

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu prioritas utama dalam menjalankan kehidupan serta memajukan suatu bangsa. Suatu bangsa akan mengalami kemajuan jika memiliki kualitas pendidikan yang baik. Sejarah telah membuktikan bahwa tidak ada bangsa yang maju tanpa didukung oleh kemajuan pendidikannya. Oleh karena itu pembenahan sistem pendidikan nasional adalah hal yang harus dilakukan untuk memajukan suatu bangsa.

Terdapat banyak persoalan yang dihadapi oleh pendidik seperti apa saja tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran apa yang diperlukan, metode dan media pembelajaran yang digunakan juga evaluasi apa yang akan di tempuh untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal.

Berdasarkan Survey United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) terhadap kualitas pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pacific, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 Negara. Kualitas guru di Indonesia berdasarkan survei yang sama berada pada peringkat ke 14 dari 14 negara berkembang. Pendidikan itu sendiri diartikan sebagai sarana untuk memperoleh ilmu agar dapat membentuk peserta didik yang berkarakter sehingga mempunyai pandangan kedepan untuk meraih cita-cita dan mampu beradaptasi dengan lingkungan. Dalam Prakteknya pendidikan tentu erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Dimana proses pembelajaran itu sendiri bisa mencakup lingkungan kecil dan lingkungan luas. Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran harus selalu diupayakan dan dilaksanakan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran itu siswa akan termotivasi dalam belajar, menambah jenis pengetahuan dan keterampilan, sehingga semakin faham akan materi yang dipelajari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan pada jenjang menengah yang lebih menekankan lulusan yang memiliki bekal keterampilan dan dipersiapkan memasuki dunia kerja. SMK mempunyai peluang kerja yang sangat jelas setelah mereka lulus. Selain itu, siswa lulusan SMK yang ingin memperdalam ilmu dan keterampilannya bisa melanjutkan studinya ke perguruan

tinggi sesuai dengan jurusan dan keahliannya, sehingga keterampilan yang mereka miliki akan semakin meningkat.

Tujuan utama SMK adalah menyiapkan tamatan yang siap bekerja dibidangnya. Berkaitan dengan penyiapan tenaga kerja ini, secara eksplisit disebutkan dalam Peraturan Pemerintah nomer 29 tahun 1990 pada pasal 29 ayat 2, bahwa: “untuk mempersiapkan siswa SMK menjadi tenaga kerja, pada SMK dapat didirikan Edotel yang beroperasi secara profesional”(PP No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah). Untuk itu, setiap SMK harus mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswanya agar mampu menguasai kompetensi produktif secara profesional.

Salah satu pengalaman belajar yang dapat diperoleh siswa di lingkungan sekolahnya adalah dengan mengikuti kegiatan-kegiatan di Edotel sesuai dengan kompetensi produktif yang dimiliki oleh siswa. SMK melaksanakan kegiatan pendidikan teori dan praktek di sekolah karena semua sumber belajar berada di sekolah salah satunya sumber belajar berupa hotel edukasi. Hotel Edukasi merupakan arti dari *Education Hotel* atau yang biasa disingkat dengan *EDOTEL*. Education berasal dari bahasa Inggris yang berarti pendidikan atau pembelajaran, Sedangkan pengertian hotel menurut Hotel Proprietors Act 1956, dalam Sulastiyono (2008:5), hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Edotel merupakan Hotel di desain khusus untuk dilakukannya pembelajaran khususnya bagi siswa dan siswi SMK, karena pembangunan Edotel hanya terdapat pada SMK khususnya rumpun pariwisata.

Bagi SMK yang memiliki Edotel, pelaksanaannya sesuai dengan tujuan penyelenggaraan Edotel. Beberapa SMK berhasil dalam penyelenggaraan Edotel, tetapi juga ada SMK yang belum melaksanakan kegiatan Edotel sesuai dengan tujuan penyelenggaraan Edotel. Contoh sekolah yang memiliki Edotel yang berhasil adalah Akademi Teknik Mesin Industri (ATMI) Surakarta, Pendidikan Industri Kayu (PIK) Semarang, dan *Vocational Education Development Centre (VEDC)* Malang. Edotel di sekolah tersebut melakukan produksi secara profesional dengan

melibatkan siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar menjadi tenaga kerja yang produktif.

Berdasarkan hasil penelitian jurnal yang berjudul upaya memperkecil kesenjangan kompetensi lulusan sekolah menengah kejuruan dengan tuntutan dunia industri, terdapat beberapa langkah kongrit yang dapat dilakukan sekolah untuk memperkecil kesenjangan antara SMK dengan industri terkait bidang kompetensi lulusan SMK adalah menyiapkan tenaga kerja yang berkompeten baik dari segi hard skills maupun soft skills sesuai harapan industri, SMK dapat melaksanakan program-program kegiatan sebagai berikut: (1) program teaching factory (2) pengelolaan prakerin (3) pengelolaan kunjungan industri (4) penyelenggaraan kelas industri (5) program on job training, dan (6) penyuluhan serta pembinaan dari stake holder terkait dengan tenaga kerja.

Berdasarkan data BPS pada tahun 2014, sekitar 1,3 juta lulusan SMK masih banyak yang belum mendapatkan pekerjaan karena tidak ada link and match antara SMK dengan permintaan industri. Di sisi lain, angka kewirausahaan Indonesia masih rendah yaitu 1,6% dan kontribusi dari SMK masih belum begitu besar. Oleh karena permasalahan lulusan SMK tersebut, maka dari itu peneliti memiliki keinginan untuk meneliti apakah terdapat hubungan antara metode pembelajaran simulasi yang digunakan di SMK melalui persepsi peserta didik dengan hasil belajar siswa di sekolah yang menunjang kualitas lulusan . Kemampuasn hard skill tersebut tentunya akan di dapat oleh siswa SMK melalui upaya upaya program-program yang telah diselenggarakan oleh pihak SMK salah satunya melalui kegiatan praktek.

Alasan peneliti memilih penelitian terhadap hubungan antara persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi yang diterapkan adalah karena kegiatan simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan kemampuan kognitif dan psikomotor oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pandangan peserta didik mengenai metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMK 9 Bandung, dan apakah pandangan tersebut ada hubungannya dengan hasil belajar siswa.

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan

belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, cukup pandai ataupun kurang pandai. Laporan hasil belajar yang diperoleh siswa diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk buku raport. Hasil belajar ini tentunya di tunjang dengan sarana dan prasarana yang ada, seperti Edotel atau *education hotel*. Mutu lulusan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang mempengaruhi oleh banyak faktor, antara lain kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, alat bantu dan bahan, manajemen sekolah, lingkungan sekolah dan lapangan kerja siswa. Dalam kenyataan di lapangan masih banyak pelaksanaan pembelajaran yang belum berjalan lancar dan baik, hal ini disebabkan oleh terbatasnya pendidik, sarana dan prasarana pembelajaran, lokasi sekolah dan lingkungan.

Peneliti memilih salah satu sasaran penelitiannya yaitu terhadap mata pelajaran Tata Hidang, karena pada mata pelajaran tersebut dalam kegiatan prakteknya mengharuskan siswa dan siswi melakukan simulasi suatu kegiatan pelayanan makan dan minum sama seperti halnya di dunia industry. Peneliti memilih hasil belajar dikarenakan pada hampir keseluruhan kegiatan praktek yang dilakukan di *Educational Hotel* mengharuskan siswa dan siswi memiliki pemahaman terlebih dahulu mengenai materi pembelajaran melalui metode pembelajaran simulasi, kegiatan praktek sangat menekankan pada aspek kognitif dan psikomotor agar siswa memiliki banyak pemahaman materi yang diajarkan secara praktis. Kegiatan praktik tersebut di evaluasi melalui tes praktik dan diberikan penilaian berbentuk angka yang merupakan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fenomena di lapangan, hasil dari observasi dan wawancara dengan guru kelas XI SMK Negeri 9 Bandung diperoleh informasi bahwa penerapan metode pembelajaran simulasi telah dilaksanakan pada setiap kegiatan praktek mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan sumber belajar hotel edukasi. Penelitian ini akan dilakukan di SMKN 9 Bandung dengan sasaran siswa yang mengambil program keahlian tataboga. Penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi sebanyak mungkin tentang persepsi peserta didik terhadap penggunaan metode pembelajaran simulasi edotel dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar ditinjau dari tingkat peranan edotel sebagai sumber belajar siswa melalui keterlibatan siswa di Edotel pada siswa program keahlian tataboga.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2019, peneliti melihat banyak siswa yang belum mampu melakukan kegiatan simulasi dengan baik dilihat dari cara mereka melakukan kegiatan prakteknya. Melihat dari fenomena yang telah dijabarkan peneliti ingin meneliti hubungan antara persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi dengan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang siswa SMK Negeri 9 Bandung khususnya pada kelas XI yang sebelumnya sudah dilakukan observasi, agar dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang efektif sehingga siswa dapat memiliki kemampuan pemahaman, penerapan, dan menganalisis hasil belajar dengan baik. Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka penulis mengambil judul penelitian yang berjudul “**Hubungan Antara Persepsi Peserta Didik Terhadap Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Sekolah Menengah Kejuruan.**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat di rumuskan masalah umum sebagai berikut “Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi di hotel edukasi dengan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang di Sekolah Menengah Kejuruan?”

Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut, secara lebih spesifik di rumuskan masalah khusus yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang melalui penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara persepsi peserta didik terhadap penerapan

metode pembelajaran simulasi di hotel edukasi dengan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung.

Adapun secara lebih spesifik tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan gambaran persepsi peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan gambaran hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang melalui penerapan metode pembelajaran simulasi pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan derajat hubungan antara penerapan metode pembelajaran simulasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang di SMK Negeri 9 Bandung.

1.2 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Selain manfaat dalam mengetahui hubungan antara penerapan metode pembelajaran simulasi di hotel edukasi dengan hasil belajar siswa di SMK Negeri 9 Bandung terutama pada mata pelajaran Tata Hidang, penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan sehingga tercapai kemajuan dalam bidang pendidikan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada:

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat membantu bahan kajian dan memberikan sebuah wawasan, informasi dan deskripsi yang jelas tentang hubungan antara metode pembelajaran simulasi di hotel edukasi dengan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang siswa SMK Negeri 9 Bandung.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi guru terkait hubungan antara metode pembelajaran simulasi di hotel edukasi dengan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang siswa, agar penerapannya dapat lebih efektif lagi.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Melalui metode pembelajaran simulasi hotel edukasi diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pada mata pelajaran tata hidang.
- 2) Melalui metode pembelajaran simulasi hotel edukasi diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran tata hidang pada mata pelajaran tersebut.

c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengenai metode pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi yang akan meneliti tentang masalah yang hampir sama dengan penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan pada skripsi ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab ini menjelaskan teori yang mendukung dalam penelitian ini meliputi teori metode pembelajaran simulasi, persepsi, hasil belajar peserta didik, dan mata pelajaran tata hidang.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, seperti populasi dan sampel, metode penelitian dan desain penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen penelitian, analisis data dan pembahasan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini menjelaskan hasil penelitian analisis data dan pembahasan dari penelitian yang sudah penulis lakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI, berisi kesimpulan, rekomendasi, daftar pustakan, dan lampiran.