

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada tahun 2019 berbagai negara di belahan dunia, tengah dilanda dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah *COVID-19 (Corona Virus Diseases-19)*. Virus ini awalnya mulai berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Sehingga oleh *World Health Organization* (WHO), menyatakan wabah penyebaran virus *COVID-19* sebagai pandemi dunia saat ini. Sudah banyak orang di seluruh dunia yang terpapar dengan virus ini, bahkan menjadi korban kemudian meninggal dunia. Wabah virus ini telah memakan banyak korban seperti tercatat di negara Tiongkok, Italia, Spanyol dan negara besar lain di dunia. Penyebaran virus ini pun sulit dikenali, karena virus ini baru dapat dikenali sekitar 14 hari. Namun, orang yang telah terpapar dengan virus ini memiliki gejala seperti demam di atas suhu normal manusia atau diatas suhu 38C, gangguan pernafasan seperti batuk, sesak nafas serta dengan gejala lainnya seperti gangguan tenggorokan, mual, dan pilek. Apabila gejala tersebut sudah dirasakan, maka perlu adanya karantina mandiri (*self quarantine*).

Pandemi *COVID-19* ini berdampak sangat besar pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Akibat pandemi *COVID-19* ini, sekolah tutup, siswa dituntut untuk belajar dari rumah sebab pemerintah menerbitkan peraturan *social distancing* untuk semua lapisan masyarakat. Sehingga secara tidak langsung, siswa juga terkena dampak, yaitu harus belajar dari rumah. Tentu belajar dari rumah ini jauh berbeda jika dibandingkan dengan belajar di sekolah. Belajar dari rumah adalah proses belajar yang menggunakan sistem daring, sedangkan belajar di sekolah adalah proses belajar yang dilaksanakan secara langsung di sekolah. Selama belajar dari rumah, kebiasaan-kebiasaan siswa yang biasanya dilakukan di sekolah mulai berubah. Tidak ada lagi bersosialisasi dengan teman, tidak ada lagi bersenda gurau, berdiskusi, serta bekerja kelompok bersama teman. Selama belajar

dari rumah, segala aktivitas di luar rumah dibatasi. Belajar hanya monoton menggunakan Hp atau laptop kemudian berdiskusi secara *online*, hal ini dilakukan secara terus menerus selama pandemi ini. Siswa mulai merindukan sekolah, merindukan guru, beserta segala aktivitas sekolah. Sehingga tentu, belajar dari rumah ini mempengaruhi kepuasan belajar siswa. Kepuasan belajar adalah kondisi perasaan puas karena terpenuhinya harapan dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dialami oleh pelajar. (Nurdyansyah dan Fitriani Toyiba, 2016).

Arus globalisasi, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya serta perkembangan pendidikan di tingkat internasional merupakan tantangan terbesar yang dihadapi oleh pendidikan hari ini. Begitupula dalam mengupayakan agar sumber daya manusia usia produktif yang melimpah dapat di transformasikan menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar kelak tidak menjadi beban. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 70 Tahun 2013. Pendidikan Memiliki tujuan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecermelangan akademik melalui pendidikan disiplin ilmu. Salah satu usahanya dengan cara pengembangan kurikulum (Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknonogi, 2013).

Beberapa tahun sebelum terjadinya pandemi *COVID-19*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menganjurkan agar pendidikan tinggi dapat mulai mengkombinasikan penggunaan model pendidikan jarak jauh (daring). Penggunaan model daring dimaksudkan untuk memberikan layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka; dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pendidikan dan pembelajaran (Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknonogi, 2013). Selanjutnya, pada tahun 2019, Kemenristekdikti meluncurkan satu kebijakan di mana pendidikan tinggi wajib menyelaraskan Tri Darma Perguruan Tingginya dengan era industri 4.0. Untuk ini, pendidikan tinggi dapat mulai menerapkan penggunaan pembelajaran campuran (*blended learning*) atau daring (*online learning*) mengingat pentingnya penguasaan ketrampilan-

ketrampilan teknologi yang baru seperti yang digunakan dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, telah terjadi pergeseran paradigma mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan saat ini. Awalnya para dosen hanya biasa menggunakan model pembelajaran tradisional, yaitu tatap muka langsung dalam proses pembelajaran maupun penilaian. Namun, di saat itu mereka dapat memilih untuk mengkombinasikan antara model tatap muka langsung dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang disebut model pembelajaran campuran (*blended learning*).

Sesungguhnya, keputusan untuk menggunakan model pembelajaran campuran dapat memberikan keuntungan yang serupa seperti penggunaan model pembelajaran tradisional. Penelitian menunjukkan bahwa perkuliahan menggunakan pembelajaran campuran, menghasilkan kinerja mahasiswa yang kurang lebih serupa seperti pada pembelajaran tradisional (Ryan, 2016). Dari segi kepuasan, mahasiswa yang belajar menggunakan model pembelajaran campuran menunjukkan tingkat pemahaman dan kepuasan yang lebih tinggi pada model pembelajaran campuran (Grønlien, 2021). Selain itu, terdapat beberapa keuntungan lain bagi mahasiswa yang tidak diperoleh dalam penggunaan model pembelajaran tradisional. Keuntungan-keuntungan ini mencakup antara lain bertambahnya keterampilan belajar, memiliki akses informasi yang lebih luas, memperoleh kepuasan dan hasil belajar yang lebih baik, dan memiliki kesempatan untuk belajar dengan/serta mengajari mahasiswa lain(Cleveland-Innes & Wilton, 2018). Hal-hal ini dibuktikan dengan hasil-hasil penelitian yang menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran campuran memberikan berbagai keuntungan yang mencakup kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi dari jarak jauh, menambah fleksibilitas mahasiswa untuk belajar tanpa batasan waktu dan lokasi, menolong mahasiswa mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi, dan menjadi sarana belajar untuk menjadi bagian dari komunitas virtual.

Terlepas dari berbagai keuntungan yang didapatkan melalui pembelajaran campuran, situasi pandemi *COVID-19* di awal tahun 2020 memaksa para dosen dan

mahasiswa beralih secara tiba-tiba ke model daring atau pembelajaran daring penuh waktu. Kondisi ini mengejutkan mereka yang belum terbiasa dengan model pembelajaran ini. Beberapa penelitian yang dilakukan pasca penerapan daring di masa pandemi *COVID-19* menemukan bahwa implementasi daring sejak awal pandemi tidaklah efektif atau memiliki berbagai hambatan(Cahyawati & Gunarto, 2020), atau tidak seefektif seperti pelaksanaan tatap muka langsung. Hal ini disebabkan karena jaringan internet yang tidak stabil, ketidakmampuan membeli paket internet, dan ketrampilan penggunaan alat-alat TIK yang kurang memadai. Terkait hambatan ini, penelitian menunjukkan bahwa dukungan sistem daring, peralatan serta aplikasi TIK yang digunakan, dan konektivitas internet yang cukup mempengaruhi efektivitas daring itu sendiri(Garad & Qamari, 2021).

Selain masalah teknis tersebut, masalah lain yang muncul dalam pembelajaran daring ialah proses pembelajaran yang tidak dilaksanakan secara efektif karena kelalaian atau ketidakkonsistenan guru, isu-isu administratif, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mata kuliah tertentu karena sulit diajarkan secara daring(Anastasakis & Petridis, 2021). Masalah lain yang muncul ialah keterbatasan interaksi sosial yang dialami oleh dosen dan mahasiswa selama pelaksanaan pembelajaran daring. Interaksi sosial seperti berkolaborasi atau mengerjakan tugas kelompok dengan mahasiswa lain menjadi terbatas atau tidak sefleksibel dalam pembelajaran tradisional (Garad & Qamari, 2021)dan berkurangnya kesempatan mahasiswa untuk melakukan interaksi sosial antar mahasiswa(Dung, 2020). Keterbatasan yang lain terlihat dalam hal seperti menjadi terbatasnya komunikasi nonverbal dari dosen kepada mahasiswa, atau berkurangnya kontak mata dosen dengan mahasiswa, gerakan tubuh menjadi berkurang, dan postur dosen tidak terlihat seluruhnya(Khalil et al., 2020). Selain itu, beberapa penelitian lain menemukan bahwa pelaksanaan daring membawa beberapa dampak seperti kelelahan fisik, kebosanan, kehilangan konsentrasi, berkurangnya disiplin mahasiswa untuk hadir tepat waktu di kelas daring (Dung, 2020); dan bahwa

mahasiswa merasa tidak puas dengan pengalaman belajar daring yang mereka ikuti (Mok & Bin Aedy Rahman, 2021).

Pengembangan kurikulum menentukan kualitas peserta didik, sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi peserta didik, penilaian hasil belajar, hubungan peserta didik dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan adalah pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan tentang dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang hotelier yaitu keseluruhan kompetensi. Keseluruhan kompetensi yang meliputi salah satu atau keseluruhan rangkaian kegiatan operasional hotel dan menjadi landasan bagi peserta didik untuk mendalami industri perhotelan; perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan; dasar penerapan layanan prima (*excellent service*) pada industri perhotelan; profil entrepreneur; peluang usaha dan pekerjaan/profesi pelayanan jasa perhotelan; serta tahapan operasional perhotelan secara menyeluruh dengan layanan prima (*excellent service*).

Fungsi mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan untuk membekali dan menumbuh kembangkan kebanggaan pada peserta didik agar memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkualitas, profesional, serta memiliki daya saing, kreativitas, dan diberikan contoh akan pencapaian dari pengetahuan dasar tersebut untuk memotivasi diri sendiri agar peserta didik mampu menghadapi tantangan global dan perubahan zaman sebagai seorang hotelier yang memiliki kemampuan berwirausaha dan problem solving. Topik pembelajaran atau kasus yang ditentukan lebih menekankan pada kegiatan sehari-hari dan diintegrasikan

pada mata pelajaran bahasa Inggris yang mengacu pada standar kurikulum ASEAN yaitu Common ASEAN Tourism Curriculum (CATC) serta matematika sehingga peserta didik dapat mengekspresikan kemampuan berpikirnya secara terstruktur dan memiliki pemahaman bahasa Inggris yang komunikatif dan membentuk kebiasaan berpikir logis dalam matematika. Selain itu, sebagai landasan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan kompetensi Dasar-Dasar Perhotelan dan konsentrasi pembelajaran di kelas XI dan XII.

Lingkup mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan mengacu pada kurikulum standar ASEAN yaitu *Common ASEAN Tourism Curriculum* (CATC) meliputi Industri perhotelan, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global terkait dunia pariwisata dan perhotelan, dasar penerapan layanan prima (*excellent service*) pada industri perhotelan, profil entrepreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi pelayanan jasa perhotelan, serta tahapan operasional perhotelan secara menyeluruh dengan layanan prima (*excellent service*). Mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan berkontribusi dalam memampukan peserta didik menguasai keahlian perhotelan dengan memegang teguh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia terhadap manusia dan alam, bernalar kritis, mandiri, kreatif, komunikatif, dan adaptif terhadap lingkungan

Mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan menarik untuk dikaji dikarenakan pada mata pelajaran ini masih berkaitan dengan kebutuhan industri, keterampilan di bidang *hospitality* harus dikuasai oleh peserta didik dengan baik. Peserta didik harus dipersiapkan eksistensinya agar kelak dapat bersaing untuk memasuki dunia industri melalui peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan.

Inovasi pembelajaran dalam berbagai aspek merupakan sebuah keharusan, karena zaman dan pertukaran informasi turut serta mempengaruhi model dan pola pendidikan. (Edison, n.d.) mengungkapkan bahwa menjadi seorang pendidik yang profesional pada zaman 5.0 seperti saat ini bukanlah sesuatu yang muda dihadapi. Namun, Guru harus menguasai berbagai

perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pelajaran. Jadi pendidik diharapkan untuk diakomodasi agar dapat dijadikan bekal membangun generasi penerus bangsa yang cerdas dan dapat menguasai berbagai teknologi pada zaman saat ini, melainkan konsisten memiliki kualitas karakter dan sikap yang terarah. Pembelajaran Dasar-Dasar Perhotelan terbagi menjadi beberapa subtema termasuk dengan greeting, grooming, gesture dan global ethic. Pada bidang di mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan bukan semata-mata menyampaikan teori dan rancangan pada peserta didik, akan tetapi terdapat nilai praktik yang dapat mensupport pada bidang mata pelajaran tersebut. Metode *Blended Learning* merupakan strategi pembelajaran baru yang membekali siswa dengan Teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran baru. Bahkan, *Blended Learning* telah diidentifikasi sebagai salah satu dari sepuluh strategi komunikasi.

Belajar adalah proses mengubah tingkah laku akibat interaksi antar individu dan lingkungan. Perubahan tingkah laku meliputi perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, motivasi, minat, kemampuan berpikir dan sebagainya. (Fap & Hardini, 2021) mengutarakan bahwa belajar juga dipahami sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini memungkinkan individu untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik itu pengalaman atau pengetahuan baru, yang diperoleh atau ditemukan sebelumnya, tetapi memungkinkan interaksi. Objek lain yang meningkatkan kembali perhatian pada individu. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan pembelajaran online. Metode ini adalah solusi ketika pembelajaran yang berpusat pada guru tidak berhasil. *Blended learning* berpusat pada siswa dan siswa harus secara aktif mengeksplorasi materi. Metode pembelajaran ini sangat efisien dari segi waktu, tenaga dan tempat karena dapat dilakukan baik di rumah maupun di dalam kelas. Pembelajaran tatap muka secara umum memberikan beberapa manfaat bagi guru dan siswa, antara lain:

(1) disiplin formal yang diterapkan pada pembelajaran tatap muka dapat diperkuat; (2) jadikan *booster* instan lebih mudah digunakan; (3) memfasilitasi proses evaluasi guru; (4) menjadi media pembelajaran untuk berinteraksi dengan siswa. Keunggulan lainnya adalah kemampuan berkomunikasi antara guru dan siswa dan antar teman. Selain itu, guru dapat secara langsung mengamati sikap dan perilaku siswa ketika siswa menerima materi (Akub et al., n.d.).

Blended learning juga dikenal dengan konsep pembelajaran hibrida yang memadukan pembelajaran tatap muka, online dan offline namun akhir ini berubah menjadi *blended learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Pendapat pula dinyatakan oleh Graham bahwasannya *blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi. *Blended learning*, sebagaimana yang didefinisikan oleh (Abdullah, 2018) adalah mengkombinasikan pembelajaran yakni pembelajaran *E-learning*. *E-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam *e-learning* bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. *E-learning* memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (*open*) dan fleksibel (*flexible*), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan dan kepada siapa saja di lokasi mana saja (*distributed*), berbasis komunitas. *E-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*). (Syarif SMKN, 2012) mengungkapkan dengan pembelajaran online dapat memanfaatkan jaringan internet yang di dalamnya terdiri pembelajaran berbasis *web*. *Blended learning*

ini merupakan perpaduan dari pengembangan teknologi berbasis multimedia, CD ROM, *video streaming*, email, *voice mail*, dll dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dikelas. Pembelajaran tatap muka memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal ataupun permasalahan yang berkaitan materi yang diajarkan oleh guru (Sumiyati et al., 2021).

Hal ini tidak terlepas dari teori kognitivisme yang mengatakan bahwa belajar pada hakekatnya merupakan proses internal yang melibatkan memori, motivasi, dan refleksi, dan penalaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan model *Blended Learning* untuk meningkatkan kepuasan belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak dan lebih aktif di dalam dan di luar kelas. Sistem pembelajaran yang menekankan pada diskusi dan kerjasama tim meningkatkan kinerja siswa dan dapat menghindarkan siswa dari sikap pasif. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah guru. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu melakukan berbagai persiapan dan pemilihan perangkat pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, pembelajaran menyenangkan, peserta didik aktif dan saling interaktif. Untuk itu, perlu upaya guru memilih berbagai macam strategi, metode dan model pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh penulis melalui wawancara dan survei kepada staf kurikulum terkait mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan Kelas X di SMKS Balai Perguruan Putri Bandung dan didukung oleh survei yang diberikan secara langsung kepada peserta didik di peroleh data bahwa peserta didik masih belum puas dengan metode yang diberikan oleh beberapa guru yang belum menggunakan metode pembelajaran *blended learning*.

Tabel 1.1 Data Kepuasan Peserta Didik Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan di SMK BPP Bandung

Tahun	Kelas	Semester	Presentase		Predikat
			Kepuasan	Ketidakpuasan	
2022/2023	X Perhotelan	Ganjil	60,60	39,40	Cukup
		Genap	60,05	39,95	Cukup
2023/2024	X Perhotelan	Ganjil	57,30	42,70	Kurang
		Genap	59,50	40,50	Kurang

Sumber: Rekapitulasi Survey oleh Kurikulum SMK BPP

Tabel 1.2 Kriteria Kepuasan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan SMK BPP Tahun 2022-2024

Presentase	Predikat
91-100	Amat baik
75-90,99	Baik
60-74,99	Cukup
<60	Kurang

Sumber: Kurikulum SMK BPP

Pada masa sebelum pandemi *COVID-19*, beberapa guru sudah mulai menerapkan penggunaan model pembelajaran campuran (tradisional dan daring). Namun, penggunaan model pembelajaran ini belum sepenuhnya diimplementasikan oleh semua guru ketika semua model pembelajaran tatap muka langsung dihentikan. Saat itu, sebagian besar guru masih menggunakan model tatap muka langsung dan hanya ada sebagian kecil yang telah menggunakan model pembelajaran campuran. Itupun hanya sebatas pemasukan dan pemeriksaan tugas atau kuis di mata pelajaran tertentu. Secara spesifik, penelitian ini mempelajari bagaimana kepuasan belajar siswa dalam menggunakan metode *blended learning*. Peserta didik mempersepsikan tingkat kepuasan mereka terhadap pelaksanaan

model pembelajaran campuran atau daring penuh waktu. Hal ini patut diteliti mengingat bahwa apabila pandemi *COVID-19* sudah dapat diatasi dan sekolah-sekolah disiapkan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran normal seperti sebelum pandemi, manajemen dapat memutuskan apakah model pembelajaran yang sebaiknya diterapkan ialah menggunakan model campuran ataukah ada jurusan atau mata pelajaran tertentu yang dapat dikelola secara daring penuh waktu.

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan Kelas X Di SMKS Balai Perguruan Putri Bandung”**. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas X di SMKS Balai Perguruan Putri Bandung sebagai partisipan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kepuasan belajar siswa dan keterampilan mereka dalam mengaplikasikan hasil dari pembelajaran Dasar-Dasar Perhotelan. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengembangan kurikulum dan pengajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan di SMKS Balai Perguruan Putri Bandung, serta memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan di bidang pariwisata. Peneliti ingin mengetahui apakah metode *Blended Learning* berpengaruh terhadap kepuasan belajar. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran terhadap kepuasan belajar khususnya pada kurikulum mandiri. Penelitian ini mengkaji pengaruh metode *Blended Learning* terhadap kepuasan belajar siswa pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan kurikulum merdeka. Penelitian ini dimaksudkan untuk dijadikan referensi dan acuan bagi penelitian selanjutnya. Hal ini didasari oleh rendahnya kepuasan siswa khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *blended learning* di kelas X Perhotelan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan di SMKS BPP Bandung?
2. Bagaimana tingkat kepuasan peserta didik pada saat menggunakan metode pembelajaran *blended learning* di kelas X APH pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *blended learning* terhadap kepuasan belajar peserta didik di kelas X APH pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan?

1.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara khusus dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *Blended Learning* terhadap kepuasan belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa agar lebih baik lagi.
- b. Bagi Guru, Penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan kebijakan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih praktis dan efisien khususnya pada mata pelajaran perhotelan serta dapat meningkatkan kepuasan belajar mereka.

- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan khususnya dalam memecahkan masalah pembelajaran di SMKS BPP Bandung serta memberikan pengalaman penelitian sebagai wawasan baru.
- e. Bagi Pemerintah, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan di dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan dijadikan acuan serta tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

1.4. Struktur Organisasi Penelitian

Supaya, Penelitian ini dapat dengan mudah dipahami oleh berbagai pihak, maka penelitian skripsi ini disajikan dalam bentuk sistematika penulisan sebanyak lima bab, seperti berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pembahasan pada BAB I adalah Pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pembahasan yang dipaparkan pada BAB II adalah Kajian Pustaka dimana di dalamnya meliputi landasan teori dalam beberapa literatur sebagai fondasi dalam penelitian, kajian empirik hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Pembahasan pada BAB III yaitu Metode Penelitian. Dimana pada bab ini akan dipaparkan serangkaian tahapan penelitian yang akan dilakukan. Bab ini terdiri lokasi, populasi, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

4. Bab IV Temuan dan pembahasan

Pembahasan pada Bab IV ini yaitu hasil temuan dan pembahasan, yang dipaparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang dimana berisi penjelasan mengenai

gambaran secara umum penelitian, deskripsi data serta pembahasan mengenai hasil temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pembahasan pada BAB V yaitu simpulan, implikasi, rekomendasi. Dimana pada bab ini akan dipaparkan simpulan dari seluruh hasil pembahasan yang telah dipaparkan dan menjadi hasil akhir dalam penelitian, kemudian disajikan pula implikasi penelitian, dan rekomendasi bagi guru mata Pelajaran, bagi sekolah, bagi pemerintah dan peneliti selanjutnya.