

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk dapat siap bekerja dimana pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan (Al-Tabany, 2015)(Prabowo et al., 2021). Pelaksanaan pembelajaran di SMK memiliki tujuan yang terfokus pada pengembangan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik (Depdiknas, 2006).

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan kejuruan, seorang guru harus dapat memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didiknya. Salah satu komponen dan faktor yang mempengaruhi suatu proses pembelajaran adalah model pembelajaran (Asyafah, 2019). Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan untuk menentukan perangkat – perangkat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Al-Tabany, 2015). Model pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, pola urutannya, dan sifat lingkungan belajarnya dimana setiap model pembelajaran memiliki tujuan, pola, dan lingkungan belajar yang berbeda – beda. Hal ini bertujuan agar pengajar dapat memilih model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan pengetahuan dan kompetensi yang ingin dimiliki oleh peserta didik nantinya. Selain itu pemilihan model pembelajaran juga dilakukan dengan penyesuaian terhadap materi pelajarannya, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan juga sarana atau fasilitas yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran (Al-Tabany, 2015). Selain itu, model pembelajaran yang dipilih harus dapat memberikan pengalaman belajar yang cukup dan tidak membatasi aktivitas peserta didik.

SMK Negeri 9 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Bandung yang mengembangkan kompetensi keahlian pada kelompok pariwisata salah satunya melalui program keahlian Usaha Layanan Pariwisata

**Trixie Pavella Boli, 2024**

***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMK NEGERI 9 BANDUNG***

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

(ULP). Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada seluruh peserta didik program keahlian ini adalah Dasar – Dasar Usaha Layanan Pariwisata yang merupakan mata pelajaran dasar kejuruan dan diberikan kepada peserta didik kelas 10 atau pada fase E (Kemendikbudristek, 2022). Mata pelajaran ini berisi kompetensi yang mendasari penguasaan dalam program keahlian Usaha Layanan Pariwisata dimana dalam pembelajarannya mencakup pengembangan *soft skill*, pengetahuan dan sikap peserta didik untuk mencapai kompetensi yang ada. *Soft skill* yang diharapkan dimiliki peserta didik pada mata pelajaran ini antara lain kemampuan komunikasi yang baik dengan rekan kerja, atasan, klien dan memiliki rasa percaya diri serta memiliki *hospitality character* (S Chairany & Darsini, 2021). Selain itu juga dalam mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan memiliki *hard skill* berupa keterampilan *networking*, mampu memahami dasar – dasar SEO (*Search Engine Optimizer*) dan mampu memahami chanel management untuk aplikasi media sosial yang sekarang cenderung lebih banyak digunakan dalam bidang pariwisata (S Chairany & Darsini, 2021). Tidak hanya pengembangan *soft skill* dan *hard skill* peserta didik namun pengembangan *digital skill* dalam proses pembelajaran juga diharapkan dapat dikuasai yaitu memahami perkembangan budaya secara teknologi, pengembangan dan penggunaan media sosial termasuk memahami dasar – dasar fotografi (S Chairany & Darsini, 2021). Ketiga *skill* ini dikembangkan melalui mata pelajaran Dasar – Dasar Usaha Layanan Pariwisata dalam menunjang pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebelum memasuki dunia industri. Elemen dalam mata pelajaran ini merujuk pada pengembangan *soft skill*, *hard skill*, dan *digital skill* yang diperlukan oleh industri atau dunia kerja saat ini.

Aktivitas peserta didik kelas X ULP dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata masih tergolong rendah dan berada pada kategori kurang aktif. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan metode *Teacher Center* dimana pembelajaran berpusat pada guru bukan pada peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran dari apa yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga masih hanya memberikan tugas berupa

membuat rangkuman dari materi yang telah atau akan disampaikan. Pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif karena aktivitas belajar peserta didik menjadi terbatas dan kurangnya pengalaman belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Apabila pembelajaran masih berpusat pada guru maka peserta didik tidak dapat secara leluasa mengembangkan *soft skill*, *hard skill*, dan *digitasl skill* dimana ketigas skill ini yang diharapkan mampu dikuasai peserta didik melalui pembelajaran pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata.

Melihat proses pembelajaran tersebut, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dirasa tepat untuk diterapkan karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui proyek yang diberikan dimana dalam pengerjaanya peserta didik terlibat secara aktif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ini, aktivitas belajar peserta didik tidak akan terbatas dan diharapkan dapat memberikan ruang agar peserta didik dapat *explore* hal – hal yang berkaitan dengan proyek yang diberikan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai indikator pencapaian kompetensi dan dapat menguasai *soft skill*, *hard skill* dan *digital skill* kompetensi mata pelajaran Dasar – Dasar Usaha Layanan Pariwisata serta siap menghadapi dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja (DUDIKA). Selain itu, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* di sekolah kejuruan dapat menekankan pembelajaran yang terletak pada aktivitas – aktivitas peserta didik dalam menghasilkan produk yang menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Kemendikbudristek, 2023).

Menurut hasil temuan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 2 Tasikamalaya, model pembelajaran berbasis proyek ini memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak (Nurrahman, 2017). Penelitian yang

berkaitan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas V SDN Sukahaji menyatakan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar dan keaktifan siswa yang optimal setelah diterapkannya model pembelajaran PjBL (Sodikin, 2021). Hal yang serupa diungkapkan oleh hasil temuan penelitian terkait peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran kimia kelas X MIA 4 SMA Negeri 4 Surakarta dimana terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non-elektorlit (Jannah et al., 2018). Model pembelajaran *Project Based Learning* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI pada materi rangkaian listrik (Sholiha et al., 2020). Aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 050592 Padang Brahrang meningkat dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Harahap & Nasution, 2023). Dari beberapa penelitian – penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap aktivitas belajar, masih terbatasnya penelitian yang dilakukan pada pembelajaran bidang Pariwisata terlebih di SMK.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka perlu diadakannya penelitian yang mengangkat judul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL BELAJAR *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR – DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMK NEGERI 9 BANDUNG”**.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata?

Trixie Pavella Boli, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMK NEGERI 9 BANDUNG**

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

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata.
2. Mengidentifikasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar – dasar layanan pariwisata.
3. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar – dasar usaha layanan pariwisata.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian yang dilaksanakan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran terkhusus model pembelajaran *Project Based Learning* dan juga menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dan aktivitas belajar peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

##### A. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dan dapat meningkatkan minat, motivasi, juga aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas.

##### B. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* guna meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas.

##### C. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Trixie Pavella Boli, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMK NEGERI 9 BANDUNG**

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

#### D. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

#### E. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman agar penulisan dapat lebih terarah dan sistematis. Adapun struktur organisasi dalam skripsi ini terbagi menjadi lima bab sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN.** Pada bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA.** Bab ini berisikan landasan teori mencakup teori – teori yang berhubungan langsung dan mendukung penelitian, penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah.

**BAB III METODE PENELITIAN.** Pada bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sample penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

**BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.** Bab ini berisikan dua hal utama yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengambilan, pengolahan, dan analisis data yang sesuai dengan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.** Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diuraikan terhadap hasil temuan penelitian sekaligus memaparkan hal – hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.