

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses mencari perubahan baik pada diri sendiri maupun pada masyarakat. Oleh karena itu, proses pendidikan yang tepat adalah membebaskan seseorang dari berbagai kendala, intimidasi dan kesewenang-wenangan. Orang bertindak sebagai subjek untuk diajarkan di satu sisi dan sebagai objek studi di sisi lain (Idris, 2014). Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Jalur pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal (Alpian et al., 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Lalu pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Adapun pembahasan kali ini akan mengacu pada pendidikan formal, lebih khususnya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang mempunyai misi untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan, kemampuan dan pengetahuan agar lulusannya dapat mengembangkan hasil kerjanya memasuki dunia kerja. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan menengah yang diprioritaskan untuk mengembangkan keterampilan siswa untuk melakukan pekerjaan tertentu. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dunia kerja.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan kejuruan adalah untuk meningkatkan jiwa, pengetahuan, akhlak mulia, dan keterampilan sebanyak peserta didik untuk hidup mandiri dan pendidikan lanjutan yang sesuai dengan pendidikan profesi”. Permendiknas menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan untuk bekerja langsung di bidang sesuai kejuruan yang diambil atau untuk belajar di perguruan tinggi. Keterampilan para siswa tersebut dapat diukur untuk menentukan mutu dan kualitas pendidikan SMK di Indonesia.

Untuk mencapai hal tersebut, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Pasal 19 Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa: Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang yang memotivasi peserta didik. Agar berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian, keterampilan siswa, minat yang sesuai dengan tujuan, serta perkembangan fisik dan psikis. Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 (1), pembelajaran di kelas harus dapat menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, pembelajaran juga harus menyenangkan dan menantang siswa sehingga siswa termotivasi juga dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk menunjukkan hal tersebut maka sangat diperlukan adanya minat belajar siswa, karena minat belajar diwujudkan dalam kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan adanya minat belajar, maka siswa dalam kegiatan pembelajaran akan berkontribusi lebih aktif.

Peran guru dalam proses pembelajaran amatlah penting, salah satu hal yang mesti di perhatikan adalah dalam menentukan model pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru tidak jarang menghadapi berbagai kendala, misalnya siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, siswa yang sulit mencerna apa yang telah disampaikan oleh guru, siswa yang cenderung merasa bosan karena pada saat penyampaian materi pembelajaran hanya berpusat pada guru. Akibatnya adalah proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan siswa pun menjadi tidak aktif

bahkan cenderung pasif. Oleh karena itu guru mesti meninjau kembali apakah model pembelajaran yang diterapkan sudah sesuai dengan materi dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa atau belum, sehingga nantinya akan mendapatkan timbal balik yang sesuai dan selama proses pembelajaran berlangsung akan berjalan dengan menarik dan interaktif.

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi yang luar biasa karena pembelajaran tidak sekadar berperan sebagai transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan juga sebagai medium yang menciptakan situasi yang merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mencapai perubahan yang nyata dalam tingkah laku mereka. Dalam konteks ini, pembelajaran bukan hanya tentang penerimaan informasi secara pasif, tetapi lebih merupakan pengalaman interaktif di mana siswa berperan sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam memahami, meresapi, dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner pada kelas fase E Kuliner yang bertujuan untuk mendapatkan pandangan guru dalam melihat dan mendukung keaktifan belajar siswa dalam kelas, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Diantaranya adalah dalam melihat keaktifan belajar siswa, guru menggunakan metode evaluasi yang melibatkan ujian tes lisan dan sesi tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung. Persepsi guru terhadap tingkat keaktifan siswa pun berbeda antara kelas fase E Kuliner 1 yang cenderung diam dengan kelas fase E Kuliner 2 yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Biasanya guru menggunakan pendekatan *inquiry apresiatif* (keberpihakan pada siswa) untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar. Salah satu kegiatan efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah melaksanakan praktikum, yang membuat siswa lebih aktif daripada biasanya. Namun, dalam mendukung keaktifan belajar siswa, guru tidak melibatkan orangtua atau wali murid dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini juga dilakukan oleh (Henrik & Deli, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode

Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara” yang menggunakan metode wawancara dalam pengambilan data penelitian.

Berdasarkan jawaban dari narasumber tersebut, model pembelajaran yang sesuai menurut peneliti adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* memiliki kelebihan antara lain dapat melatih siswa untuk memperluas pemikirannya tentang masalah-masalah kehidupan yang harus dihadapi, dapat memberikan siswa pelatihan praktis, menyempurnakan dan membiasakan mereka dengan pemikiran kritis dan keterampilan sehari-hari, serta mampu menyesuaikan dengan prinsip-prinsip modern yang implementasinya harus diwujudkan dengan menyempurnakan keterampilan peserta didik melalui praktik, teori, dan aplikasi (Djamarah & Zain, 2011).

Model *project based learning* memiliki sejumlah peran yang sangat berharga dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek pentingnya atau fungsinya adalah meningkatkan keterampilan berpikir dan menginspirasi semangat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran yang digunakan cenderung lebih beragam dan menantang. Selain itu, model ini juga memberikan landasan yang kokoh bagi siswa dalam menghadapi berbagai masalah, membantu mereka mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal hasil belajar, pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian siswa, karena siswa belajar melalui proyek yang relevan dengan dunia nyata. Ini juga memberikan tambahan nilai dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena mereka harus menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks proyek mereka. Terakhir, model *project based learning* berperan dalam membantu siswa mengembangkan dan mengartikulasikan ide serta gagasan yang mereka miliki, mendorong kreativitas dan eksplorasi lebih lanjut dalam pembelajaran mereka. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif yang sangat luas pada pengalaman belajar siswa (Khoiruddin & Suwito, 2021).

Seperti penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Anggraini & Wulandari, 2020) yang berjudul “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project

Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa” menjelaskan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Utama & Sukaswanto, 2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Ngawen” yang memaparkan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil dan keaktifan belajar siswa.

Perbedaan dari penelitian kali ini dengan yang terdahulu adalah dalam penyampaian materi pembelajaran menyesuaikan dengan kurikulum yang terbaru yaitu kurikulum merdeka dan subjek yang digunakan adalah kelas fase E Kuliner di SMK Bina Wisata Lembang. Dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Siswa Fase E Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Kuliner di SMK Bina Wisata Lembang)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran keaktifan belajar siswa yang menggunakan *project based learning* pada kelas eksperimen di SMK Bina Wisata Lembang?
2. Bagaimana gambaran keaktifan belajar siswa yang tidak menggunakan *project based learning* pada kelas kontrol di SMK Bina Wisata Lembang?
3. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *project based learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *project based learning* di SMK Bina Wisata Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penilitan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran keaktifan belajar siswa yang menggunakan *project based learning* pada kelas eksperimen di SMK Bina Wisata Lembang.

2. Untuk mengetahui gambaran keaktifan belajar yang tidak menggunakan *project based learning* pada kelas kontrol di SMK Bina Wisata Lembang.
3. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *project based learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *project based learning* di SMK Bina Wisata Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini bisa dijadikan informasi, acuan, dan kontribusi dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran kuliner.
2. Secara praktis, hasil penelitian bisa bermanfaat bagi :
 - a. Peneliti
Menambah wawasan peneliti terkait penerapan model pembelajaran yang cocok di kelas.
 - b. Siswa
Memberikan pengalaman baru bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 - c. Guru
Sebagai salah satu opsi bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan serta memotivasi guru untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori-teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang metode penelitian, lokasi penelitian, variabel dan paradigm penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan pengujian instrument penelitian, teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang di peroleh dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Berisikan kesimpulan akhir penelitian dan memberikan saran bagi para pengguna hasil penelitian