

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Memasuki era industri 4.0 peran dunia pendidikan sangat penting membentuk lulusan yang berkompeten dan mampu bersaing di dunia bisnis (Series, 2019). Lulusan dituntut memiliki pemahaman dan keahlian/ keterampilan di bidangnya masing-masing oleh karena itu kegiatan belajar mengajar harus berinovasi dalam memenuhi tuntutan dunia kerja dalam jenjang pendidikan. Perkembangan dunia pendidikan menuntut adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan dengan tujuan memperbaiki mutu pendidikan (*quality improvement*) sehingga dapat bersaing dengan dunia internasional (Khurniawan et al., 2019). Kualitas pendidikan dapat meningkat jika didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas, peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan (Soenarto et al., 2017).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK yang mendukung dalam pengembangan sumber daya manusia dan mempersiapkan siswa dalam dunia kerja (Khotimah et al., 2020), Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat karena dinamakan sebagai alat untuk membuat perbaikan dan perubahan dalam mewujudkan taraf hidup masyarakat. Produk Kreatif dan Kewirausahaan bisa berkontribusi untuk membuat, mengembangkan, dan meningkatkan produk atau layanan agar dapat meningkatkan perekonomian dan kualitas hidup seseorang (Suharsono, 2018: 15). Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat meningkatkan taraf hidup, menawarkan pekerjaan baru, mempromosikan produktivitas sektor, meningkatkan proses ekonomi, memfasilitasi mobilitas sosial, dan sebagainya. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) sangat mendukung standar kompetensi lulusan pada siswa SMK, ini terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dan juga pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2006 menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan pada siswa SMK yaitu

menghasilkan lulusan yang siap menjadi tenaga kerja ataupun berwirausaha dan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi sesuai dengan jurusan yang telah dipilih.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) diharapkan mampu menyiapkan sikap atau karakter sebagai seorang pekerja dan diharapkan dapat menumbuhkan sikap kewirausahaan sehingga dapat membuka lapangan pekerjaan bagi lingkungannya (Diningrat, 2021:11). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) juga mendukung dalam perekonomian dalam skala industri nasional (Lutfiah, 2020), peningkatan aktivitas kewirausahaan dapat dilihat sebagai cara untuk merevitalisasi stagnasi industry guna menyediakan lapangan kerja baru yang turut membantu menyelesaikan permasalahan pengangguran serta mendorong fleksibilitas dan perkembangan ekonomi. Pendapat tersebut diperkuat oleh McClelland mengatakan bahwa keberhasilan ekonomi suatu negara dapat didorong dengan individu-individu yang memiliki jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) (Ermawati et al., 2017). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bersifat *student-centered* (terpusat pada siswa), didalam kurikulum 2013 revisi 2017, bentuk pembelajaran PKK lebih bersifat *student-centered* (terpusat pada siswa), maksudnya siswa yang ditekankan untuk aktif sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini bertujuan agar potensi dalam diri siswa lebih tergali secara bebas dan mampu menghasilkan produk yang beragam dengan tetap menerapkan karakter positif dalam dirinya (Phalason, 2017).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa, pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil aktivitas sendiri. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan perlu pengembangan *hardskill* dan *softskill* yang dimiliki peserta didik (Hasan, 2010: 25). *Hardskill* yaitu penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan seperti membuat produk kewirausahaan dan *softskill* merupakan kemampuan intrapersonal seperti kemampuan untuk manajemen diri dan kemampuan interpersonal seperti

bagaimana individu berinteraksi dengan orang lain (Arpin.RM, Mangesa.RT, 2017). Maka perlu memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar pengembangan *softskill* dan *hardskill* dapat diterapkan, selanjutnya memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari (P. Sari, 2019), proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa, semakin kongkrit siswa mempelajari bahan pengajaran, contoh melalui pengalaman langsung, semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa.

SMK Negeri 1 Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang menerapkan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PKK. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang bersemangat dalam belajar, bersifat pasif, dan lebih suka bermain dalam pembelajaran serta hasil akhir dalam mata pelajaran PKK kurang menghasilkan produk yang bernilai ekonomi sehingga tujuan pembelajaran PKK belum maksimal dengan katalain siswa belum bisa menghasilkan suatu produk kreativitas yang inovatif dan memiliki nilai jual serta dengan pembelajaran PKK yang mereka ikuti tersebut belum timbul jiwa kewirausahaan pada diri siswa tersebut. Apalagi pada saat pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka terbatas (PTMT) saat sekarang ini. Jam tatap muka belajar disekolah pada keadaan normal untuk satu jam pelajaran 45 menit. Mata pelajaran PKK alokasi waktu 8 jam pelajaran dikalikan 45 menit, maka total jam tatap muka dalam 1 kali pertemuan adalah 360 menit. Namun, pada saat tatap muka terbatas sekarang ini satu jam pelajaran hanya diberikan waktu 20 menit, jadi delapan jam pelajaran alokasi waktunya hanya 160 menit untuk satu kali pertemuan. Berarti terjadi pengurangan waktu sekitar 200 menit untuk kegiatan pembelajaran. Berkurangnya alokasi waktu ini berpengaruh terhadap kurang maksimalnya penyampaian materi pelajaran dan pelaksanaan kegiatan praktik

untuk mata pelajaran PKK. Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh guru mata pelajaran pada saat PTMT ini masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar dibawah KKM (75). Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. 1**

Rata-rata Nilai Hasil Ulangan Mapel PKK Teknik Otomotif SMKN 1 Mempura

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata UH	Presentase Nilai Siswa	
		Tuntas %	Tidak Tuntas %
2018-2019	71,46	36,12	63,88
2019-2020	69,06	39,28	60,72
2020-2021	68,02	32,15	67,85

Sumber: (Guru Mata Pelajaran PKK, 2021)

Nilai rata-rata hasil ulangan siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) pada Tabel 1.1 belum mencapai standar ketuntasan untuk mata pelajaran tersebut yang ditetapkan oleh SMKN 1 Mempura: yaitu 75 kenyataan seperti yang disebutkan diatas menunjukkan kurangnya kompetensi siswa memperoleh hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) sesuai dengan sasaran pembelajaran yang dirumuskan guru dalam setiap pengajaran pada proses mengajar disekolah. Selain permasalahan hasil belajar siswa yang masih rendah, motivasi siswa dalam belajar juga belum menunjukkan hal yang positif karena banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, baik pada waktu pemberian teori ataupun pada saat praktik.

Melihat kondisi yang dikemukakan diatas maka perlu suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKK tersebut. Model pembelajaran yang dibutuhkan adalah model yang sesuai dengan perkembangan zaman 4.0. Apalagi saat *pandemic Covid 19* yang menyebabkan terjadinya perubahan pola dalam kegiatan pembelajaran normal yang dilakukan sebelumnya. Pembelajaran saat ini dilaksanakan dengan cara tatap muka terbatas (PTMT) dengan durasi waktu tatap muka yang sangat singkat sehingga diperlukan terobosan baru untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Chen & Yang, 2019). Guru harus memunculkan inovasi dan kreatifitas dalam menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran terus

berlangsung agar tujuan materi pelajaran tercapai walaupun ditengah *pandemic*. Pembelajaran inovatif yang ditawarkan yakni pembelajaran berbasis proyek dan dipadukan dengan *blended learning* (Asri et al., 2016). Melalui *blended learning*, diupayakan segala keterbatasan pada saat PTMT terutama pengurangan waktu jam pelajaran bisa teratasi. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi secara *online*. *blended learning* merupakan pembelajaran yang menghilangkan hambatan waktu, tempat dan memungkinkan terjadinya interaksi berkualitas tinggi antara guru dan siswa.

*Project Based Learning* (PjBL) adalah metodologi pedagogis yang berorientasi pada proses dan produk yang pada dasarnya memadukan pembelajaran dengan hasil nyata yang dirancang oleh peserta didik itu sendiri (Kamdi, 2010). Tujuan utama dari pendekatan PjBL adalah memungkinkan siswa untuk menciptakan solusi produk berorientasi untuk situasi baru yang mereka hadapi dengan menghubungkan pembelajaran mereka dengan kehidupan nyata (Jalinus et al., 2017). Dalam PjBL, siswa tidak lagi pasif menerima pengetahuan konten dari guru. PjBL didasarkan pada proses yang mendorong siswa untuk berhubungan dengan kehidupan nyata dan masalah, mata pelajaran atau kondisi dalam disiplin ilmu yang berbeda, konsekuensinya siswa membutuhkan untuk mencari solusi dalam lingkup skenario dan berakhir dengan presentasi proyek. Model *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Model *Project based learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Usman, 2018). Selain itu, *Project based learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*, dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek (Herlina & Hadiyanti, n.d.2019).

*Project Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu produk atau jasa. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa

untuk membuat keputusan dalam memilih topik serta melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu (R. . T. Sari & Angreni, 2018).

Model pembelajaran *Project Based Learning* yang dilaksanakan pada keadaan saat ini tidak dilakukan seperti biasanya namun dikombinasikan dengan pelaksanaan secara *blended learning* karena struktur pembelajaran berubah akibat *pandemic covid 19*, kehadiran model pembelajaran tersebut sangat relevan dengan memanfaatkan sistem pengajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (Dwiyogo, 2018: 60).

Konsep pembelajaran daring ini, akan digabungkan dengan konsep pembelajaran tatap muka berbasis proyek, sehingga pembelajaran berbasis proyek akan dikemas dalam bentuk tatap muka dan *online (Blended Learning)*. Harapannya pembelajaran ini akan memberi peluang kepada siswa untuk terbiasa berpikir kreatif, inovatif, menghasilkan karya baru yang memiliki nilai jual dan berjiwa kewirausahaan sehingga motivasi dan hasil belajar siswa tersebut akan meningkat dari keadaan sebelumnya (Waluyo, 2020: 80).

Pembelajaran dengan model PjBL berbasis *blended* ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan waktu yang disediakan dalam PTMT dan kegiatan proyek siswa dalam pembelajaran tetap terlaksana sebagaimana pada saat keadaan normal. Pelaksanaan PjBL berbasis *blended* ini nanti akan dilaksanakan dengan cara menggabungkan pelajaran teori yang dilaksanakan secara *online* dan praktik dengan pembelajaran tatap muka dan juga dipantau secara *online*. Untuk mengemas model pembelajaran seperti ini diperlukan keahlian khusus bagi seorang pengajar, tidak cukup hanya materi (*content*), atau kemampuan merancang pembelajaran (*pedagogical*) tetapi harus mampu menggabungkan keduanya, tidak hanya itu, diperlukan kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (*technological*) (Ghaye, 2019: 44). Dengan menggabungkan tiga kemampuan ini maka pembelajaran dapat dirancang dengan baik dan memberi manfaat kepada siswa khususnya untuk meningkatkan kreativitas mereka (Ayu & Tri, 2019). Pembelajaran ini akan meningkatkan minat dan hasil belajar sehingga pembelajaran lebih efektif, memberi banyak waktu belajar dengan sumber belajar yang memadai serta memberi kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi dengan sumber yang disediakan (Ngalimun, 2017: 265).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pelaksanaan *Project Based Learning* berbasis *Blended* pada mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan diterapkan model *Project Based Learning* berbasis *blended*?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan diterapkan model *Project Based Learning* berbasis *blended*?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar akhir antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
4. Apakah terdapat perbedaan postes hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan diterapkan model *Project Based Learning* berbasis *blended*.
2. Menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan diterapkan model *Project Based Learning* berbasis *blended*.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar akhir antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
4. Menganalisis perbedaan postes hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat bagi semua pihak yang berhubungan secara langsung ataupun tidak langsung dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Adapun mamfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara khusus adalah, sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model-model pembelajaran dalam Sekolah Menengah Kejuruan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih nyata dan dapat menjadi bekal pengalaman berwirausaha mereka dalam menghadapi dunia di luar sekolah. Serta membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kreativitas dan berwirausaha.

### b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model-model pembelajaran yang efektif, efisien dan menambah wawasan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menjadi solusi dari permasalahan dalam pembelajaran pada saat PTPM terbatas. Hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai sumber inspirasi meningkatkan pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sehingga guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam proses belajar mengajar.

### c. Bagi Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Mempura

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pembinaan guru dan mengupayakan peningkatan mutu profesi guru di sekolahnya terutama dalam menggunakan model-model yang bervariasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu sekolah dan sarana evaluasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap dan jiwa *entrepreneurship* peserta didik.

### d. Untuk Dinas Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam mengambil kebijakan di sektor pendidikan, terutama pada bidang peningkatan kinerja guru dalam menerapkan model-model pembelajaran melalui pelatihan-pelatihan, seminar, lokakarya maupun bentuk pengembangan potensial lainnya.

### e. Bagi Peneliti lainnya

Asman, 2022

**PELAKSANAAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS BLENDED PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK**

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



Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan terutama peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Penelitian ini berisikan beberapa bab yang sesuai dengan tujuan masing masing. Ada pun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Bab I Pendahuluan**

Bab I terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Latar belakang masalah penelitian berhubungan dengan konteks penelitian yang dilakukan. Artinya, pada bagian ini berupa uraian tentang topik yang akan diteliti baik secara ideal yaitu disertai dengan pendapat para ahli dan teori maupun disesuaikan dengan kondisi yang nyata dalam pembelajaran. Rumusan masalah penelitian berkaitan dengan spesifikasi masalah penelitian.

Tujuan penelitian berhubungan dengan hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian, selaras dengan rumusan masalah penelitian yang ada. Manfaat penelitian berisi gambaran kontribusi yang akan diberikan dari penelitian. Struktur organisasi tesis merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan dengan memberikan gambaran isi dari setiap Bab, urutan penulisannya dan keterkaitan antara Bab yang satu dengan Bab yang lainnya.

#### **1.5.2 Bab II Kajian Pustaka**

Bab II merupakan landasan teoritis atau sering disebut juga kajian pustaka, penelitian yang relevan, kerangka konseptual serta hipotesis penelitian. Landasan teoritis diberi judul yang mewakili isi dari teori yang dibahas. Berbagai teori yang dibahas pada Bab II berhubungan dengan variabel terikat, variabel bebas dan evaluasi dari variabel terikat. Selain itu, teori-teori yang dikemukakan pada Bab II menjadi landasan untuk diterapkan pada Bab selanjutnya.

#### **1.5.3 Bab III Metode Penelitian**

Bab III merupakan metodologi penelitian. Metodologi penelitian dapat dikatakan sebagai alur dari penelitian yang dilakukan. Bagian ini sangat penting agar pembaca dapat mengetahui pendekatan penelitian yang diterapkan sebagai bagian dari metode penelitian yang digunakan dan telah dipaparkan pada Bab II.

Selain itu, pada bagian ini terdapat metode penelitian, prosedur penelitian, tahapan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, sampai pada analisis terhadap data yang ada.

#### **1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Bab IV merupakan bagian dari temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang ditemukan dilapangan.

#### **1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Bab V merupakan bagian dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian untuk peneliti berikutnya.

#### **1.5.6 Daftar Pustaka**

Daftar Pustaka berisikan rincian dari seluruh sumber informasi dan data-data dalam penelitian berupa buku, skripsi, tesis, jurnal dan Lembaga-lembaga terkait.

#### **1.5.7 Lampiran-lampiran**

Lampiran berisikan berisikan semua dokumen yang digunakan dalam penelitian ini baik berupa perangkat pembelajaran, instrumen-instrumen yang digunakan, dokumen berupa foto selama proses pembelajaran, surat-surat izin dari lembaga terkait dalam penelitian ini.