejuruan ini yakni guna mempersiapkan peserta didik yang mampu bekerja sesuai dengan bidangnya, meneruskan aspek pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, dan berwirausaha berdasarkan kepada kompetensi keahlian yang dimilikinya, melahirkan tenaga kerja atau *man power* yang memiliki semangat kerja yang baik serta memiliki kompetensi berstandar internasional, dan dapat mencerminkan lulusan yang baik dari suatu lembaga pendidikan kejuruan yang akuntabel (Fatimah & Amam, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata merupakan salah satu Lembaga sekolah yang melaksanakan pendidikan yang dikhususkan kepada peserta didik yang memiliki minat, kesiapan untuk bekerja, serta dapat membuka lapangan pekerjaan yang sesuai dengan bidang pariwisata (Nurdianti et al., 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan peserta didik di lembaga SMK pariwisata dibekali dengan ilmu pengetahuan (kognitif), tingkah laku atau sikap (afektif), dan keahlian berbasis kompetensi (psikomotor), sehingga diharapkan seluruh lulusan dapat mengarah menjadi seorang tenaga kerja yang memiliki kualifikasi serta kualitas yang baik, mampu dan secara proaktif dapat menjawab tantangan dunia yang selalu berubah, menjadi seseorang yang memiliki iman dan memiliki ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa (Nurhayati, 2020). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata merupakan pendidikan vokasional yang dituntut dapat menciptakan tenaga profesional yang memiliki kemampuan dan kecakapan di bidang pariwisata, standar kompetensi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata adalah mampu menciptakan lulusan yang bermutu, memiliki pengetahuan,

menguasai teknologi, memiliki keterampilan teknis, serta memiliki kecakapan akan bidang ilmu pariwisata (Rais, 2019).

Pada SMK Pariwisata biasanya terdiri dari beberapa jurusan diantaranya seperti Akomodasi Perhotelan, Usaha Perjalanan Wisata, dan Tata Boga/Kuliner. Di dalam program studi Tata Boga/Kuliner terdapat salah satu mata pembelajaran Tata Hidang, mata pelajaran tata hidang merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat wajib bagi seluruh peserta didik di jurusan Tata Boga/Kuliner (Swasti et al., 2022). Tata hidang merupakan sebuah cara menata serta menghidangkan makanan dan minuman kepada tamu restoran atau hotel dengan memberikan pelayanan yang prima seperti keramahan, kecepatan dalam menyajikan, memberikan alat makan yang tepat, dan ketelitian dalam melayani tamu (Marlon & Deli, 2022). Materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran ini secara umum terdiri dari rancangan menu, peralatan makan dan minum serta lalat hidang, serta linen di restoran, lipatan serbet (*napkin folding*), petugas pelayanan makanan dan minuman, penataan meja, layanan makanan dan minuman, pembuatan minuman panas dan minuman dingin, panggilan telepon, mencatat pesanan (*taking order*), layanan makanan dan minuman di kamar tamu (*room service*), dan administrasi layanan makanan dan minuman (Laksemiwati, 2019).

Lipatan serbet atau *napkin folding* merupakan sebuah teknik melipat serbet makan menjadi berbagai macam bentuk-bentuk yang indah dengan maksud untuk memperindah meja makan dan dapat menarik selera makan bagi yang melihatnya (Erniasih et al., 2019). Serbet makan ini biasanya berbentuk persegi dengan ukuran 45 cm x 45 cm hingga 60 x 60 cm, dan dapat dibentuk berbagai macam bentuk yang indah seperti; *crown*, *caddle*, *hat*, *pyramid*, *fan*, *bird of paradise*, *rose*, dan lain sebagainya (E. Wahyuni & Elida, 2020). Fungsi dari lipatan serbet adalah untuk menghias dan mempercantik meja makan menjadi lebih menarik, guna menambah selera makan bagi orang yang melihatnya, menutupi pangkuan tamu pada saat makan agar sisa-sisa makanan yang jatuh tidak secara langsung mengotori pakaian tamu, untuk membersihkan mulut pada saat makan atau pada saat

tamu selesai makan, dan sebagai sebuah isyarat, jika tamu tersebut menyimpan serbet di meja memiliki arti tamu tersebut akan pergi sebentar dan akan kembali (Prasetyaningtyas & Listiani, 2021).

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata fasilitas belajar terkait sarana dan prasarana yang berhubungan pada kompetensi ini dibutuhkan untuk menunjang kegiatan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran (Habsyi, 2020). Namun, masing-masing Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata memiliki fasilitas terkait sarana dan prasarana yang berbeda (S. Wahyuni & Satiman, 2020). Berdasarkan observasi peneliti, kurangnya sarana terkait lipatan serbet di SMK Bina Wisata Lembang menjadi sebuah permasalahan. Peserta didik tetap dapat menggunakan serbet makan tersebut namun dibatasi karena beberapa faktor: (1) sering terjadinya kerusakan pada serbet makan tersebut, (2) peserta didik tidak mengembalikan serbet makan, dan (3) peserta didik ceroboh dalam menyimpan sarana pembelajaran tersebut.

Metode pembelajaran materi lipatan serbet menggunakan kertas origami sebagai pengganti serbet makan dinilai baik, selain menjadi solusi akan permasalahan kurangnya fasilitas sarana, juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan aspek psikomotor (Marietta & Watini, 2022). Dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan kertas origami ini diharapkan peserta didik mampu menggunakan serta mengembangkan kemampuan 4C yang ada pada paradigma pembelajaran abad 21, sebab dengan menggunakan metode pembelajaran ini peserta didik akan memiliki keterampilan berpikir kritis, mengembangkan keterampilan kreativitas yang dapat diimplementasikan secara langsung pada lipatan serbet yang berguna di dunia industri *Food and Beverage* (Ni'matuzzahroh, 2020).

Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat teknologi tersebut mempengaruhi beberapa sektor, termasuk sektor pendidikan (ZAM, 2021). Pada dunia pendidikan teknologi ini memiliki peran yang dijadikan sebagai suatu nilai mutlak yang harus dikuasai oleh seluruh tenaga pendidik dalam menjawab tuntutan di era revolusi industri 4.0 (Reza et al., 2022). Dalam

mempersiapkan jawaban tuntutan di era revolusi industri 4.0 ini terdapat konsep pembelajaran abad 21, paradigma dari pembelajaran abad 21 ini adalah seorang tenaga pendidik harus mampu mengembangkan pengetahuan baru tentang teknologi digital serta sarana dan prasarana terkait komunikasi dan jaringan sesuai dengan tuntutan era 4.0 yang dapat berguna bagi peserta didik untuk mengakses, mempelajari, dan mengevaluasi informasi materi yang diajarkan, hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No.22 Tahun 2016 terkait standar proses pendidikan dasar dan menengah (Chairunnisa et al., 2020). Konsep pembelajaran abad 21 ini merupakan sebuah pengalaman belajar yang mana kurikulum yang disempurnakan dapat membimbing sekolah untuk mengubah pendekatannya berpusat kepada peserta didik (*student centered*), hal ini merupakan sebuah solusi dari tuntutan masa depan yang mana peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir secara kritis, keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan, keterampilan dalam berkolaborasi, dan keterampilan komunikasi dan kreativitas (Meilani & Aiman, 2020). Pembelajaran abad 21 ini memiliki tujuan yakni guna memenuhi kompetensi utama pembelajaran yang mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan baik keterampilan dalam berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan suatu masalah, keterampilan berkolaborasi, serta keterampilan komunikasi dan kreativitas dan juga peserta didik mempunyai suatu kepercayaan diri guna menghadapi tantangan dunia di masa yang akan datang (Sullivan et al., 2021).

Model pembelajaran atau bentuk pembelajaran yang berbasis praktik ini dinilai mampu melatih peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad 21 (Puspitasari, 2019). Model pembelajaran ini dinilai memiliki potensi guna menciptakan peserta didik memiliki keterampilan-keterampilan yang ada di pembelajaran abad 21, pasalnya dengan model pembelajaran ini peserta didik akan memiliki pengalaman pembelajaran secara langsung sehingga mampu mengembangkan kompetensi serta keterampilan abad 21 yang ada pada diri peserta didik (Tarihoran, 2019). Pembelajaran praktik merupakan suatu cara kegiatan pembelajaran yang

mana mampu meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik dengan diberikannya sebuah alat atau media pembelajaran praktik, proses pembelajaran praktik ini merupakan proses lanjutan kegiatan pembelajaran pasca diberikannya sebuah pembelajaran teori secara konvensional (Prasetyowati et al., 2021). Model pembelajaran ini memiliki tujuan yakni peserta didik mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan yang dimilikinya, karena dengan model pembelajaran ini mampu meningkatkan keterampilan pembelajaran dan kemampuan dalam berpikir secara kritis serta kreatif (Suseno et al., 2021).

Didasarkan akan hal tersebut metode pembelajaran berbasis praktikum menggunakan kertas origami dirasa cocok untuk menaikkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pembelajaran Tata Hidang. Dikarenakan metode pembelajaran ini berpusat kepada peserta didik (*student centered*) sehingga mereka mampu mengeksplorasi, menilai, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang menunjang mereka untuk lebih memiliki kompetensi di bidang gastronomi/ tata boga ini. Selain itu, dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan kertas origami ini dapat menambahkan pengalaman peserta didik dalam pembuatan lipatan serbet, serta dengan metode ini peserta didik akan melatih kemampuan psikomotor dan dapat menambah wawasan terkait bentuk-bentuk lipatan serbet.

Sebagai seorang tenaga pengajar yang baik tentunya harus menerapkan suatu bentuk atau model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, kebutuhan peserta didik di kelas, serta keanekaragaman karakteristik peserta didik. dengan begitu pembelajaran yang diterapkan di suatu kelas akan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah direncanakan serta disusun sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memiliki ketertarikan guna meneliti lebih lanjut terkait dengan penerapan model pembelajaran berbasis praktikum. Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi ini peneliti akan menuangkan jawaban penyelesaiannya dalam sebuah penelitian skripsi, dengan judul penelitian

skripsi yakni “**Penggunaan Kertas Origami Pada Media Pembelajaran Napkin Folding Di SMK Bina Wisata Lembang.**”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran praktik menggunakan kertas origami pada mata pembelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran praktik menggunakan kertas origami pada mata pembelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik yang menjalani pembelajaran menggunakan kertas origami pada mata pembelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi perencanaan bentuk pembelajaran atau model pembelajaran praktik menggunakan kertas origami pada mata pelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang.
2. Untuk mengetahui implementasi suatu bentuk pembelajaran praktik menggunakan kertas origami pada mata pelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan model pembelajaran praktik menggunakan kertas origami pada mata pembelajaran Tata Hidang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK Bina Wisata Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Besar harapan dari hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat serta maslahat yang dapat berguna bagi semua pihak. Berikut merupakan manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini :

1. Manfaat dari segi Teoritis

Penelitian ini dapat membahas terkait dengan penerapan model pembelajaran berbasis praktik yang menggunakan kertas origami terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini pun dapat menjadi masukan atau wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas terkait model pembelajaran berbasis praktik yang menggunakan kertas origami terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat bagi Tenaga Pengajar

Penelitian ini dapat menjadi suatu acuan atau sebuah landasan untuk para peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman yang berlaku di era pembelajaran abad 21 ini.

3. Manfaat bagi Penulis

Peneliti dapat melihat peningkatan hasil belajar yang terjadi bagi peserta didik yang dihasilkan melalui model pembelajaran berbasis praktik dengan menggunakan kertas origami pada mata pelajaran Tata Hidang.

1.5 Struktur Penelitian

Bab I Pendahuluan

Berisikan terkait pendahuluan, di dalam pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penelitian.

Bab II Kajian Teori

Berisi terkait kajian teori, di dalam kajian teori ini terdiri dari Pendidikan, Pendidikan Pariwisata, Proses Pembelajaran, Model Pembelajaran Praktik, Metode Pembelajaran, Hasil Belajar Pembelajaran,

Hasil Penelitian Sebelumnya, Kerangka Berpikir, Asumsi Penelitian, dan Hipotesis Penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Berisikan terkait pendekatan penelitian serta metodologi penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data yang dilaksanakan, dan teknik pengolahan data yang dihasilkan dari temuan penelitian serta data tersebut dianalisis.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menjelaskan mengenai pemaparan hasil temuan dalam penelitian dan pembahasan hasil temuan tersebut. Pada bab ini berisi terkait hasil penelitian yang dideskripsikan secara terinci pada pembahasan, dalam hasil penelitian pun terdiri dari pengolahan data serta analisis data yang dilaksanakan dengan maksud untuk menganalisis hasil temuan berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisikan terkait kesimpulan terkait hasil penelitian, implikasi terkait dengan hasil penelitian, dan memberikan sebuah rekomendasi kepada beberapa pihak dalam penelitian.

Daftar Pustaka

Memuat beberapa sumber yang dijadikan sebagai suatu acuan atau suatu pedoman dalam penelitian yang bertujuan untuk dibahas secara lebih lanjut dan mendetail yang disesuaikan dengan hasil temuan penelitian.

Lampiran

Memuat beberapa hal yang berkaitan dan mendukung terlaksananya penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti, serta memuat kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam penelitian di lapangan.