

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, perkembangan teknologi terus mengalami peningkatan melalui penggunaan komputer dan perangkat komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi baik secara lokal maupun global (Pérez Echeverría et al., 2025). Akses terhadap informasi kini sangat bergantung pada kemajuan teknologi tersebut. Perkembangan ini memberikan manfaat besar serta dampak yang signifikan dalam menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi demi peningkatan mutu pembelajaran, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam proses belajar mengajar (Koç & Kanadlı, 2025).

Penggunaan teknologi dalam inovasi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan mereka. Agar penerapan teknologi ini berjalan secara optimal, dibutuhkan dukungan berupa infrastruktur yang memadai, pelatihan bagi tenaga pendidik, serta kebijakan yang mendukung implementasinya. Menghadapi tantangan tersebut, sinergi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan berbagai pihak terkait menjadi sangat krusial. Ke depannya, diharapkan penelitian lanjutan mampu menghasilkan model pembelajaran inovatif lainnya yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Gulo et al., 2025).

Sebagai upaya menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan, berbagai inovasi pembelajaran mulai dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran, salah satunya adalah model flipped classroom. Pendekatan ini mengubah pola pembelajaran konvensional menjadi lebih partisipatif dengan memindahkan penyampaian materi teori ke luar kelas, sementara waktu di dalam kelas dimanfaatkan untuk kegiatan diskusi dan penyelesaian masalah (O’Flaherty & Phillips, 2015).

Melalui model pembelajaran ini, Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui media digital sebelum pertemuan tatap muka, sehingga sesi kelas lebih difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama. Model ini dipandang sebagai solusi yang tepat karena mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi, meningkatkan keterlibatan Peserta didik, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi digital (Gusteti et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah masih sering diterapkan pada SMK Pariwisata menjadikan guru sebagai satu-satunya pusat pembelajaran, sementara Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi (berorientasi pada guru), yang mengakibatkan Peserta didik menjadi pasif dan sangat bergantung pada materi dari guru. Selama proses belajar, Peserta didik menggunakan buku Peserta didik sebagai bahan ajar, namun isi dari buku tersebut masih bersifat umum dan belum sepenuhnya relevan dengan program keahlian Peserta didik di bidang pariwisata (Shi et al., 2025). Rendahnya keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran menjadi tantangan umum bagi para pendidik. Masalah utama adalah rendahnya partisipasi Peserta didik dalam diskusi, perbedaan pengetahuan awal, serta keterbatasan waktu guru dalam menyampaikan materi, faktor-faktor ini membuat pembelajaran kurang efektif sehingga tujuan pembelajaran yang ditargetkan tidak tercapai secara maksimal (Shi et al., 2025). SMK merupakan lembaga pendidikan yang menyiapkan Peserta didik untuk siap kerja melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam program keahlian pariwisata, Peserta didik dituntut aktif agar mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dan layanan secara kontekstual (Kae et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata perlu mendorong keaktifan Peserta didik sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

Strategi yang tepat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan peserta didik; diperlukan penyesuaian model pembelajaran yang lebih efektif yaitu melalui penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. Model pembelajaran flipped classroom adalah pendekatan inovatif yang meningkatkan keaktifan peserta didik

dengan cara mengharuskan mereka mempelajari materi secara mandiri melalui sumber digital sebelum memasuki kelas. Waktu tatap muka di kelas kemudian dimanfaatkan untuk diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah secara langsung. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Bergmann & Sams, 2012). Model ini sangat sesuai diterapkan di SMK, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teori secara mandiri sehingga saat di kelas bisa fokus pada kegiatan praktikal dan interaktif seperti simulasi layanan pelanggan dan analisis studi kasus industri pariwisata. Dengan demikian, peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam diskusi, menyelesaikan masalah, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan P3K (Program Penguatan Profesional Kependidikan) di SMK SMIP YPPT Bandung, diketahui bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah, dengan keterlibatan Peserta didik yang terbatas dalam diskusi maupun kegiatan praktik. Pembelajaran pada bidang keahlian pariwisata menuntut keterlibatan aktif dan penguasaan keterampilan yang kontekstual. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *flipped classroom* sebagai alternatif yang dinilai mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar Peserta didik. Oleh karena itu, SMK SMIP YPPT Bandung menjadi tempat yang relevan untuk meneliti efektivitas model ini, mengingat peneliti telah memahami kondisi pembelajarannya secara langsung dan melihat adanya kebutuhan untuk inovasi dalam strategi pengajaran. Instrumen observasi untuk menilai keaktifan Peserta didik dapat dikembangkan dengan menetapkan lima indikator utama, yaitu: (1) Memperhatikan penjelasan guru, (2) Mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lain, (3) Menanggapi pertanyaan guru atau siswa lain, (4) berdiskusi dalam kelompok, (5) mengerjakan tugas secara tuntas. (Fitriani et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah model

pembelajaran *flipped classroom*. Model ini membalik struktur pembelajaran tradisional dengan mendorong Peserta didik mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri melalui media digital, sehingga waktu di kelas dapat difokuskan pada aktivitas interaktif, diskusi, simulasi, dan penerapan konsep. Dengan demikian, *flipped classroom* tidak hanya meningkatkan keaktifan Peserta didik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata.

Penelitian mengenai model pembelajaran *flipped classroom* sudah banyak dilakukan dan menghasilkan hasil yang positif. Berdasarkan penelitian Fitriani *et al.* (2023) di SMAN 1 Gowa, penerapan model *flipped classroom* mampu meningkatkan keaktifan Peserta didik secara signifikan. Pada siklus I, persentase keaktifan Peserta didik hanya sebesar 40,56% (kategori rendah), namun meningkat menjadi 68,89% pada siklus II setelah penerapan model tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian Selasih *et al.* (2024) di SDN Jatiwarna 4 yang menunjukkan bahwa model *flipped classroom* berdampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman Peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Peningkatan keaktifan juga terlihat pada penelitian Agusta (2022) di MTsN 28 Jakarta, di mana aktivitas belajar Peserta didik meningkat dari 40,56% menjadi 68,89% setelah penerapan model ini. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menjelaskan materi, dan memberikan tanggapan. Hasil serupa ditemukan oleh Hidayat *et al.* (2023) di tingkat perguruan tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan video dalam model *flipped classroom* berpengaruh positif terhadap keaktifan mahasiswa, dengan nilai keaktifan mencapai 3,46. Selain itu, Latifah (2023) mencatat peningkatan keaktifan Peserta didik dari 65,63% pada siklus I menjadi 84,38% pada siklus II di SMPN 1 Galur, Kulon Progo. Penerapan model ini membantu Peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal Higher Order Thinking Skills (HOTS), serta dalam berpartisipasi melalui penjelasan dan tanggapan selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap peserta didik kelas X, mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata, program keahlian Usaha Layanan

Wisata di SMK SMIP YPPT Bandung, tercatat bahwa banyak peserta didik masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari total 33 peserta didik, sebanyak 19 peserta didik atau 64,47% memperoleh nilai dibawah KKM, sementara hanya 14 peserta didik atau 35,53% peserta didik berhasil memperoleh nilai diatas KKM.

Penelitian ini memiliki beberapa pembaruan dibandingkan dengan studi terdahulu. Dari segi konteks, penelitian ini secara khusus difokuskan pada SMK bidang keahlian pariwisata, dengan mata pelajaran *Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata* sebagai objek kajian. Dari sisi fokus, selain meneliti keaktifan belajar, penelitian ini juga menekankan relevansi pembelajaran dengan kompetensi kejuruan pariwisata, seperti keterampilan komunikasi, dan layanan berdasarkan studi kasus. Dalam hal penerapan, penelitian ini menjabarkan langkah-langkah *flipped classroom* secara rinci, meliputi penggunaan materi pra-kelas berupa video animasi, presentasi PowerPoint, dan video penjelasan langsung, strategi pembagian tugas kelompok yang merata, serta metode evaluasi yang terstruktur.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan "Seberapa efektif penerapan model *flipped classroom* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata, mengingat rendahnya keterlibatan Peserta didik dan nilai di bawah KKM yang masih ditemukan?" Berdasarkan rumusan masalah dari latar belakan tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *flipped classroom* secara menyeluruh dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung setelah diberikan penerapan model pembelajaran *flipped classroom*?

3. Apa saja hambatan yang dihadapi dalam proses penerapan model pembelajaran *flipped classroom* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah penelitian yang garis besarnya bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Flipped classroom* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung, untuk itu maka dijabarkan menjadi berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Flipped classroom* secara menyeluruh dalam meningkatkan keaktifan belajar Peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keaktifan Peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung setelah penerapan model pembelajaran *Flipped classroom*.
3. Untuk mengetahui hambatan yang dihadapi dalam proses penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dalam meningkatkan keaktifan Peserta didik kelas X pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang secara umum dapat diklasifikasikan menjadi:

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur terkait model pembelajaran *flipped classroom*, khususnya dalam konteks mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata di sekolah menengah kejuruan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi penerapan model *flipped classroom* di berbagai mata

pelajaran atau tingkat lainnya. Lebih lanjut, penelitian ini juga dapat mendukung atau memvalidasi teori pembelajaran terkait model *flipped classroom* sebagai strategi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

##### 2. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan panduan praktis kepada guru tentang bagaimana menerapkan model *flipped classroom* secara efektif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar-dasar usaha layanan pariwisata.

##### 3. Bagi Peserta didik

Membantu Peserta didik dalam meningkatkan keaktifan Peserta didik melalui model pembelajaran yang interaktif dan inovatif melalui model pembelajaran model *flipped classroom* .

#### 1.5. Ruang Lingkup Penulisan

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran flipped classroom sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata di SMK SMIP YPPT Bandung. Fokus utama penelitian adalah menganalisis bagaimana proses penerapan model ini berlangsung dalam konteks pembelajaran kejuruan bidang pariwisata serta sejauh mana model tersebut mampu menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung, baik dalam kegiatan pra-pembelajaran maupun tatap muka di kelas.

Secara substansial, penelitian ini dibatasi pada aspek keaktifan belajar peserta didik yang mencakup indikator memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menanggapi pendapat, berdiskusi dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas secara tuntas. Model flipped classroom yang diterapkan dalam penelitian ini

melibatkan penggunaan media digital berupa video animasi, presentasi PowerPoint, dan materi pembelajaran daring yang dipelajari peserta didik sebelum pertemuan tatap muka. Waktu di kelas difokuskan untuk kegiatan diskusi, praktik, dan refleksi pembelajaran.