

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah sebuah usaha yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya agar menjadi pribadi yang baik, berakhlak mulia, memiliki kecerdasan, pengendalian diri dan keterampilan. Dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1. Pendidikan menjadi faktor utama dalam menentukan pertumbuhan ekonomi, dengan meningkatkan kreativitas dan produktivitas tenaga kerja terdidik. Saat ini, dalam era globalisasi, setiap negara terlibat dalam persaingan yang sangat dinamis antara satu sama lain. Di kawasan Asia Tenggara, Indonesia telah memasuki era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tenaga kerja yang tidak terampil dan tidak terdidik akan tersisih, sedangkan tenaga kerja yang terampil dan terdidik akan mampu memenangkan persaingan (Erni, 2014, hlm. 2).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau sekolah vokasi dihadapkan dengan tantangan yang sangat kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Sekolah vokasi dituntut untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kualitas dan berdaya saing tinggi (Maulana & Iswari, 2020, hlm. 2). Namun pada kenyataannya, pendidikan vokasi masih banyak menghasilkan SDM yang tidak memiliki keterampilan dan tidak profesional. Motivasi belajar masih menjadi komponen utama yang menghambat hasil belajar (arif & Samidjo, 2018). Menurut Dwi, dkk (2013) dan Mulyadi (2016) menyatakan bahwa hal tersebut terjadi disebabkan oleh guru pengajar yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, sehingga peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam proses belajar yang dapat menumbuhkan minat dan semangat peserta didik sehingga menghasilkan SDM yang berkualitas dan berdaya saing tinggi.

Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan mata pelajaran baru yang diterapkan di sekolah menengah kejuruan pada tahun 2018. Oleh karena itu,

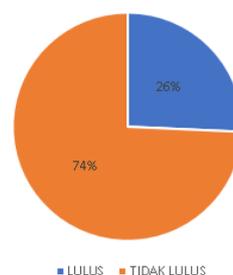
pengajar masih mencari cara pembelajaran seperti apa yang paling tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menghasilkan produk yang memiliki nilai jual. Sejauh ini pengajar di SMK N 1 Sumedang masih menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKK. Karena hal itu, peneliti akan mencoba untuk menggunakan model pembelajaran yang baru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan *Discovery Learning*. Karena berdasar pada hasil pembelajaran konvensional, nilai yang diperoleh peserta didik masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), persentasenya dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1  
Hasil Ulangan Harian Siswa

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<80	52	74%
>80	18	26%

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

PERSENTASE LULUS MP PKK



Gambar 1.1 Diagram Hasil Ulangan Harian Siswa

Sumber: Data yang diolah

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai model pembelajaran ini seperti dalam jurnal Thomas, dkk (2022, hlm. 5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam skripsi Muhammad Ganjar (2016, hlm. 51) menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan model pembelajaran PjBL dan *Discovery Learning*. Dalam penelitian lain, yang dilakukan oleh Agustina (2016, hlm. 68) juga menyatakan

Wahyu Hermawan, 2023

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK N 1 SUMEDANG**

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

adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PjBL. Model pembelajaran PjBL dalam Setyanto & Sahetapy (2018) dan Sahtoni, dkk (2017, hlm. 336) juga menyatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran listrik dinamis. Selain itu juga dalam Rosdiana, dkk (2017, hlm. 5) menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran yang baru yaitu PKK masih menerapkan model pembelajaran konvensional di SMK Negeri 1 Sumedang.

Menurut *Buck Institute For Education (BIE)* PjBL dalam Trianto (2014, hlm. 41) adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mengekspresikan kreativitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Dalam taksonomi Bloom hasil belajar lebih memusatkan perhatian terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan (Suyono, 2011, hlm. 167). Dengan pembelajaran yang melibatkan langsung proyek di dalamnya maka akan menghasilkan peserta yang aktif, kreatif dan inovatif, karena pada saat pembelajaran peserta didik terlibat langsung mulai dari perencanaan sampai evaluasi. Hasil akhir dari PjBL ini adalah berupa suatu produk antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi dan rekomendasi (Rio & Rodriguez, 2022, hlm. 29).

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang didefinisikan sebagai proses belajar yang akan terjadi apabila peserta didik tidak disajikan secara langsung bahan ajar dalam bentuk akhirnya, melainkan peserta didik diharapkan mencari tahu sendiri, sebagian atau keseluruhan bahan ajarnya (Bruner, 1961, hlm. 21-32). Menurut pendapat Budiningsing (2005, hlm. 43) *Discovery Learning* merupakan sebuah pemahaman konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Masalah yang diberikan kepada peserta didik adalah masalah yang sudah direkayasa sebelumnya oleh pengajar, maka dalam proses belajarnya peserta didik dituntut berperan aktif dalam belajar dan mencari jawaban sendiri (Aldalur & Perez, 2023, hlm. 5).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK N 1 Sumedang”. Penelitian ini merupakan suatu aset yang berguna bagi setiap pengajar mata pelajaran PKK dan bermanfaat untuk jangka panjang karena di dalamnya terdapat riset mengenai 2 model pembelajaran yaitu PjBL dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini tidak hanya menilai siswa dari ranah kognitif saja, melainkan juga menilai dari ranah afektif dan psikomotor. karena tujuan dari mata pelajaran PKK ini menghasilkan produk.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan setelah diberikan model pembelajaran PjBL dan model pembelajaran *Discovery Learning*?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan model pembelajaran PjBL dan model pembelajaran *Discovery Learning*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menerapkan model pembelajaran PjBL dan *Discovery Learning*.
2. Mengetahui perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan antara model pembelajaran PjBL dengan *Discovery Learning*.

Agar penelitian ini lebih terarah dan tepat sasaran, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap siswa kelas XII Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) di SMK Negeri 1 Sumedang.
2. Model Pembelajaran PJBL diaplikasikan di kelas XII L2 (Kelas A) dan *Discovery Learning* diaplikasikan di kelas XII L1 (Kelas B).
3. Penelitian bermaksud meneliti perbedaan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berhubungan, baik secara langsung atau tidak langsung dengan dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan kejuruan. Adapun manfaat yang diharapkan secara khusus adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sesuatu hal yang baru, yang dapat meningkatkan hasil belajaran siswa dan memecahkan masalah-masalah yang sering muncul di sekolah dengan penerapan model pembelajaran baik PjBL maupun *Discovery Learning*.

2. Secara Praktis

Bagi sekolah dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Bagi peneliti, peneliti dapat menambah pengetahuan mengenai model-model pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam menentukan bentuk pembelajaran yang dapat mengurangi permasalahan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peserta didik, sebagai penambah motivasi dan menghilangkan kejenuhan saat pembelajaran di kelas.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam Struktur penulisan ini memuat sistematika penulisan dari setiap bab sehingga menjadi sebuah kerangka skripsi yang tersusun rapi. Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab sebagai berikut:

## BAB I Pendahuluan.

Bab satu membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

## BAB II Kajian Pustaka

Bab dua berisi tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan topik penelitian mulai dari pengertian belajar, pengertian belajar pada kompetensi dasar perakitan produk barang/jasa, tujuan belajar dikaitkan dengan kompetensi dasar perakitan barang/jasa, definisi dan indikator prestasi belajar, pendekatan saintifik pada pembelajaran, model pembelajaran PjBL, model pembelajaran *Discovery Learning*, mata pelajaran PKK dan hipotesis.

## BAB III Metode Penelitian

Bab tiga ini bersifat prosedural yang membahas mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, instrumen observasi dan pengujian instrumen.

## BAB IV Analisis dan Pembahasan

Pada bab empat ini membahas mengenai data hasil penelitian dengan menggunakan SPSS, adapun poin-poin yang dibahasnya yaitu mengenai hasil uji coba instrumen penelitian mulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Selain itu juga membahas mengenai data aspek kognitif mulai dari data tes awal, tes akhir, *gain*, uji *t test*, uji normalitas data, uji homogenitas, uji signifikansi dan uji hipotesis. Selain itu juga pada bab ini mencantumkan pembahasan hasil penelitian.

## BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab lima atau bab terakhir ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi dan rekomendasi untuk siswa, sekolah dan juga peneliti selanjutnya.