

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Menurut (Salsabila & Muqowim, 2024) pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya dibekali keterampilan dan kemampuan, namun juga mampu berpikir kritis, berinovasi dan beradaptasi terhadap perubahan. Dalam Permendikbudristek RI Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan menjelaskan bahwa suasana belajar pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Permendikbudristek, 2022). Dengan kata lain, untuk mewujudkan tantangan pembelajaran pada abad ke 21 diperlukan suatu perubahan paradigma dalam kegiatan pembelajaran yang awalnya hanya menyampaikan ilmu kini beralih untuk menciptakan pembelajaran interaktif yang dapat mendorong siswa berpikir kreatif dan solutif dalam berpikir untuk memecahkan masalah yang relevan dengan dunia yang terus berkembang (Rohman & Fauziati, 2022). Oleh sebab itu, investasi dalam pendidikan dapat membuka pintu peluang kesuksesan karir seseorang untuk mengimbangi lingkungan kerja yang dinamis saat ini, dimana tantangan dan kompleksitas merupakan hal yang biasa.

Pada dasarnya, proses pendidikan perlu ditempuh melalui proses kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari lembaga pendidikan formal yakni sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan program pendidikan kejuruan yang diselenggarakan dalam mempersiapkan peserta didik memiliki kemampuan, keahlian, dan keterampilan sebagai calon lulusan yang siap bekerja. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan lulusan SMK yang kompeten ialah dengan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pemahaman materi yang baik akan membantu siswa dalam menghadapi tantangan kebutuhan dunia industri sehingga patut diperolehnya hasil belajar kognitif yang baik. Namun pada praktiknya, kemampuan setiap peserta didik

tidak bisa disamakan. Hasil belajar kognitif dari peserta didik berbeda - beda, banyak hal yang dapat memengaruhi keberhasilan masing - masing peserta didik. Menurut Slameto dalam (Kusnandar et al., 2020) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain faktor dari dalam individu itu sendiri (internal) dan faktor dari luar diri individu (eksternal). Salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi proses belajar adalah pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran di SMK dapat dimulai dengan pemilihan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan agar terciptanya suasana belajar yang mendukung peserta didik bersemangat untuk terus belajar, semangat meningkatkan wawasan pengetahuan dan senantiasa memiliki keinginan yang tinggi untuk mempelajari hal baru dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya pada pendidikan formal tapi berlangsung seumur hidup. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran dasar – dasar perhotelan.

Mata pelajaran Dasar - Dasar Perhotelan adalah mata pelajaran yang membahas mengenai konsep dasar bisnis bidang pariwisata serta SOP (*Standart Operation Procedure*) keselamatan dan kesehatan kerja yang ada pada industri perhotelan. Dasar - Dasar Perhotelan merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh siswa kelas X di SMK jurusan perhotelan karena materi mata pelajaran ini merupakan ilmu penunjang terhadap materi yang akan dipelajari ke tahap selanjutnya. Siswa dibekali dengan pemahaman teori tentang bagaimana mewujudkan kinerja dan pelayanan yang baik sebagai seorang hotelier untuk memenuhi kepuasan tamu selama di hotel. Setelah mempelajari materi - materi yang terdapat pada mata pelajaran ini, harapannya siswa dapat memahami bagaimana menerapkan materi ketika di kehidupan sehari - hari sebelum memasuki dunia industri. Tetapi, pada kenyataannya implementasi dan tujuan dalam menerapkan teori yang telah dipelajari ke dalam praktik belum sepenuhnya dipahami oleh siswa saat ini.

Melalui observasi yang dilakukan peneliti selama P3K di SMK Negeri 9 Bandung, kondisi pembelajaran yang dilakukan menggunakan model

pembelajaran konvensional dan dilaksanakan secara monoton tanpa adanya strategi dan pendekatan pembelajaran yang inovatif, juga terjadi dalam proses pembelajaran dasar-dasar perhotelan di kelas X program keahlian Perhotelan. Dengan begitu akhirnya kemampuan siswa dalam memahami materi menjadi kurang maksimal dan siswa sulit untuk menguasai materi pelajaran yang diikutinya. Akibat dari kondisi tersebut, didapati permasalahan bahwa hasil pembelajaran yang dicapai siswa masih kurang atau belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran dasar-dasar perhotelan.

Rata – rata hasil belajar nilai ulangan peserta didik kelas X PH 1 pada mata pelajaran Dasar-dasar Perhotelan semester genap tahun 2024 di SMK Negeri 9 Bandung yaitu sebesar 71,6 dan X PH 2 yaitu sebesar 73,8. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang didapatkan masih tergolong rendah sebab berada tidak jauh dari nilai standar KKM dengan nilai 75. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara kepada siswa mereka merasa jenuh karena guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menggunakan gambar atau peralatan yang sederhana sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru - guru masih memiliki keterbatasan kemampuan dan hambatan dalam memanfaatkan media yang sedang berkembang mengikuti zaman. Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya peran guru untuk mengembangkan variasi model pembelajaran yang menarik dalam menunjang pemahaman siswa.

Dengan diterapkannya pembelajaran Kurikulum Merdeka, guru perlu mempersiapkan suatu model pembelajaran yang mampu menekankan pada aktivitas siswa. Hal ini menjadi dilema bagi para pendidik karena sulitnya menghindari pengajaran menggunakan gaya konvensional. Di dalam *Framework 21st Century Skills* terdapat keterampilan yang disebut 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*) yang penting dimiliki oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat dan sesuai yaitu *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Menurut (Kusnandar et al., 2020) *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menguasai pemecahan

masalah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dijelaskan (Hidayati & Wagiran, 2020) bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang membantu peserta didik mengenali gaya belajar dengan berkolaborasi dalam kelompok untuk aktif mencari informasi, menerapkannya, dan menemukan solusi terhadap suatu tantangan atau permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Oon-Seng Tan dalam (M. P. Putri et al., 2024) menyatakan masalah dapat mengimplikasikan rasa keingintahuan, penganalisaan dan pemikiran dengan cara yang sistematis. Pendekatan pembelajaran aktif dan konstruktivis seperti ini dipercaya dapat menghasilkan manfaat kognitif dan akan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik.

Menurut (Atminingsih et al., 2019) model PBL dikatakan akan mencapai hasil optimal jika diintegrasikan dengan media pembelajaran yang sesuai, karena media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang dapat membantu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan merangsang keterlibatan peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan berbantuan media guru juga bisa memodifikasi kegiatan pembelajaran melalui gamifikasi didalamnya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar. Guru pada abad 21 ini dituntut untuk menguasai media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan perkembangan era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu model pembelajaran PBL salah satunya ialah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai fitur berbentuk permainan kuis edukatif dan interaktif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan (Octaviana et al., 2023b). Fleksibilitas aplikasi *Wordwall* sangat mendukung dalam kinerjanya digunakan baik pada pembelajaran *offline* maupun *online*. Dengan demikian, upaya dalam penelitian ini adalah peneliti menerapkan pembelajaran dengan mengkolaborasikan antara model pembelajaran berbasis masalah dengan

menggunakan bantuan media gamifikasi digital *Wordwall* dalam mata pelajaran kejuruan dasar-dasar perhotelan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Perhotelan di SMK Negeri 9 Bandung”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah ditemukan diatas, maka dapat dirumuskan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran dasar-dasar perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa aspek kognitif antara sebelum dan setelah diterapkan *treatment* model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran dasar-dasar perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada mata pelajaran dasar-dasar perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa aspek kognitif antara sebelum dan setelah diterapkan *treatment* model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perhotelan kelas X di SMKN 9 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi berbagai pihak sebagai berikut :

1.4.1 Maanfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan, sumber informasi dan kajian kepada pembaca mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* di sekolah menengah kejuruan khususnya untuk semua tingkatan yang berkaitan erat dengan dunia pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yang diharapkan peneliti kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Bagi Siswa

Menambah wawasan baru dengan mengetahui kegiatan pembelajaran mana yang lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan motivasi untuk mempelajari sesuatu yang baru.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan referensi sebagai pendidik dalam memilih model dan media pembelajaran yang terbaharukan sesuai dengan kondisi lingkungan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada pihak sekolah sebagai salah satu solusi dalam mengatasi kesulitan pembelajaran dengan diterapkannya inovasi pada model pembelajaran PBL berbantuan media interaktif *Wordwall*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan dan memberikan pelajaran bagi peneliti untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

1.5 Struktur Penelitian

Tujuan dari penulisan ini agar mudah dipahami dalam aspek tata urutan penulisan dan pembahasan, maka sistematika yang akan diterapkan adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memuat tinjauan – tinjauan teori, kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, memuat desain penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil dan pembahasan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan dari temuan penelitian

BAB V Penutup, memuat kesimpulan dan saran, implikasi hasil penelitian dan rekomendasi