

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha yang mampu mempengaruhi siswa atau peserta didik agar dapat meningkatkan dan mamaku motivasi atau potensi yang dimiliki untuk dapat menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Pendidikan di Indonesia saat ini dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sumber daya yang diharapkan pula menyesuaikan diri di era globalisasi seperti sekarang ini. Pendidikan secara hakikatnya mempunyai beberapa tujuan seperti tujuan untuk membuat manusia menjadi pintar dan cerdas, dan membantu manusia menjadi pribadi yang baik. Dengan begitu Pendidikan sangat berpengaruh terhadap perubahan manusia dan mengiringi kehidupan manusia dimanapun dan kapan pun (Sudrajat, n.d.).

Pendidikan di Indonesia saat ini dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sumber daya yang diharapkan pula menyesuaikan diri di era globalisasi seperti sekarang ini. Sehingga Pendidikan merupakan unsur yang menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan nasional ialah Pendidikan yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyat untuk mencapai kemuliaan di seluruh dunia (Asa Ibnu Agam, 2019).

SMK atau sekolah menengah kejuruan merupakan suatu program jenjang pendidikan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah yang memiliki fokus pada menciptakan karakter peserta didik yang memiliki keterampilan dalam bekerja (Wahzudik, 2018). Pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk mempersiapkan dan membentuk siswa yang memiliki kesiapan, keterampilan dan kemampuan bekerja sesaat mereka lulus dari sekolah (Prianto et al., n.d.). Untuk membentuk peserta didik yang memiliki kesiapan, keterampilan dan kemampuan saat lulus sekolah nantinya diperlukan proses, model dan metode pembelajaran yang sesuai untuk nantinya dapat diterapkan selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

SMK Negeri 27 merupakan sekolah yang memiliki beragam siswa atau peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, mulai dari siswa atau peserta didik yang memiliki

kemampuan belajar yang rendah, sedang sampai siswa atau peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi. SMK Negeri 27 Jakarta merupakan sebuah sekolah yang beralamat di Jl. Dr. Sutomo no,1, Pasar Baru, Sawah Besar, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Program keahlian kuliner atau tata boga memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan kegiatan memasak, pelayanan prima, dan *table set up*. Oleh karena itu, salah satu mata pelajaran yang produktif dilaksanakan pada program keahlian Kuliner adalah boga dasar.

Mata pelajaran boga dasar adalah salah satu mata pelajaran produktif yang memuat topik-topik pembahasan tentang pengetahuan mengenai program bisnis industry kuliner, teknologi dalam bidang kuliner, jenjang karir kuliner, pelayanan prima, keamanan pangan dan K3. Mata pelajaran boga dasar ini berperan dalam mempersiapkan siswa menjadi seseorang dibidang kuliner yang terampil, berwawasan luas dalam bidang kuliner.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas X Kuliner 3 di SMKN 27 Jakarta pada mata pelajaran boga dasar diperoleh gambaran bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan sistem penyampaian yang banyak didominasi oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa faktor tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran sehingga keaktifan belajar yang diperoleh siswa menjadi tidak maksimal. Peneliti juga melakukan observasi kepada siswa sebagai data awal untuk mengukur keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran boga dasar, hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran boga dasar dengan nilai rata-rata sebesar 37,15% yang dimana memiliki kriteria kurang praktis menurut interpretasi skala Guttman (Bintiningtiyas et al., 2016). Keaktifan belajar peserta didik akan mempengaruhi nilai dan akan mempengaruhi rapor yang nantinya akan digunakan menjadi acuan untuk melihat apakah peserta didik memenuhi syarat dalam kenaikan kelas sehingga penting bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar bagi siswa.

Permasalahan diatas menuntut adanya proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kondisi ini menuntut tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan memperbaiki kondisi pembelajaran yang telah dilaksanakan (Alexander et al., 2019). Tindakan kelas tersebut dapat menggunakan

model pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada keaktifan siswa, dan memiliki suatu proyek untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (Pratiwi et al., n.d.).

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menekankan model belajar melalui kegiatan – kegiatan yang kompleks (Cord, 2001). Model pembelajaran ini sangat berfokus terhadap konsep dan prinsip utama, dari suatu disiplin melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan tugas bermakna lainnya, serta memberi peluang bagi siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai dan realistis (Agustin SMA Nelgelri, 2022). Kemampuan mengajar yang benar menjadi salah satu tuntutan bagi pendidik, sehingga pendidik harus mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu pendekatan yang dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Kuliner 3 SMKN 27 Jakarta**".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran boga dasar di SMK Negeri 27 Jakarta?
2. Bagaimana gambaran keaktifan belajar pada mata pelajaran boga dasar siswa kelas X Kuliner 3 di SMK Negeri 27 Jakarta ?
3. Bagaimana tingkat keberhasilan peningkatan kemampuan keaktifan belajar siswa menggunakan *Project Based Learning* pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 27 Jakarta?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran boga dasar di SMK Negeri 27 Jakarta.
2. Identifikasi keaktifan belajar pada mata pelajaran boga dasar siswa kelas X Kuliner 3 di SMK Negeri 27 Jakarta.
3. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui metode *project based learning* pada mata pelajaran boga dasar kelas X Kuliner 3 di SMK Negeri 27 Jakarta

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan yang diharapkan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi dan model pembelajaran dalam melakukan proses belajar mengajar.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses penyampaian materi baik secara teori maupun praktik.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami dan meningkatkan kreativitas dalam memasak peserta didik.

4. Bagi pengelola lembaga pendidikan, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi untuk mengambil kebijakan dalam memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran, pemanfaatan serta penambahan fasilitas penunjang pembelajaran.
5. Bagi peneliti, agar hasil penelitian ini dapat menjadi sarana penerapan ilmu kependidikan yang diperoleh selama perkuliahan di program studi Pendidikan Pariwisata FPIPS UPI dan menjadi masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada Pendahuluan berisi tentang: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada Kajian Pustaka berisi tentang: teori pendidikan, proses pembelajaran, kurikulum, mata pelajaran konsentrasi usaha layanan wisata, penelitian sebelumnya yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian

BAB III Metodologi Penelitian

Pada Metode Penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian, hipotesis penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan: metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, variabel penelitian dan teknis analisis data.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

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