

BAB 1

PENDAHULUAN

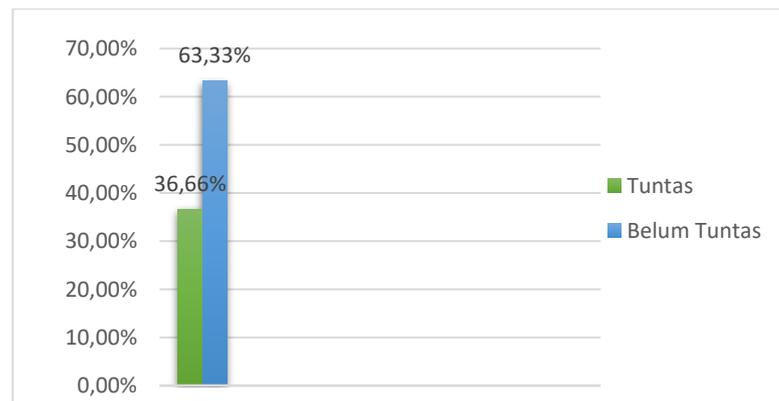
1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat sehingga sangat mewarnai pendidikan di Indonesia saat ini. Pendidikan menjadi salah satu aspek yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia karena merupakan hal penting sebagai bahan perolehan pengalaman. Pengetahuan serta keterampilan dan sikap yang dapat membentuk pribadi manusia. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Callahan & Clark, 1983) bahwasanya pendidikan harus membentuk siswa menjadi warga negara yang unggul dalam demokrasi. Dengan demikian pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kelangsungan hidup bangsa dan negara.

Menurut (Linda Clarke & Christopher Winch, 2007) Pendidikan kejuruan adalah sebuah pendidikan dengan pembelajaran yang berkaitan dengan teknik dan praktik, sehingga dapat menyiapkan anak-anak muda dan remaja dalam mempersiapkan ke dunia lapangan kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Orientasi dari pendidikan kejuruan yaitu pada keterampilan khusus yang sesuai dengan jurusannya. Pada dasarnya lulusan pendidikan kejuruan memiliki peluang besar dalam memasuki dunia industri. Dikarenakan lulusan SMK memiliki kemampuan serta keterampilan khusus yang kompeten dalam bidangnya masing-masing. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan sekolah kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik dalam memasuki lapangan pekerjaan. Dalam pembelajaran di SMK tidak hanya difokuskan pada materi saja namun juga pembelajaran kompetensi keahlian yang dapat membekali peserta didik dalam menghadapi dunia usaha dan dunia industri.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti bahwasanya masih terdapat siswa yang memiliki nilai keterampilan yang belum mencapai kriteria ketuntasan

minimum (KKM). Terkonfirmasi bahwa sebanyak 19 siswa atau 63,33% yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 11 siswa atau 36,66% yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan. Nilai keterampilan siswa pada penilaian akhir semester (PAS) kelas XI ULP 2 tahun ajaran 2022-2023 pada mata pelajaran *guiding* sebagian besar belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM), yaitu 75.



**Gambar 1. 1 Nilai keterampilan PAS kelas XI ULP 2
Tahun ajaran 2022-2023**

Rendahnya nilai keterampilan ini disebabkan karena masih kurangnya siswa melakukan praktik langsung terhadap mata pelajaran *guiding* padahal siswa sangat membutuhkan praktik agar mereka tidak hanya saja memahami materi yang dipelajari namun juga mereka dapat memahami konsep dan tata cara bagaimana menjadi seorang *guide*. Selama pembelajaran sering kali cenderung pasif karena didalam proses nya hanya terpusat kepada pemaparan guru saja padahal sangat dibutuhkan laboratorium sebagai fasilitas dimana mereka dapat mengimplementasikan teori didalam pembelajarannya. Dengan demikian, pembelajaran akan semakin menyenangkan dan siswa akan lebih aktif dalam belajar. Praktikum adalah kegiatan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengimplementasikan teori melalui laboratorium maupun diluar laboratorium (Kurniawati, 2017). Siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan cara terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan menghubungkan peristiwa kehidupan yang terjadi sehari-hari, dengan demikian hal tersebut dapat

Syifa Fiainunisa Anugrah, 2024

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA PADA MATA PELAJARAN GUIDING KELAS XI USAHA LAYANAN PARIWISATA MELALUI PRAKTIKUM DI LABORATORIUM GUIDING SMKN 1 BANDUNG

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

disimpulkan bahwa praktikum siswa lebih menunjang kebutuhan siswa dalam memahami isi materi pelajaran (Maulana & Sari, 2018).

Pada dasarnya di zaman digital yang semakin berkembang, teknologi sudah dapat memberikan kontribusi besar serta memberikan kemudahan dalam segala hal termasuk pada pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan efektif yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Bandung ini dapat menunjang kebutuhan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik yang juga sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam belajar. Salah satu sumber belajar yang inovatif dan efektif di SMK Negeri 1 Bandung ini yaitu laboratorium *guiding*. Dimana melalui laboratorium *guiding* ini membantu siswa dalam mengilustrasikan materi yang diajarkan dan membantu memudahkan mereka ketika memahami konsep yang sulit untuk dimengerti. Namun, meskipun laboratorium *guiding* ini digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif dan efektif tetap saja dalam penggunaannya harus diawasi oleh guru. Hal tersebut dilakukan agar sumber belajar yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan dan juga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat dimaksimalkan oleh siswa ketika proses pembelajaran.

Laboratorium *guiding* menjadi sebuah laboratorium fisik yang memberikan pengalaman serta kepada siswa dalam pembelajaran. Laboratorium salah satu fasilitas yang memberikan kesempatan bagi siswa dalam melakukan kegiatan keterampilan, membantu memahami dan memotivasi siswa dalam mempelajari konsep teori yang diajarkan sehingga siswa akan semakin tertarik dan semangat dalam pembelajara (Demircioglu & Yadigaroglu, 2011). Dalam aktivitas belajar, seorang guru harus memberikan perubahan untuk peserta didik serta mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman didapatkan selama ia terlibat dalam proses pembelajaran dan merasakan langsung manfaat dari perkembangan pribadinya tersebut (Rohani HM & Ahmadi, 1991) Dengan menggunakan laboratorium *guiding* ini sumber belajar siswa tidak hanya terpaku kepada buku, ataupun materi yang diberikan oleh guru. Akan tetapi, mereka juga bisa mengamati atau bereksperimen langsung

terhadap konsep-konsep yang diajarkan namun masih dalam konteks simulasi. Hal ini membantu siswa untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam penggunaan laboratorium *guiding*, SMK Negeri 1 Bandung dapat dengan mudah bagaimana mengukur ketepatan belajar secara sistematis yang nantinya akan berpengaruh pada keterampilan siswa, yang dimana juga nantinya siswa akan memberikan reaksi positif setelah melakukan pembelajaran atau mungkin sekolah akan membutuhkan sebuah evaluasi dalam memperbaiki kerancuan dari segala aspek dengan tujuan meningkatkan kualitas sekolah itu sendiri.

Dalam penelitian ini penulis akan melibatkan siswa kelas XI-ULP 2 di SMK Negeri 1 Bandung sebagai partisipan. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi sekolah menengah kejuruan lain dalam membangun sebuah laboratorium sebagai bahan upaya peningkatan nilai keterampilan siswa. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran praktikum khususnya di SMK Negeri 1 Bandung. Selain itu juga bisa meningkatkan pengembangan program pendidikan kejuruan khususnya di bidang pariwisata.

Dalam penelitian ini penulis tertarik dalam melakukan penelitian lebih lanjut lagi sehingga penulis mengangkat sebuah judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Pada Mata Pelajaran *Guiding* Kelas XI Usaha Layanan Pariwisata Melalui Praktikum di Laboratorium *Guiding* SMKN 1 Bandung”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan laboratorium *guiding* dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan belajar siswa melalui praktikum di *laboratorium guiding*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan laboratorium dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan belajar siswa melalui praktikum di *laboratorium guiding*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi terbaru dalam dunia pendidikan khususnya dunia pariwisata. Selain itu dapat melengkapi kajian mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan laboratorium. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi yang melakukan penelitian selanjutnya sehingga memberikan pemahaman baru dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Siswa dapat lebih memahami bagaimana melakukan *guiding* namun sebagaimana mestinya namun tetap berada dalam konteks simulasi.
2. Dengan menggunakan laboratorium *guiding* ini siswa dapat lebih semangat dalam belajar.

b. Bagi Guru

1. Guru dapat menggunakan laboratorium ini sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Sebagai model pembelajaran guru dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Menjadi inovasi dalam praktek simulasi melalui laboratorium *guiding*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam evaluasi fasilitas sekolah serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKN 1 Bandung.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan referensi baru dalam menyampaikan sebuah materi sekaligus praktik di sekolah. Dengan implementasi laboratorium *guiding* pembelajaran sifatnya tidak menjadi monoton. Selain itu juga penelitian ini dapat menjadikan tambahan referensi bagi peneliti lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

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

1. BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Berisi Tinjauan Pustaka yang meliputi teori-teori yang mendukung proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
3. BAB III Dijelaskan metodologi penelitian, yang berisi tempat dan waktu pelaksanaan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, alat pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.
4. BAB IV Diuraikan hasil dan pembahasan, bab ini terdiri atas dua hal utama, yakni pengolahan data dan pembahasan atau analisis temuan.
5. BAB V Berisi Kesimpulan dan saran. Dalam bab ini disajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Saran atau rekomendasi ditulis setelah kesimpulan.