

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi siswa dalam segi afektif, kognitif dan psikomotor. Pendidikan menunjang perkembangan diri siswa, perkembangan masyarakat dan perkembangan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus memiliki tujuan yang terarah dan sesuai dengan sistem pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan seluruh rakyat Indonesia: beriman dan bertakwa kepada Allah, berakhlak mulia, berilmu dan terampil, sehat jasmani dan rohani, berbudi pekerti mandiri, berjiwa sosial dan berjiwa kebangsaan, tanggung jawab (Djamarah, 2000). Sistem pendidikan yang baik dapat menentukan arah kemajuan suatu bangsa (Nurkholis, 2013).

Indonesia memiliki jenjang pendidikan yang dibagi berdasarkan tingkatan usia dan kemampuan siswa. Jenjang pendidikan di Indonesia diatur dalam Pasal 14 UU No. 20 Tahun 2003 yang mengatur bahwa jenjang pendidikan formal meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Menurut pasal 17 undang-undang yang sama, pendidikan menengah mencakup pendidikan menengah umum (SMA, MA) dan pendidikan menengah kejuruan (SMK, MAK).

SMK atau sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu program jenjang pendidikan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah yang memiliki fokus pada menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan dalam bekerja (Handayati et al., 2020). Pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk mempersiapkan dan membentuk peserta didik yang memiliki kesiapan, keterampilan dan kemampuan kerja saat lulus sekolah. Untuk membentuk peserta didik yang memiliki kesiapan, keterampilan dan kemampuan saat lulus sekolah nantinya diperlukan proses, model dan metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan selama kegiatan belajar dan mengajar dilaksanakan.

SMK Pariwisata Telkom Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung yang memiliki fokus program keahlian di bidang pariwisata. SMK Pariwisata Telkom Bandung memiliki tiga program keahlian yaitu usaha layanan pariwisata, akomodasi perhotelan dan tata boga/kuliner. Program keahlian ULP atau usaha layanan pariwisata memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan perencanaan perjalanan wisata, mampu melakukan pemesanan tiket penerbangan (*ticketing*) dan menjadi pemandu wisata yang terampil. Oleh karena itu, salah satu mata pelajaran produktif yang dilaksanakan pada program keahlian Usaha Layanan Pariwisata adalah pemanduan wisata.

Mata pelajaran pemanduan wisata adalah salah satu mata pelajaran produktif yang memuat topik-topik pembahasan tentang pengetahuan mengenai profesi pramuwisata, karakteristik wisatawan, komunikasi yang baik dengan wisatawan, layanan pemanduan wisata, dan informasi mengenai perjalanan wisata. Mata pelajaran pemanduan wisata ini berperan dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi seorang pemandu wisata yang terampil, berwawasan luas di bidang destinasi wisata dan memiliki kemampuan untuk melaksanakan tugas pemanduan wisata.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas X PAR 2 di SMK Pariwisata Telkom Bandung pada mata pelajaran pemanduan wisata diperoleh gambaran bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan sistem penyampaian yang banyak didominasi oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran cukup bervariasi, guru sudah menggunakan metode tanya jawab dan pembelajaran berbasis kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, namun dalam penerapannya belum maksimal sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa faktor tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tidak maksimal. Peneliti juga melakukan pre-test kepada siswa sebagai data awal untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemanduan wisata, hasil dari pre-test yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai mata pelajaran pemanduan wisata di

Irvy Meiska Putri, 2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA DI SMK PARIWISATA TELKOM BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai standar KKM tuntas belajar 38% (8 siswa) tuntas belajar, sedangkan sebanyak 62% (13 siswa) belum tuntas belajar. Hasil belajar peserta didik akan mempengaruhi nilai rapor yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah peserta didik memenuhi syarat untuk kenaikan kelas sehingga penting bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Permasalahan di atas menuntut adanya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi ini menuntut tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan (Sudikin dkk, 2008). Tindakan kelas tersebut dapat menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk menyesuaikan gaya belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Susanto, 2013).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menggunakan metode penyelesaian masalah mengenai isu-isu nyata dalam tema pembelajaran. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan alternatif pemecahan masalah, lalu menerapkan dan menyajikan penyelesaian masalah tersebut. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini melibatkan siswa pada aktivitas pembelajaran sehingga semua pengetahuannya diserap dengan baik dan sempurna, dapat memotivasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya, siswa dapat memanfaatkan sumber belajar lain sebagai sarana mendapatkan ilmu pengetahuan, siswa dapat saling menukar informasi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan isu yang diberikan (Hamdani, 2011).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem***

## ***Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemanduan Wisata di SMK Pariwisata Telkom Bandung”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pemanduan Wisata di kelas X PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung?
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa X PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memahami penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pemanduan Wisata di kelas X PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung
2. Memahami hasil belajar siswa kelas X PAR 2 SMK Pariwisata Telkom Bandung pada mata pelajaran Pemanduan Wisata setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang secara umum diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dalam program keahlian Usaha Layanan Pariwisata (ULP),

Irvy Meiska Putri, 2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMANDUAN WISATA DI SMK PARIWISATA TELKOM BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan mata pelajaran pemanduan wisata.

## 2. Manfaat Praktis

1. Menambah referensi guru mengenai model pembelajaran khususnya *Problem Based Learning* untuk diterapkan dalam mata pelajaran pemanduan wisata.
2. Menjadi bahan masukan bagi pendidik dalam merancang model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Agar memudahkan dalam melihat dan memahami seluruh pembahasan yang terdapat dalam skripsi ini, diperlukan penguraian sistematika yang akan menjadi kerangka dan panduan dalam penulisan skripsi. Berikut adalah urutan penyajian dalam penulisan:

### 1. Bagian Awal Skripsi

Pada bagian permulaan terdapat sejumlah elemen, termasuk lembaran sampul depan, lembaran judul, lembaran persetujuan dari dosen pembimbing, lembaran pengesahan, lembaran persembahan, lembaran kata pengantar, lembaran daftar isi, lembaran daftar tabel, lembaran daftar gambar, lembaran daftar lampiran, dan ringkasan (abstrak).

### 2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, perumusan permasalahan, tujuan riset, kegunaan studi, dan struktur tata penulisan skripsi.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi:

1. Landasan teori yang berisi tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*, hasil belajar, mata pelajaran pemanduan wisata, keterkaitan *Problem Based Learning* sebagai strategi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Kajian penelitian yang relevan berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan
3. Kerangka berpikir penelitian berisi tentang dasar pemikiran yang memuat fakta dan hasil observasi yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam kegiatan penelitian
4. Hipotesis tindakan yang berisi tentang praduga sementara mengenai keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian

### BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam analisis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran pemanduan wisata untuk kompetensi pemanduan wisata. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi:

1. Jenis Penelitian
2. Desain Penelitian
3. Lokasi dan Subjek Penelitian
4. Prosedur Penelitian
5. Teknik Pengumpulan Data
6. Teknik Pengolahan Data
7. Indikator Keberhasilan

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan Analisa serta pembahasan hasil penelitian. Agar sistematis, bab hasil dan pembahasan diklasifikasikan ke dalam:

1. Deskripsi Lokasi Penelitian
2. Temuan dan Hasil Penelitian
3. Pembahasan

#### BAB V PENUTUP

Bagian ini mengandung rangkuman akhir dan rekomendasi yang bersumber dari seluruh upaya penelitian yang telah dijalankan. Kesimpulan mampu mengidentifikasi permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian dan hasil dari evaluasi objektif. Sementara itu, saran-saran memberikan alternatif solusi untuk menanggulangi kendala dan kelemahan yang terdeteksi. Rekomendasi-rekomendasi ini secara khusus terhubung dengan cakupan penelitian yang dilakukan.

#### 3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran