

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diselenggarakan sebagai proses mendidik dan memberdayakan peserta didik. Dalam proses ini, guru diperlukan untuk memberi contoh, membangun kemauan dan mengembangkan potensi serta kreativitas siswa. Implementasi dari prinsip ini adalah pergeseran paradigma dalam proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia (Nomor 41 Tahun 2007) Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. (Djamaluddin & Wardana, 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003) Kurikulum SMK dibuat agar peserta didik siap untuk langsung bekerja di dunia kerja, hal ini dilakukan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika masuk di dunia kerja. Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan

menengah kejuruan adalah : (a) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab; (c) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; dan (d) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien. Salah satu jurusan SMK yang ada di Indoneia adalah SMK dengan jurusan Usaha Layanan Parwisata.

Berdasarkan SK Dirjenpar no. 16/U/II/88, usaha perjalanan wisata adalah kegiatan yang bersifat komersial mengatur, menyediakan dan menyelenggarakan pelayanan pada seseorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan dengan tujuan utama yaitu berwisata. Program studi Usaha Layanan Pariwisata (adalah program studi yang mempelajari kegiatan yang bersifat komersial yang mengatur, menyediakan, dan menyelenggarakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok orang yang melakukan perjalanan dengan tujuan utama yaitu berwisata. Jurusan Usaha Layanan Pariwisata termasuk kedalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang pariwisata yang merupakan pendidikan vokasional yang dituntut dapat menciptakan tenaga professional 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 jurusan Usaha Layanan Pariwisata, terdapat mata pelajaran Usaha Layanan Wisata.

Usaha Layanan Wisata merupakan mata pelajaran yang berisi kompetensi dalam konsentrasi keahlian Usaha Layanan Pariwisata, terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam penguasaan kompetensi-kompetensi fungsional di bidang pariwisata. Sikap yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran ini, antara lain memiliki kemampuan komunikasi dan

pelayanan prima. Pengetahuan yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran ini, antara lain mampu memahami pengelolaan jejaring mitra bisnis yang sudah dimiliki dan mampu memahami dasar-dasar SEO (Search Engine Optimizer). Keterampilan yang dimiliki peserta didik konsentrasi keahlian Usaha Layanan Pariwisata, antara lain memiliki keterampilan jejaring mitra bisnis, berbahasa Inggris maupun bahasa asing pilihan lainnya. Mampu menggunakan aplikasi media sosial ataupun aplikasi berbayar sarana pemasaran produk wisata berbasis digital yang saat ini cenderung digunakan dalam bidang pariwisata. Hal ini tentu saja berkaitan dengan proses pembelajaran, Menurut (Informasi et al., 2020) pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi, pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik pendidikannya.

Pada proses pembelajaran, *teacher center* merupakan pembelajaran terdahulu yang perlu diubah. Ini terjadi karena dalam proses pembelajarannya berpusat pada pendidik sementara peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik. Sedangkan pada zaman sekarang dibutuhkan individu-individu yang dapat berinovasi terhadap sesuatu yang baru. Sehingga pembelajaran dengan *teacher center* kurang efektif untuk menghasilkan individu yang dapat berinovasi dengan hal-hal baru. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh komponen - komponen yang berperan didalamnya yaitu guru, siswa, fasilitas pembelajaran, model pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran yang akan digunakan untuk mengatur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan (Kementrian Pendidikan Nasional, 2011) Ruang lingkup Standar Kompetensi Lulusan harus dapat menjawab tuntutan kebutuhan pekerjaan, yang melingkupi tiga ranah dalam kompetensi yaitu *skill* (keterampilan), *knowledge* (pengetahuan), dan *attitude* (sikap dan prilaku). Menurut (ABIDIN, 2019) tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, maka dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mencapai suatu kompetensi (Cahyo et al., 2018).

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa salah satunya adalah sulitnya siswa menguasai suatu materi pelajaran yang diajarkan. Upaya peningkatan penguasaan materi terus dilakukan oleh sekolah dan para guru yang antara lain dengan pengembangan paradigma baru dan penerapan berbagai metode atau model pembelajaran secara bervariasi. Menurut Munirah (2018:113), kesulitan belajar merupakan bentuk gangguan faktor fisik dan psikis yang mendasar yang meliputi pemahaman atau gangguan bahasa, lisan maupun tulisan yang dengan sendirinya muncul berbagai kemampuan tidak sempurna untuk mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis atau membuat perhitungan matematika. Termasuk juga kelemahan motorik ringan, gangguan emosional akibat gangguan ekonomi, budaya atau lingkungan yang tidak menguntungkan. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan hasil penelitian terdapat 4 (empat) faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu, kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa. (Ardila & Hartanto, 2019)

Menurut Rochman Natawidjaja (2020:84) gejala yang dapat dijadikan sebagai pertanda adanya kesulitan dalam belajar yang dialami oleh siswa yaitu seperti: siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah (di bawah rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompok kelas), hasil belajar yang dicapai siswa tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan, misalnya ada seorang siswa yang selalu berusaha untuk belajar dengan giat tetapi nilai yang dicapai selalu rendah. Mengajar tidak lagi dipahami sebagai proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan lebih sebagai tugas mengatur aktivitas-aktivitas dan lingkungan yang bersifat kompleks dari peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Salo, 2020). Prof Dr Mungin Eddy Wibowo, mengatakan dalam pengimplementasian Kurikulum 2013, “Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar”. Penerapan pembelajaran yang berpusat pada guru, ketika peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, menjadikannya kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber. Untuk menyiasatinya perlu membuat strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi

pembelajaran dan kemampuan dasar peserta didik. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreativitas, dan sekaligus adaptif terhadap berbagai situasi.

Banyak cara yang digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya diperlukan berbagai macam variasi yang digunakan guru dalam mengajar. Menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dapat digunakan guru. Salah satunya adalah pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). (Cahyo et al., 2018) dalam penelitiannya tentang Upaya Meningkatkan hasil belajar IPS melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Audio Visual pada siswa kelas 4 SD dengan hasil penelitian *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir, pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia social dan sekitarnya. Dengan *Problem Based Learning* (PBL) siswa dilatih menyusun sendiri pengetahuannya, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran mata pelajaran ticketing pada kelas XI ULP 1 di SMK Negeri 1 Bandung, disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada program keahlian ticketing di kelas tersebut masih menghadapi masalah yang perlu diselesaikan, salah satunya adalah belum optimalnya proses belajar siswa dalam pembelajaran program keahlian ticketing sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Dari hasil observasi tersebut, hasil belajar siswa tergolong rendah, dari 36 siswa dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75, masih 56% siswa yang nilainya dibawah KKM serta rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena pelajaran masih sepenuhnya berpusat pada guru, data dapat dilihat pada tabel 1.1 dan 1.2 dibawah,

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Siswa

No	Nama	Nilai Ulangan Harian
1	Siswa 1	75
2	Siswa 2	60
3	Siswa 3	65
4	Siswa 4	60
5	Siswa 5	60
6	Siswa 6	60
7	Siswa 7	75
8	Siswa 8	75
9	Siswa 9	67
10	Siswa 10	70
11	Siswa 11	75
12	Siswa 12	65
13	Siswa 13	60
14	Siswa 14	75
15	Siswa 15	65
16	Siswa 16	60
17	Siswa 17	65
18	Siswa 18	70
19	Siswa 19	70
20	Siswa 20	65
21	Siswa 21	75
22	Siswa 22	75
23	Siswa 23	75
24	Siswa 24	80
25	Siswa 25	65
26	Siswa 26	70
27	Siswa 27	75
28	Siswa 28	75
29	Siswa 29	80
30	Siswa 30	65
31	Siswa 31	60
32	Siswa 32	75
33	Siswa 33	75
34	Siswa 34	60

No	Nama	Nilai Ulangan Harian
35	Siswa 35	75
36	Siswa 36	75

Tabel 1.2
Data Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Nilai
1	Rata-Rata	69,22
2	Skor Tertinggi	80
3	Skor Terendah	60
4	Tingkat Ketuntasan	44%

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dilakukan proses pembelajaran dengan model baru yang dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memiliki keinginan memahami, mempelajari kebutuhan pembelajaran yang baik sehingga mau menggunakan dan mencari sumber-sumber pembelajaran yang terbaik dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi. Nurhadi (2018, h. 109) menyatakan bahwa peran guru dalam pengajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pengajaran berbasis masalah tidak dapat dilaksanakan jika guru tidak mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka. Intinya, siswa dihadapkan pada situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat menantang siswa untuk memecahkannya. Secara garis besar, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar mandiri secara individu maupun kelompok dalam memecahkan

masalah yang disajikan oleh guru. Guru berperan menyajikan masalah dan mengajukan pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini sangatlah dirasa cocok untuk digunakan pada pelajaran ticketing di SMK Negeri 1 Bandung, karena pada pelajaran ticketing, siswa dituntut harus aktif dalam kegiatan belajar mengajar, serta banyak tuntutan praktek yang akan dilakukan oleh siswa, maka dari itu, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* cocok untuk digunakan. Alasan memilih model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- a. Dalam pelajaran ticketing terdapat ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan pembelajaran ticketing di SMK lebih mengutamakan ranah kognitif (pemahaman konsep-konsep) dan ranah psikomotor (keterampilan) disamping juga ranah afektif, maka diharapkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa lebih memahami dan dapat menerapkannya untuk memecahkan masalah-masalah ekonomi disituasi yang berbeda.
- b. Dengan metode *Problem Based Learning* diharapkan proses belajar mengajar lebih variatif dalam hal penggunaan model pembelajaran selain metode ceramah, latihan dan penugasan (konvensional) yang lazim digunakan oleh guru.

Di SMK pariwisata yang menerapkan model *Problem-Based Learning* (PBL), siswa terlibat dalam pembelajaran yang merangsang kreativitas dan analisis. Misalnya, dalam pelajaran Manajemen Acara, mereka harus merencanakan acara wisata budaya dengan anggaran terbatas, mengajak siswa mempertimbangkan aspek pemilihan atraksi, penyusunan anggaran, dan strategi promosi. Selama tugas tersebut, siswa tak hanya memperoleh konsep manajemen acara, tapi juga melatih kemampuan sosial, komunikasi efektif, dan kolaborasi dalam kelompok. Pendekatan PBL juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan berdasarkan logika. Lulusan dari pendekatan ini pun memiliki pengetahuan teoritis yang kuat serta keterampilan praktis sesuai dengan industri pariwisata, mampu menghadapi tantangan nyata dan memberikan kontribusi berarti dalam perkembangan sektor pariwisata. Model PBL

juga terintegrasi dalam program Usaha Layanan Pariwisata, menghadirkan pengalaman belajar yang autentik sesuai dengan kebutuhan industri, membekali siswa dengan kreativitas, kemampuan adaptasi, dan kompetensi pemecahan masalah yang penting dalam sektor yang dinamis.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dapat diambil adalah

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana implementasi model *Problem Based Learning* pada program keahlian ticketing?
3. Bagaimana hasil refleksi kegiatan pembelajaran ticketing di SMK Negeri 1 Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian tindakan kelas ini dibuat dengan tujuan yaitu :

1. Untuk memperoleh temuan dari peningkatan hasil belajar pada program keahlian Ticketing pada siswa kelas XI ULP 1 dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Untuk mengetahui implementasi model *Problem Based Learning* pada program keahlian ticketing.
3. Untuk mengetahui hasil refleksi dari kegiatan pembelajaran ticketing di SMK Negeri 1 Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan terutama pada penggunaan model pembelajaran *problem based learning*. Selain itu dapat melengkapi kajian mengenai teknik pelaksanaan, peran, manfaat model pembelajaran *problem based learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran Ticketing.
- 2) Siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memahami materi pelajaran sehingga nilai hasil belajarnya meningkat.

b. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternative proses pembelajaran ticketing.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan bagi sekolah dengan masukan dan perbaikan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Ticketing di kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah pengalaman, dan pengetahuan secara langsung terkait dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan, pada bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Tinjauan Pustaka, pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III Metodologi Penelitian, pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu pelaksanaan, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, alat pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan, pada bab ini penulis menguraikan hasil yang ada pada saat penelitian, hasil pengolahan data serta pembahasan penelitian yang sudah dilakukan.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini penulis menguraikan simpulan penelitian dan implikasi serta rekomendasi yang diajukan bagi peneliti selanjutnya.