

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi manusia dalam bertahan hidup serta pendidikan itu sendiri memiliki pengaruh besar terhadap berkembangnya suatu bangsa. Menurut Dewey dalam buku Landasan Pendidikan yang ditulis oleh Ahmad Suriansyah (Suriansyah, 2011) pendidikan adalah sebuah pengalaman dikarenakan kehidupan meliputi pertumbuhan dengan batasan usia dimana proses pertumbuhan itu termasuk kedalam tahapan kemandirian dalam berkembang. Sedangkan menurut Yuli Sectio Rini, pendidikan merupakan segala upaya serta usaha yang membuat seseorang mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta hasil yang diperlukan oleh masyarakat dan bangsa (Yuli Sectio Rini, n.d.). Indonesia sendiri telah membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, 2003). Berdasarkan penjelasan tersebut pendidikan adalah upaya seseorang dalam mengasah diri dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, kepribadian, berakhlak mulia, dan hasil untuk kebermanfaatan yang dapat digunakan dalam individual maupun kelompok.

Terselenggarakannya kegiatan proses pendidikan tidak lepas dengan proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Interaksi antara guru dan peserta didik merupakan hal penting untuk menghasilkan kualitas pendidikan yang baik dan bermutu. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang selaras dengan materi ajar yang dipelajari (Susilana, 2014). Maka dari itu pemilihan model pembelajaran sangatlah penting untuk mempengaruhi *output* Pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Konsentrasi Kejuruan Usaha Layanan Pariwisata. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, maka peserta didik dapat memahami materi ajar yang sedang dipelajari serta

meningkatkan intensitas aktivitas kelas. Guru adalah objek penting dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran adalah bagian yang terpenting dari terselenggarakannya pendidikan.

Pada satuan lembaga formal yang mengutamakan kesiapan siswa untuk terjun langsung kepada pekerjaan yakni Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Kemendikbud, 2014), sangat diperlukannya model pembelajaran yang efektif untuk mematangkan kesiapan kerja peserta didik sesuai dengan kejuruannya karena, para siswa yang telah lulus dituntut untuk memiliki pengetahuan dan hasil dalam bidangnya yang matang sesuai dengan kriteria kebutuhan industri. Terdapat bidang keahlian pariwisata pada jenjang pendidikan SMK, dimana jurusan tersebut berkaitan penting dengan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman serta kebutuhan renegerasi para pengelola pariwisata di Indonesia.

Undang-Undang no. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata mencantumkan bahwa wisata adalah serangkaian perjalanan dengan tujuan mengunjungi lokasi, mengembangkan pribadi, atau mempelajari sesuatu hal atas daya tarik wisata tertentu dalam waktu yang sementara dan dilakukan oleh individu maupun kelompok (Ismayanti, 2020). Individu ataupun kelompok yang melakukan kegiatan wisata tentunya mencari suatu hal yang tidak ada di daerah asalnya sehingga mereka melakukan kegiatan tersebut dengan tujuannya masing-masing termasuk untuk menambah pengetahuan akan perbedaan dan keunikannya. Dalam kegiatan yang bersifat eksploratif tersebut, akan adanya informasi yang diterima oleh wisatawan. Keberadaan seorang pemandu wisata akan mempermudah serta memberikan bimbingan kepada wisatawan (Kusuma & Suryasih, 2016). Kesuksesan pemandu wisata dalam memandu wisatawan akan dipengaruhi oleh pemahaman dan hasilnya. Memberikan informasi yang valid dan akurat harus dimiliki oleh seorang pemandu wisata sebagai pramuwisata.

SMKN 3 Bandung adalah salah satu SMK di Kota Bandung yang memiliki bidang keahlian Pariwisata dengan program keahlian Usaha

Layanan Pariwisata. Konsentrasi keahlian yang diberikan kepada siswa dinamai dengan mata pelajaran konsentrasi Usaha Layanan Pariwisata yang memuat beberapa elemen materi pengetahuan tentang dasar-dasar usaha layanan pariwisata pada kelas X, pengelolaan perjalanan wisata, pengelolaan MICE (*Meeting Incentive Conference and Exhibition*), pemanduan wisata, dan *Ticketing* pada kelas XI. Pada pembelajaran tersebut siswa diharapkan untuk dapat menguasai pemahaman dan hasil dalam muatan mata pelajaran karena saat kelas XII nanti siswa akan melakukan praktik kerja lapangan untuk mengimplementasikan atau menerapkan apa yang telah dipelajarinya saat di kelas X dan XI.

Berdasarkan hasil diskusi empiris pra-penelitian yang dilakukan bersama Ketua Program Keahlian Usaha Layanan Pariwisata SMKN 3 Bandung, ibu Sekar menjelaskan masih ditemukannya hambatan pada saat pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan siswa belum optimal dalam pemahaman serta hasil khususnya pada mata pelajaran konsentrasi kejuruan dalam elemen pemanduan wisata.

Tabel 1 1
Hasil Belajar Siswa Kelas XI ULW SMKN 3 Bandung

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata Ujian Pemanduan
XI ULW 1	36	60,8
XI ULW 2	34	77,5
XI ULW 3	36	53,9

(Sumber: Program Keahlian SMKN 3 Bandung 2023)

Menanggapi permasalahan yang diutarakan oleh ketua program keahlian tersebut, maka dirasa perlu untuk diterapkannya model pembelajaran lain yang dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, bervariasi, dan juga mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung hal tersebut adalah Model *Problem-based Learning* (pembelajaran berbasis masalah). Model pembelajaran ini menggunakan media sebagai jalan pembelajarannya yang pada proses pembelajarannya peserta didik

akan melakukan pembentukan perencanaan, eksplorasi ide, sampai membuat portofolio maupun produk untuk menguji apa yang telah dikerjakannya sebagai bentuk daripada aktivitas belajar. Pendekatan dengan pembelajaran saintifik menurut Asmin Banawi dalam artikelnya yang berjudul “Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks *Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Problem-based Learning*” (Banawi, 2019) bahwa pendekatan saintifik sebuah proses pendekatan dengan ilmiah dan mengaplikasikan 5M yakni: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menegosiasi atau menalar, dan mengomunikasikan. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan guna mengefektivaskan dan merancang sebuah belajar agar lebih ilmu yang diberikan oleh guru sebagai pengajar dapat dipahami dengan mudah oleh siswanya sebagai peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Aswin Banawi (Banawi, 2019) dijelaskan pula jika pendekatan saintifik yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 menghasilkan kesesuaian yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning, Problem-based Learning, problem-based learning, dan inquiry learning* (Kemendikbud, 2014). Sabar Nurohman dengan penelitian yang berjudul “Pendekatan *Problem-based Learning* Sebagai Upaya *Internalisasi Scientific Method* Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika” (sabar nurohman, 2015) menyimpulkan jika pendekatan *Problem-based Learning* ini memfasilitasi proses pendalaman pembelajaran dengan bimbingan dan meningkatkan semangat pembelajaran dengan kritis melalui tahap observasi, generalisasi, dan pengambilan kesimpulan dari teori materi belajar. Peserta didik jauh lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas untuk mengembangkan pola pembelajaran yang menyenangkan serta mudah dipahami. Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Aswin Banawi dan Sabar Nurohman, implementasi *Problem-based Learning* memiliki perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran yang konvensional, dimana pembelajaran konvensional cenderung membuat suasana kelas menjadi jenuh dan mengakibatkan peserta didik sulit untuk

memperhatikan dan memahami materi yang diberikan. Namun dengan adanya pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini peserta didik merasakan adanya kesenangan belajar, mengembangkan ide-ide yang mereka miliki, lalu menuangkannya ke dalam masalah tersebut.

Penelitian terdahulu terkait pengaruh model *Problem-based Learning* diantaranya; penerapan model *Problem-based Learning* dengan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 5 Banda Aceh (Rahmadhani, 2022), penerapan model *Problem-based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi (Putri, 2019), Implementasi model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 7 Kota Tangerang (Wahyuni & Fitriana, 2021), implementasi model *Problem-based Learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa teknik mesin (Made et al., 2022), implementasi model *Problem-based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada materi fluida statis di SMA Inshafuddin (Rauziani et al., 2016). Akan tetapi dari sekian penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, masih terbatasnya penelitian yang membahas tentang pengaruh model *Problem-based Learning* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Pariwisata di SMK. Nyatanya penelitian dengan topik ini akan sangat berguna bagi para pengajar terutama dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan saat menyampaikan materi ajar pemanduan wisata. Selanjutnya pada hasil daripada penelitian ini akan berguna bagi peneliti yang lainnya untuk dikembangkan dalam keilmuan selanjutnya.

Merujuk latar belakang yang telah diterangkan diatas, Maka perlu diadakannya penelitian dengan mengangkat judul **"PENGARUH MODEL PROBLEM BASED TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KEJURUAN USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMKN 3 BANDUNG"**.

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka penelitian ini, perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kelas XI ULW 1 dan XI ULW 3 SMKN 3 Bandung tahun ajaran 2023/2024
2. Penelitian dilakukan untuk mata pelajaran konsentrasi kejuruan lebih khususnya elemen pemanduan wisata pada Program Kejuruan Usaha Layanan Pariwisata kelas XI.
3. Penelitian ini difokuskan pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem-based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan batasan masalah yang telah ditemukan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning* pada mata pelajaran kejuruan ULP kelas XI di SMKN 3 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning* pada mata pelajaran kejuruan ULP kelas XI SMKN 3 Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem-based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran konsentrasi kejuruan ULP di SMKN 3 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan yang telah di rumuskan dalam rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa kelas XI yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning* pada mata pelajaran kejuruan ULP di SMKN 3 Bandung.
2. Hasil belajar siswa kelas XI yang belajar tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning* pada mata pelajaran kejuruan ULP di SMKN 3 Bandung.
3. Adakah pengaruh yang disebabkan dari penggunaan model pembelajaran *Problem-based Learning* pada mata pelajaran kejuruan ULP kelas XI di SMKN 3 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh model *Problem-based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran konsentrasi kejuruan dalam materi pemanduan wisata di Sekolah Menengah Kejuruan.
 - b) Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya teknologi pendidikan ranah pelaksanaan pembelajaran dan pembelajaran pemanduan wisata.
 - c) Diharapkan berguna serta memberikan dampak yang baru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu Pendidikan Pariwisata.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai pemilihan model *Problem-based Learning* terhadap hasil belajar pada materi pemanduan wisata di SMKN 3 Bandung.

b) Bagi siswa

Meningkatkan keaktifan siswa selain itu untuk menambah wawasan dan pengalaman belajar bagi siswa kelas XI ULW 1 dan XI ULW 3 Usaha Layanan Pariwisata SMKN 3 Bandung.

c) Bagi sekolah

Memberikan kontribusi guna untuk meningkatkan standar pendidikan dengan memanfaatkan metode eksperimen dan model pembelajaran dengan tujuan untuk melatih guru profesional.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi dasar-dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian, yaitu Model Pembelajaran, model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL), model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL) dalam mata pelajaran Pemanduan Wisata, hasil belajar belajar, Pemanduan Wisata, kerangka berpikir, penelitian terdahulu, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan desain penelitian, waktu dan lokasi penelitian, operasional variabel, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validasi, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan bagaimana hasil dari kelas yang menerapkan model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL), kelas yang tidak menerapkan *Problem-based Learning*, serta pengaruh yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran *Problem-based Learning*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.