

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan revolusi industri 4.0 telah mengalami perubahan dan berpengaruh pada semua aspek kehidupan, terlebih pada pendidikan dan dunia kerja. Dalam menghadapi perkembangan dunia abad ke-21, lembaga pendidikan perlu menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai keterampilan relevan untuk bersaing dan bertahan (Eryandi & Nuryanto, 2020). Keterampilan abad 21 yang meliputi 4C yaitu keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration*), keterampilan berkomunikasi (*communication*), serta keterampilan kreatif dan inovasi (*creativity and innovation*) dalam aspek pendidikan menuntut peserta didik untuk dapat beradaptasi, menemukan solusi, inovatif dan berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan baru. Sesuai dengan Kemdikbud yang menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 memusatkan pada kemampuan peserta didik dalam mencari informasi dari berbagai sumber, menguraikan permasalahan, berpikir secara mendalam, kerja sama, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Dinda, 2020). Saat ini, pekerjaan tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis saja, melainkan membutuhkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, adaptif, dan inovatif. Dengan tuntutan tersebut, keterampilan 4C menjadi kebutuhan utama di dunia pendidikan.

Sistem pendidikan perlu bertransformasi untuk menunjang metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kreativitas, berpikir kritis, dan inovatif. Terlebih pada sistem pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang lulusannya harus memiliki keterampilan dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri (Mahasin & Suyitno, 2022) sebagaimana dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 34 tahun 2018, yang menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan produktif sesuai

dengan keahliannya untuk bekerja atau berwirausaha dan dapat berkontribusi dalam pengembangan industri Indonesia yang bersaing secara luas. Tercapainya tujuan tersebut diperkuat pula oleh sistem pendidikan dan tenaga pengajar.

Menurut Badan Pusat Statistik (2024) lulusan SMK masih berada pada posisi lulusan dengan pengangguran terbanyak sebesar 9,01% dari 6,87 juta pengangguran. Banyaknya jumlah lulusan SMK yang menganggur menunjukkan bahwa kurangnya kesesuaian keterampilan lulusan dengan kebutuhan dunia industri. Keterampilan yang dinilai masih kurang dikuasai oleh peserta didik diantaranya: a) komunikasi lisan maupun tertulis, b) profesionalisme dan etos kerja, c) berpikir kritis dan pemecahan masalah, d) bekerja dalam tim yang beragam, e) kolaborasi, f) kepemimpinan dan manajemen proyek, dan g) penerapan teknologi (Wijaya dkk, 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak relevan antara potensi, kebutuhan, dan persyaratan lapangan kerja dengan kemampuan lulusan SMK.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) adalah salah satu mata pelajaran di SMK yang memberikan keterampilan dan pengetahuan lebih kepada peserta didik dalam bidang kewirausahaan yang diharapkan mampu memiliki keterampilan lebih nyata. Terlebih pada kompetensi dasar melakukan produksi massal yang menuntut peserta didik untuk belajar membuat produk dalam skala banyak dan mempunyai nilai jual. Tetapi, berdasarkan pada fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKK di SMKN 1 Kuningan masih kurang dalam keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata di bidang kewirausahaan yang didukung dengan hasil belajar pada sumatif akhir semester (SAS) sebesar 86% dari 28 peserta didik masih rendah atau berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat diketahui karena peneliti melaksanakan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMKN 1 Kuningan pada bulan Agustus hingga November 2024.

Model yang mendukung proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang memfokuskan pada keterampilan lebih nyata, penggunaan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dinilai tepat untuk digunakan. *Project based learning* ialah model pembelajaran yang menghasilkan proyek-proyek untuk mempersiapkan peserta didik pada keterampilan yang dibutuhkan. Model ini mendorong peserta didik untuk mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas proyek dan berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan proyek tersebut akan meningkatkan rasa tanggung jawab, kreativitas, berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi peserta didik. Dengan kata lain, model PjBL juga berpengaruh pada peningkatan keterampilan 4C peserta didik.

Penelitian dari Lestari & Ilhami (2022) menerangkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dapat meningkatkan keterampilan 4C pada pembelajaran IPA sub bidang biologi dan kimia serta penelitian dari Muwaffaq (2023) menunjukkan pula bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan keterampilan abad 21 (*4C skills*) siswa SMK melalui pengembangan produk pangan, kerja kelompok, dan presentasi proyek. Berdasarkan latar belakang tuntutan lulusan SMK dan efektifitas pembelajaran, peneliti bermaksud meneliti dan menganalisa terkait “Penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 (*4C skills*) di SMKN 1 Kuningan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan model *project based learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam penerapan produksi massal?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal?

3. Bagaimana keterampilan kolaborasi (*collaboration*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal?
4. Bagaimana keterampilan komunikasi (*communication*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal?
5. Bagaimana keterampilan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan dan mengungkapkan hal-hal berikut:

1. Mengetahui keterlaksanaan model *project based learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam penerapan produksi massal.
2. Mengetahui keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal.
3. Mengetahui keterampilan kolaborasi (*collaboration*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal.
4. Mengetahui keterampilan komunikasi (*communication*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal.
5. Mengetahui keterampilan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*) yang dimiliki peserta didik dengan penerapan model *project based learning* (PjBL) pada materi produksi massal.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi peserta didik, memberi pemahaman dan meningkatkan keterampilan 4C yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
2. Bagi guru, memberikan informasi bagi guru mengenai keterampilan 4C dalam model *project based learning* sebagai model pembelajaran yang aktif dan inovatif.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang relevan dengan keterampilan yang dibutuhkan abad 21.
4. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran serta karya tulis ilmiah dalam bidang pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan model *project based learning* dan keterampilan abad 21 (*4C skills*) pada peserta didik melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis & Taggart sebanyak dua siklus dengan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada kelas XI APHP SMKN 1 Kuningan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI APHP 1 di SMKN 1 Kuningan. Adapun keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan ketercapaian keterampilan abad 21 (*4C skills*) yaitu:

1. Keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*). Kemampuan untuk mempelajari suatu permasalahan dan pemecahan masalah. Kemampuan ini didapatkan melalui *pre-test* dan *post-test* dengan tingkatan soal HOTS yang menyesuaikan pada kemampuan peserta didik di SMK.
2. Keterampilan kolaborasi (*collaboration*). Kemampuan akan bertanggung jawab pada diri sendiri dan kelompok untuk menyelesaikan proyek berdasarkan pada hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

3. Keterampilan berkomunikasi (*communication*). Kemampuan untuk mengemukakan pendapat dengan jelas dan menyampaikan hasil inovasi proyek berdasarkan pada hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.
4. Keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity and innovation*). Kemampuan untuk berpikir dengan yang cara terbaru, berani mengemukakan pendapat dan solusi-solusi baru, serta menciptakan inovasi suatu proyek. Kemampuan ini berdasarkan pada hasil penilaian karya peserta didik.