

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kota Bandung memiliki sejarah panjang yang berakar dari interaksi berbagai budaya dan pembangunan yang terjadi selama masa kolonial Belanda. Salah satu peristiwa penting yang menjadi awal mula perkembangan Kota Bandung adalah pembangunan Jalan Raya Pos sepanjang 1.000 kilometer oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels. Jalan ini dibangun untuk meningkatkan konektivitas antar wilayah dan memperkuat pertahanan kolonial Belanda. Di sekitar lokasi alun-alun Bandung saat ini, Daendels memilih kawasan tersebut sebagai pusat pemerintahan baru, yang kemudian ditandai dengan perintah terkenal: “*zorg, dat als ik terug kom hier een stad is gebouwd*” (‘usahakanlah, bila saya datang kembali, sebuah kota telah dibangun di sini’) (Falah, 2018). Perintah tersebut menjadi dasar dimulainya pembangunan Kota Bandung sebagai kota modern pada masanya.

Pada masa kolonial, Kota Bandung berkembang menjadi pusat administrasi dan peristirahatan, terutama bagi kaum kolonial Belanda. Berbagai bangunan penting mulai dibangun, seperti Gedung Societeit Concordia sebagai tempat berkumpulnya kaum bangsawan Hindia Belanda dan Hotel Savoy Homann yang menjadi penginapan mewah bagi para koloni yang berkunjung ke Bandung. Gaya arsitektur yang diadopsi mencerminkan karakter khas Eropa, yang membuat Bandung dikenal sebagai “*Paris van Java*” (Falah, 2018). Selain itu, koridor Jalan Braga yang dikenal sebagai “*De meest Europeesche winkelstraat van Indie*” menjadi simbol keanggunan Kota Bandung, menggambarkan suasana seperti di kota-kota Eropa pada masa itu.

Namun, pesatnya perkembangan Kota Bandung di masa modern membawa tantangan besar terhadap kelestarian bangunan *heritage*. Banyak bangunan bersejarah mulai kehilangan fungsinya dan menghadapi ancaman kerusakan akibat usia, kurangnya perawatan, serta minimnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian. Pratiwi et al. (2022). menyatakan bahwa banyak bangunan *heritage* di kawasan seperti Jalan Braga telah kehilangan karakteristik aslinya karena

kurangnya perhatian terhadap pelestarian, sehingga potensi edukatif dan budaya dari bangunan-bangunan tersebut semakin terabaikan.

Bangunan *heritage* memiliki nilai penting tidak hanya dalam konteks pelestarian budaya tetapi juga sebagai media pembelajaran yang relevan. Gunawan (2016) menjelaskan bahwa bangunan *heritage* dapat dimanfaatkan sebagai laboratorium lingkungan, yaitu tempat siswa dapat belajar secara langsung melalui interaksi dengan objek nyata. Laboratorium lingkungan ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan seperti *tour guiding* sekaligus memahami nilai-nilai sejarah dan budaya yang melekat pada bangunan tersebut. Selain itu, Milah (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis konteks, seperti bangunan *heritage*, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara lebih mendalam. Hal ini menjadi relevan dalam menghadapi kebutuhan industri pariwisata yang terus berkembang.

Sayangnya, di Kota Bandung, potensi bangunan *heritage* sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam lingkungan pendidikan kejuruan seperti SMK Pariwisata. Di SMK Pariwisata Telkom Kota Bandung, siswa Usaha Layanan Pariwisata (ULP) yang mempelajari keterampilan *tour guiding* seringkali menghadapi tantangan dalam memahami kandungan sejarah, nilai-nilai budaya, serta teknik-teknik *guiding* terkait bangunan *heritage*. Salah satu penyebab utamanya adalah minimnya media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa belajar secara kontekstual. Akibatnya, banyak siswa yang tidak memiliki pemahaman mendalam tentang potensi bangunan *heritage* di kota mereka sendiri, sehingga kurang kompeten dalam memandu wisatawan dan menjelaskan nilai sejarah maupun budaya dari bangunan tersebut.

Minimnya media pembelajaran yang menarik ini menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Modul pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat menjadi solusi untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Modul yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, modul pembelajaran yang dirancang khusus

untuk bangunan *heritage* di Kota Bandung akan sangat membantu siswa dalam mempelajari kandungan sejarah, nilai-nilai budaya, dan teknik *guiding*.

Kurangnya pemanfaatan bangunan *heritage* sebagai media pembelajaran dalam praktik *tour guiding* siswa ULP di SMK Pariwisata Telkom menjadi permasalahan utama yang perlu disoroti. Minimnya modul pembelajaran yang dirancang secara menarik menghambat siswa dalam memahami kandungan sejarah, nilai-nilai budaya, serta teknik *guiding* yang terkait dengan bangunan *heritage*. Kondisi ini bisa berdampak pada rendahnya kompetensi siswa sebagai calon pemandu wisata, yang bisa saja seharusnya mampu memanfaatkan bangunan *heritage* sebagai aset edukatif sekaligus daya tarik wisata.

Untuk menjawab permasalahan ini, diperlukan pengembangan modul pembelajaran berbasis bangunan *heritage* yang dirancang secara menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Modul ini tidak hanya akan membantu siswa memahami kandungan sejarah dan nilai budaya dari bangunan *heritage* di Kota Bandung tetapi juga memberikan panduan praktis tentang teknik-teknik *guiding*. Dengan adanya modul ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kompetensi yang diperlukan untuk menjadi pemandu wisata yang profesional, sekaligus meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya lokal. Modul ini juga diharapkan dapat mendukung pelestarian bangunan *heritage* melalui pendekatan edukatif yang melibatkan generasi muda secara langsung, sehingga nilai sejarah dan budaya dari bangunan-bangunan tersebut dapat terus terjaga untuk masa depan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana pengembangan modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* siswa ULP di SMK Pariwisata Telkom Bandung?
2. Bagaimana respon ahli terhadap modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Bandung?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan modul pembelajaran pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* siswa ULP SMK Pariwisata Telkom Bandung.
2. Mengetahui respon ahli terhadap modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* yang telah dikembangkan.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap modul pemanduan wisata dalam pemanfaatan bangunan *heritage* praktik *tour guiding* yang telah dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian:

1.4.1 Bagi Guru

1. Memberikan pengalaman belajar yang unik: Bangunan *heritage* dapat memberikan pengalaman belajar yang unik bagi guru, memungkinkan mereka untuk mengajarkan sejarah, budaya, dan arsitektur secara nyata dan mendalam.
2. Meningkatkan metode pengajaran: Bangunan *heritage* dapat meningkatkan metode pengajaran dengan memberikan pendekatan langsung dalam belajar. Kemudian dengan adanya pengemangan modul guru dapat menggunakan bangunan *heritage* untuk mengajarkan teknik *guiding*, sejarah, arsitektur dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.4.2 Bagi Siswa

1. Meningkatkan minat belajar: Pengembangan modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang unik dan mendalam. Hal ini dapat membantu siswa memahami teknik *guiding* sejarah, budaya, dan arsitektur dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. Meningkatkan pemahaman budaya: Pengembangan modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dapat membantu siswa memahami dan menghargai budaya yang berbeda. Dengan menggunakan bangunan *heritage* sebagai media pembelajaran dalam pembuatan modul, siswa dapat mempelajari tentang pentingnya warisan budaya dan peran budaya dalam dunia pariwisata.
3. Meningkatkan keterampilan: Pengembangan modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti teknik *guiding*, menjadi berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Siswa dapat belajar tentang teknik *guiding*, sejarah, budaya, dan arsitektur dengan cara yang lebih interaktif dan praktis.
4. Memberikan pengalaman belajar yang nyata: Pengembangan modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan mendalam bagi siswa. Hal ini dapat membantu siswa memahami teknik *guiding* sejarah, budaya, dan arsitektur dengan cara yang lebih konkret dan mendalam.

5. Meningkatkan apresiasi terhadap cagar budaya: Pengembangan modul yang memanfaatkan bangunan *heritage* dapat membantu siswa mengembangkan apresiasi terhadap cagar budaya dan pentingnya melestarikannya. Dengan menggunakan bangunan *heritage*, siswa dapat mempelajari tentang pentingnya melestarikan bangunan bersejarah untuk generasi mendatang.

1.4.3 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pemahaman tentang *tour guiding*, sejarah, budaya, dan arsitektur: Peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang teknik *tour guiding* sejarah, budaya, dan arsitektur melalui penggunaan bangunan *heritage*.
2. Meningkatkan keterampilan penelitian: Peneliti dapat mengembangkan keterampilan penelitian dalam mengumpulkan data dan menganalisis hasil penelitian terkait pemanfaatan bangunan *heritage*.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penulisan dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai panduan bagi penulis untuk membuat tulisan yang lebih terstruktur dan terarah menuju tujuan yang ingin dicapai. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari beberapa bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan. BAB ini mencakup penjelasan tentang mengapa masalah yang diteliti muncul dan mengapa penting untuk dikaji. Secara umum, isi dalam Bab I Pendahuluan dapat diuraikan lebih lanjut sesuai dengan unsur-unsur yang sudah disebutkan sebelumnya, seperti latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian

- a. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Setelah melakukan studi literatur mengenai keterampilan riset, peneliti berhasil menemukan alasan yang mendasari dilakukannya penelitian ini.
- b. Rumusan masalah dijelaskan dengan jelas, dan pertanyaan penelitian ditambahkan yang diturunkan dari rumusan masalah tersebut
- c. Tujuan penelitian dijelaskan berdasarkan pada rumusan masalah serta pertanyaan penelitian

- d. Manfaat penelitian dijelaskan sesuai dengan manfaat teoritis dan praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini.
- e. Struktur organisasi penelitian dijelaskan dengan tujuan menunjukkan gambaran umum mengenai pembahasan yang ada pada skripsi ini.

Bab II Tinjauan Teoritis pada Penelitian ini berisi gambaran umum mengenai bangunan *heritage*, media pembelajaran, *tour guiding*, dan pembelajaran ULP di SMK pariwisata, beserta kutipan penjelasan melandasinya. Pada bab ini diuraikan juga penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

Bab III Pada BAB ini dijelaskan secara rinci mengenai metode penelitian, yang berisi desain penelitian meliputi lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian kemudian dilanjutkan dengan prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

Bab IV BAB ini membahas hasil temuan serta pembahasan yang didasarkan pada data yang telah diolah dan dianalisis. Data tersebut kemudian diuraikan secara terperinci dan dihubungkan dengan teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya dengan tujuan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V BAB ini berisi kesimpulan dan saran pemanfaatan produk. Pada BAB ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan saran pemanfaatan produk.