

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter generasi muda dan jiwa nasionalisme, agar dapat membangun dan memajukan negara kearah yang lebih baik. Oleh karena itu generasi muda diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang lebih luas untuk bisa bersaing di dunia global yang semakin kompleks. Salah satu cara meningkatkan pengetahuan dan kemampuan generasi muda adalah melalui pendidikan (Desi pristiwanti et al., 2022). Pendidikan juga sebagai faktor penting bagi manusia dalam meningkatkan taraf kehidupannya. Karena dengan adanya pendidikan, manusia memiliki pengalaman hidup yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Maka dari itu, pendidikan akan selalu berkembang mengikuti zaman sehingga setiap manusia didorong agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin maju (Sulistio et al., 2022).

Saat ini perkembangan zaman telah membawa dampak perubahan pada berbagai aspek, salah satunya adalah kemajuan teknologi yang menjadi alasan utama terjadinya perubahan. Perubahan ini terjadi sebagai bentuk adaptasi dari manusia agar mampu menghadapi kehidupan abad 21 dimana segala kegiatan manusia berbasis pada pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, pendidikan saat ini berkontribusi dan memiliki pengaruh untuk menyiapkan individu yang bermutu agar dapat menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi (Riny & Safrul, 2022).

Segala bentuk pendidikan akan menghasilkan sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, dan sebuah proses transfer ilmu pengetahuan dalam ruang lingkup belajar. Tentunya hal ini tidak terlepas dari peran guru, kerana guru sebagai

fasilitator dan agen utama dalam mengatur pola pembelajaran yang diinginkan (Asri et al., 2022).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung antara peserta didik, pendidik dan lingkungannya sehingga tingkah laku peserta didik dapat berubah kearah yang lebih baik. (Aminah et al., 2020).

Pada pembelajaran di abad ke-21 secara umum mewajibkan peserta didik menjadi generasi yang kedepannya sebagai individu yang kompetitif terhadap kemajuan zaman. Maka dari itu untuk menghadapi perkembangan abad 21 dibutuhkan keterampilan abad 21 yang harus dikuasai setiap peserta didik yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Comunication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama) yang sering disingkat dengan 4C (Nopiani et al., 2023). Seiring dengan pendapat (Erdem et al., 2019) Kompetensi 4C merupakan kemampuan yang diperlukan untuk belajar dan berinovasi dalam menghadapi dan beradaptasi dengan tantangan abad 21. Pembelajaran abad ke-21 memiliki tujuan untuk membangun kecerdasan peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah serta menciptakan sebuah produk secara kreatif dan aktif (Sukmana & Amalia, 2021). Pada proses pembelajaran abad-21 siswa diharapkan untuk dapat berpikir kritis, berperan aktif, dan kreatif dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas (Winaryati & Pd, 2018).

Pada perkembangan pendidikan sering kita jumpai banyaknya problematika pendidikan terutama dalam hal proses pembelajaran di setiap lembaga sekolah. Masalah yang mendasar terletak pada proses transfer pengetahuan antara guru dan murid yang sering mengalami kendala pada beberapa aspek, hal tersebut dirasa kurang mampu untuk meningkatkan efektifitas dalam memberikan pemahaman dan hasil belajar yang baik untuk peserta didik. Tentu hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk mengevaluasi diri dalam menyajikan materi dengan menerapkan teori, metode, serta media yang baik. Hal tersebut merupakan upaya agar mampu memacu

keaktifan, mampu mengelola dengan baik pemahaman peserta didik, dan lebih utama mencapai hasil belajar yang lebih baik. (Asri et al., 2022).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Benjamin S. Bloom dengan “Taxonomi of education objectives” yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam menurut teori yang disampaikan terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Nabillah & Abadi, 2019). Zubaidah & Witarsa (2022) menjelaskan kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk lebih berpikir secara kompleks dalam bernalar dan memecahkan masalah. kemampuan kognitif dibagi menjadi dua yaitu kemampuan kognitif tingkat tinggi dan rendah. Indikator kognitif yang telah direvisi Anderson dan Kratwohl (2010: 66-88) dalam (Oktaviana & Prihatin, 2018) terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan di era sekarang ini, sehingga pemerintah Indonesia menetapkan beberapa jalur pendidikan yaitu melalui jenjang pendidikan formal, non-formal, maupun informal. Pendidikan formal seperti pendidikan kejuruan menjadi salah satu wadah untuk mengembangkan potensi generasi muda, melalui pendidikan formal generasi muda akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Desi pristiwanti et al., 2022). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang menekankan pada pencapaian kompetensi kerja yang dimiliki peserta didik untuk menjadi lulusan yang kompeten dan siap memasuki dunia industri (Diwanggoro & Soenarto, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan memberikan peserta didik ketrampilan praktis dan relevan dengan dunia kerja. Sumber daya manusia yang siap menggunakan kemampuannya dalam dunia kerja dan mengembangkan peluang - peluang baru menjadi alasan didirikannya SMK (Irsyada et al., 2018). Sekolah Menengah Kejuruan baik negeri maupun swasta

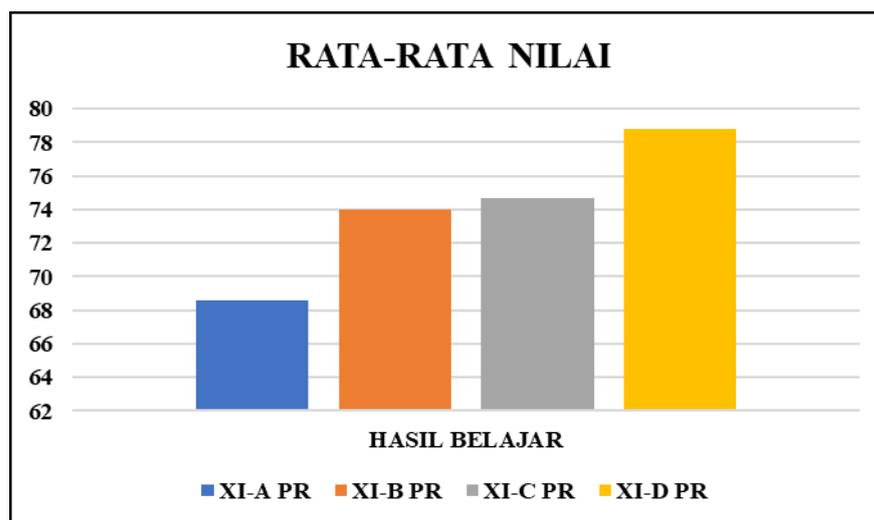
dituntut sebagai wadah pembentukan peserta didik yang memiliki kemampuan soft skill, hard skill dan kewirausahaan yang baik. Sehingga, siswa yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi diharapkan memiliki minat yang lebih untuk berwirausaha, tidak hanya berburu pekerjaan atau bahkan menambah angka pengangguran.

SMK 45 Lembang merupakan salah satu pendidikan formal kejuruan yang berada di Kabupaten Bandung Barat. Sekolah yang berdiri sejak 1998 ini memiliki 4 jurusan atau bidang keahlian diantaranya Bisnis Daring dan Pemasaran, Akomodasi Perhotelan, Tata Busana, dan Keperawatan. Akomodasi perhotelan menjadi salah satu bidang keahlian yang diminati banyak siswa bagi yang tertarik di industri perhotelan. Bidang keahlian ini merupakan program yang dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam industri perhotelan dan pariwisata. Industri perhotelan sendiri merupakan sektor yang mengalami pertumbuhan pesat setiap tahunnya, sehingga menawarkan prospek kerja maupun wirausaha yang luas. Dengan demikian, dengan memilih jurusan ini siswa tak hanya dapat memiliki berbagai peluang karir namun juga diharapkan memiliki minat yang lebih untuk berwirausaha.

Produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang dipelajari di kelas XI jurusan akomodasi perhotelan di SMK 45 Lembang. Produk kreatif dan kewirausahaan membantu siswa dalam mengembangkan jiwa kewirausahaan dan kreatifitasnya. Selain itu, PKK juga dapat membantu siswa dalam mengaktualisasikan dan mengekspresikan kompetensi yang dikuasai melalui kegiatan pembuatan produk atau layanan jasa. Dalam bidang perhotelan dan pariwisata, kewirausahaan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi peluang usaha, mengembangkan produk, dan memanfaatkan teknologi (Dhamayanti, 2022). Hal ini menjadikan mata pelajaran ini dirasa sangat membantu mereka saat bekerja maupun sebagai pengusaha di industri perhotelan.

Berdasarkan hasil pra observasi di tempat peneliti melakukan penelitian yaitu SMK 45 Lembang, peneliti mendapatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang masih rendah, hal ini diketahui dari presentase rata-rata nilai ASAS yang didapatkan peserta didik masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 75. Didapatkan nilai rata-rata dari Kelas XI-A Perhotelan sebesar 68,55, Kelas XI-B PR sebesar 74, Kelas XI-C PR sebesar 74,65, sedangkan untuk kelas XI-D Perhotelan sebesar 78,8. Berikut dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. 1 Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Siswa Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penetapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya keterlibatan siswa yang aktif pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Karena pada kenyataannya guru masih menerapkan konsep belajar konvensional dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, dengan cara tersebut juga siswa kurang mampu merespon atau menangkap materi pelajaran dengan baik. Tentunya hal ini dianggap tidak efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Asri et al., 2022) dalam proses pembelajaran, guru harus memperhatikan kemauan, kemampuan, pertumbuhan, keberagaman siswa, menampilkan inspirasi semangat kepada siswa, dan memberikan perancangan proses pembelajaran dan hubungan interpersonal yang baik.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu ada langkah baru yang membantu siswa mencapai hasil belajar yang sesuai dalam pembelajaran. Salah satu langkah baru yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran terkait masalah ini pembelajaran baiknya menggunakan pendekatan teori konstruktivisme dimana peserta didik harus terlibat aktif dalam mengkonstruksi konsep yang diajarkan dan dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dijelaskan oleh (Sumanik, 2014) bahwa konstruktivisme memahami hakekat belajar sebagai kegiatan manusia membangun pengetahuan dimana peserta didik harus terlibat aktif dan guru berperan sebagai fasilitator. Hal ini berkaitan dengan salah satu model pembelajaran yaitu Problem Based Learning (PBL), dimana prinsip Problem Based Learning (PBL) sejalan dengan pandangan teori konstruktivisme. Oleh karena itu, Problem Based Learning (PBL) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam mengatasi masalah ini.

Beberapa penelitian yang juga membahas mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* yang sudah dilakukan sebelumnya diantaranya (Asiyah et al., 2021) membahas Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Negeri 10 Kota Bengkulu, (Halid, 2022) membahas Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di SMK Negeri 1 Bulango Selatan, (Baiq Sari., 2024) membahas Penerapan Problem Based Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) Pokok Bahasan Peluang Usaha Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Batulayar Tahun Pelajaran 2020/2021, dan (Kusuma & Nurmawanti, 2023) membahas Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa.

Maka dengan berlandaskan latar belakang permasalahan di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN

KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI JURUSAN PERHOTELAN SMK 45 LEMBANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat Menyusun pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Perhotelan SMK 45 Lembang?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model konvensional?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Perhotelan SMK 45 Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, terdapat tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Perhotelan SMK 45 Lembang.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model konvensional.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Perhotelan SMK 45 Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan oleh peneliti, adapun manfaat dalam penelitian sebagai berikut

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji permasalahan yang terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Institusi Pendidikan
Menambah referensi penelitian dan dijadikan sebagai sampel penyelenggaraan pembelajaran bagi sekolah-sekolah lain.
- b. Bagi GurU
Memberikan alternatif pilihan dalam menggunakan model pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang variatif dan dinamis.
- c. Bagi Peserta Didik
Hasil penelitian ini, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
- d. Bagi Peneliti
Penelitian ini memberikan pengetahuan lebih jauh terhadap penerapan Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu juga penelitian ini dapat menjadikan tambahan referensi bagi peneliti yang lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi berisikan mengenai keseluruhan isi dari skripsi serta pembahasannya. Struktur skripsi dapat dijabarkan serta dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab 1 sampai bab 5.

Bab 1 berisikan uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi dan keaslian penelitian.

Bab 2 berisikan tentang kajian teori mengenai variabel yang akan di bahas pada skripsi secara mendetail.

Bab 3 membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisikan desain penelitian, metode penelitian, lokasi dan partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan dan analisis data.

Pada bagian bab 4 membahas mengenai pencapaian hasil penelitian beserta pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan hasil analisis temuan dan pembahasannya.

Pada bab 5 menjadikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian.