

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini sudah berhadapan dengan era digital. Era dimana kita semua harus berhadapan dengan sebuah peluang dan tantangan untuk dapat bersaing dan menjadi yang terbaik. Tantangan dan peluang seyogyanya mengharuskan kita mempunyai kompetensi yang mumpuni untuk dapat menghadapi persaingan. Perbaikan di sektor pendidikan membuktikan bahwa Indonesia sudah disiapkan untuk menghadapi era digital saat ini. Perubahan-perubahan kurikulum yang sudah dilaksanakan beberapa kali dalam 10 tahun terakhir dilakukan untuk semakin meningkatkan kompetensi.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia dalam menghadapi era digital adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Nurmasari, Kusmayadi, Riyadi. (2017) mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan bagian keterampilan hidup yang perlu dikembangkan dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing yang semakin ketat. Survei yang telah dilakukan oleh (Florida et al., 2015) menempatkan Indonesia di urutan 115 dari 139 negara terkait dengan *Global Creativity Index* (GCI), survei tersebut dilakukan dalam rangka menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, talent dan toleransi. Berdasarkan Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa Indonesia hanya mempunyai index teknologi sebesar 67, dari segi talent Indonesia mempunyai indeks 108, dari segi toleransi Indonesia memiliki indeks 115, dan dari segi kreativitas indeks secara global Indonesia mempunyai indeks 0,202 ((Florida et al., 2015).

Hal ini berarti Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kreativitas paling buruk di dunia. Pembelajaran yang dilakukan saat ini masih terfokus pada sebatas konsep dan penguasaan tentang kebahasaan. Para siswa belum memiliki ruang yang cukup untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Maka dari itu, perlu model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Fryer dan Collings dalam Cheung (2003) merupakan bukti nyata, melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan dengan sampel guru, Mayoritas responden (90%) percaya bahwa kreativitas dapat dipupuk dan cara paling efektif untuk mencapai hal ini termasuk membangun kepercayaan diri (99% responden), diikuti dengan memiliki guru kreatif (94%), menggunakan hak untuk memilih di rumah (93%), dan keterlibatan siswa memilih metode/model pembelajaran yang disukai (75%). Faktor-faktor yang dapat memupuk kreativitas siswa di atas secara garis besar dapat terwakili dengan memilih model pembelajaran yang tepat.

Krutetski dalam Tandiseru, (2015) mendefinisikan kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menemukan solusi untuk masalah belajar dengan mudah dan fleksibel. Selain itu Potur (2009) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif, orisinal, dan proses pemecahan masalah. Maka dari itu, kemampuan berpikir kreatif harus dapat ditanamkan dan dikembangkan di dalam diri siswa. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tidak hanya didukung oleh kecerdasan kognitif siswa, tetapi kecerdasan emosional siswa juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk

mengidentifikasi, memahami dan mengelola emosi dengan cara yang positif dan konstruktif. Ini adalah tentang mengenali keadaan emosional kita sendiri dan keadaan emosional dari orang lain. (Kaur, 2012). Mayer & Saloy (dalam Sharei et al, 2012) juga menjelaskan kecerdasan emosional merupakan jenis kecerdasan yang meliputi kegembiraan dan emosi. Jadi, kecerdasan emosional sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar dapat dilakukan dengan baik, benar, tepat, dan berhasil optimal jika guru memiliki strategi atau model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengoptimalkan kegiatan belajarnya. Menurut Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 (pasal 1) pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan ini merupakan kegiatan pokok dan paling strategis dalam mengantarkan siswa mencapai kompetensi yang dicita-citakan oleh kurikulum. Kurikulum 2013 saat ini menuntut siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan tingkat formal yang bertujuan untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, terampil, dan terlatih untuk memasuki lapangan pekerjaan. Adapun tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah: 1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. 2) Menyiapkan agar mampu memiliki karismatik, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri. 3) Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan

datang, dan 4) Menyiapkan lulusan agar menjadi warga negara yang produktif, adaktif, dan kreatif.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 8 (delapan) program keahlian yaitu program Rekaya Perangkat Lunak, Program Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Program keahlian Usaha Perjalanan Wisata, Program keahlian Tata Kecantikan, Program keahlian Desain Fashion, Program keahlian Tata Busana, Program Keahlian Perhotelan, dan Program Keahlian Tata Boga. Pada program keahlian Tata Boga memiliki berbagai mata pelajaran produktif seperti pengolahan dan penyajian makanan Indonesia, pengolahan dan penyajian makanan Kontinental, pengolahan usaha boga, tata hidang, produk cake, *fusion food* dan hidangan kesempatan khusus.

Mata pelajaran tata hidang adalah salah satu mata pelajaran yang muncul di kelas XI Tata Boga yang terdapat pada semester ganjil dan genap, dengan 12 kompetensi dasar. Kompetensi dasar pada semester genap terdapat 6 kompetensi yaitu, (1) menganalisis penataan meja (*Table set-up*), (2) mengevaluasi layanan makan minum, (3) menerapkan pembuatan minuman panas, (4) menerapkan pembuatan minuman dingin (*mocktail*), (5) menerapkan Panggilan telepon, (6) menerapkan *taking order* untuk layanan kamar tamu (*room service*). Berdasarkan hasil observasi wawancara pada tanggal 12 Januari 2022 dengan guru yang mengajar tata hidang di SMK Negeri 1 Beringin, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya, model pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dengan satu model pembelajaran. Pada proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran inovatif sedangkan pembelajaran inovatif berlandaskan

paradigma konstruktivistik, yang dapat membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru. Transformasi terjadi melalui kreasi pemahaman baru yang merupakan hasil dari munculnya struktur kognitif baru (Gardner, 1991). Sehingga hal ini mengakibatkan kurang menarik perhatian siswa saat guru menyampaikan materi. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak ada aktivitas positif yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa masih rendah, sebagian besar dari jumlah siswa di kelas masih belum mencapai ketuntasan minimal dengan bobot nilai 75. Hal ini ditemukannya nilai yang kurang memuaskan dalam proses pembelajaran yaitu: Pada tahun 2018/2019 jumlah Peserta Didik 60, dimana 15 orang (25%) mendapatkan nilai 80-89, 15 orang (25%) mendapat nilai 75-79, dan 30 orang (50%) mendapat nilai <75. Pada tahun 2019/2020 jumlah Peserta Didik 65 dimana 14 orang (21,53%) mendapatkan nilai 80-89, 16 orang (24,61%) mendapat nilai 75-79, dan 35 orang (53,84%) mendapat nilai <75. Selanjutnya pada tahun 2021/2022 jumlah Peserta Didik 60 dimana 12 orang (20%) mendapatkan nilai 80-89, 20 orang (33,33%) mendapat nilai 75-79, dan 28 orang (46,66%) mendapat nilai <75 (46,66%) Dari data yang didapat terdapat 50% jumlah Peserta Didik setiap tahunnya mendapatkan nilai di bawah 70 kategori (E). Dimana nilai A (90 – 100), nilai B (80-89), nilai C (70-79) dan nilai E ( $\leq 69$ ) (Daftar Nilai SMK Negeri Beringin).

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi di SMK Negeri 1 Beringin ditemukan bahwa sekolah SMK Negeri 1 Beringin menerapkan kurikulum 2013 pada proses pembelajaran. Pada kurikulum 2013 ini, siswa dituntut untuk

lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Standar proses pendidikan, pada kurikulum 2013 dituntut untuk melaksanakan dua pendekatan pembelajaran dan tiga model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu model pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan masalah tersebut model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Sasaran pembelajaran yang diharapkan dari model pembelajaran yang dirancang adalah untuk membangun kebiasaan siswa belajar secara aktif dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya serta penggunaan sumber dan fasilitas belajar yang ada, sehingga mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara bersama-sama dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu, siswa perlu diberikan kesempatan untuk belajar secara bebas dan beragam sehingga dapat meningkatkan berbagai interaksi antar individu, yang pada akhirnya mampu meningkatkan proses belajar hasil belajar secara optimal. Jadi, model pembelajaran yang tepat diterapkan untuk menciptakan situasi yang aktif adalah pembelajaran berbasis proyek.

Dalam kurikulum 2013 istilah model dan pendekatan mengisyaratkan perbedaan arti (Mufit F, Asrizal dan Puspitasari, 2020). Model pembelajaran berbasis proyek atau (PjBL) memberikan beberapa keuntungan yang akan meningkatkan pemahaman siswa, diantaranya siswa memiliki kesempatan untuk menjadi "ahli" dengan melakukan penelitian mereka, proyek dapat membiasakan siswa untuk melakukan penyelidikan lebih dalam. *Project Based Learning* (PjBL) dipandang sebagai filosofi pembelajaran yang memberikan kebebasan untuk guru

untuk menerapkannya (Ardiyono T, Akhyar M dan Efendi A, 2019) . Proyek langkah-langkah dasar untuk mempersiapkan dan merealisasikan pekerjaan yaitu a) pekerjaan persiapan, b) membaca latar belakang, c) pencarian literatur, d) realisasi, e) laporan, f) presentasi, g) diskusi, h) kesimpulan (Holubova, 2008).

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom pemecahan masalah dan mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa yang bernilai dan realistik (Al-Tabany, 2014). Menurut Sutirman (dalam Saputra, 2016) menyatakan bahwa, “pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata dimana siswa berperan secara aktif”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman (2017), menyatakan bahwa, “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang didukung oleh atau berpijak pada teori belajar konstruktivistik”. Teori tersebut menuntut siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman yang mereka dapatkan.

Terkait dengan mata pelajaran Tata Hidang, materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi semester genap pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set-up*). Proses pembelajaran tata hidang khususnya pada kompetensi dasar menganalisis penataan meja (*table set-up*) ini menekankan pada kebebasan siswa untuk berapresiasi dalam menganalisis penataan meja (*table set-up*) sesuai dengan syarat-syarat dalam menyusun penataan meja. dengan proses pembelajaran ini akan membangun kebiasaan siswa belajar secara aktif dan

membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa menikmati proses pembelajaran.

Oleh sebab itu proses pembelajaran yang dirancang dengan model pembelajaran *Project Based Learning* ini akan mengakibatkan siswa belajar aktif mencari sumber-sumber materi terkait penataan meja (*table set-up*). Serta akan memberikan tantangan dalam pembelajaran, sehingga hasil dalam bentuk karya nyata dapat bermanfaat bagi siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar tata hidang, adapun hasil penelitian yang relevan dengan model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Dewi (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 8 Banyuning”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran Berbasis Proyek pada kelompok eksperimen adalah 22,07 yang berada pada kategori tinggi. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol adalah 17,27 pada kategori sedang.

Selanjutnya Penelitian Suparni (2018) dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Menata Gebogan Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Pada Peserta Didik Kelas XI SMKN 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran

berbasis proyek (*Project Based Learning*) dalam kompetensi menata gebogan sebagai dekorasi ruang ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Penelitian Jagantara (2019) Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri 1 Bangli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi antarsiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran langsung. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi antara siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik. (4) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar biologi untuk kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Penelitian Triani (2018) Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) adanya perbedaan signifikan hasil belajar siswa dimana hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model *Project Based Learning* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model konvensional, (2) ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

Penelitian Putra (2015) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan Siswa kelas X MIA 3 di SMA Negeri 2 Singaraja”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memberikan perubahan kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Kelas menjadi lebih kondusif dan siswa menjadi lebih aktif secara individu maupun kelompok, dan mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotor dan afektif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh model *Project Based Learning* dan kemampuan berfikir kreatif terhadap hasil belajar mata pelajaran tata hidang siswa kelas XI SMK N 1 Beringin, yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dan kemampuan berfikir kreatif terhadap hasil belajar tata hidang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah berkenaan dengan penelitian ini, yakni;

1. Model pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dengan satu model pembelajaran
2. Pada proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran inovatif.
3. Pembelajaran kurang menarik perhatian siswa saat guru menyampaikan materi.
4. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Tidak ada aktivitas positif yang dilakukan siswa dalam pembelajaran.

6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tata hidang cenderung rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi Masalah yang dikemukakan di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini perlu dibatasi sehingga penelitian ini lebih terarah, efektif, efisien serta memudahkan dalam pelaksanaan penelitian. Pembatasan masalah perlu dilaksanakan supaya penelitian dapat berjalan dengan baik. Adapun pembatasan yang diberikan yaitu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Project Based Learning* dan Model pembelajaran *direct instruction*. Karakteristik siswa dibatasi pada kemampuan berfikir kreatif tinggi dan kemampuan berpikir kreatif rendah, serta hasil belajar bidang studi tata hidang pada materi *table set-up* dan materi Menentukan pelayanan makan dan minum di restoran kelas XI semester 2 SMK Negeri 1 Beringin

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan perumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar tata hidang kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Direct Instruction*?
2. Bagaimana hasil belajar tata hidang kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah?

3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif dalam mempengaruhi hasil belajar tata hidang?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar tata hidang kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *direct instruction*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar tata hidang kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dan kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif dalam mempengaruhi hasil belajar tata hidang.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

Menambah khasanah pengetahuan yang berkaitan dengan model *Project Based Learning* dan Model *Direct Instruction* serta kemampuan berifikir kreatif siswa terhadap hasil belajar tata hidang siswa SMK.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi para peneliti dalam mengadakan penelitian lanjutan untuk model pembelajaran *Project Based Learning*

### b. Bagi Siswa:

Hasil penelitian ini diharapkan penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar.

### c. Bagi Guru:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada guru bahwa model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran Tata Hidang dalam upaya peningkatan hasil belajar Tata Hidang siswa.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru tentang prinsip-prinsip model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Tata Hidang siswa SMK.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya kemampuan berfikir kreatif dalam mempengaruhi hasil belajar.

- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru bahwa model *Project Based Learning* dapat membantu guru melibatkan siswa belajar aktif .

**d. Bagi sekolah.**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah bahwa model *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar Tata hidang siswa.

