

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk perkembangan dan membentuk generasi muda yang siap menghadapi era globalisasi dan tuntutan zaman. Pendidikan sangat memengaruhi kemajuan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada cara bangsa tersebut mengenali, dan memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) nya.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 ayat 1, Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif untuk mengembangkan potensi diri, memiliki kekuatan keagamaan, Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, dan negara. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu dimana pendidikannya berbasis pada pengembangan keahlian. SMK hendaknya dapat membentuk siswa untuk lebih kreatif, memiliki kemampuan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dapat menguasai kompetensi yang dapat menjadi bekal untuk dimanfaatkan di dunia kerja.

Guru adalah bagian paling penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru bertanggung jawab sepenuhnya atas keberhasilan belajar siswanya, baik disekolah maupun di rumah Leba & Padmomartono (2014). Karena guru bertanggung jawab atas

proses pendidikan siswa, untuk itu guru harus meningkatkan kualitas dan profesionalitas untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Menurut Journal & Jonggat (2019) Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat pencapaian siswa dalam pengetahuan dan pemahaman suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dalam nilai dan huruf atau angka. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari proses belajar mengajar, baik kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai menurut kurikulum dan program pendidikan Salsabila & Wolor (2024).

Pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas Nur & Fatonah (2005). Karena guru bertanggung jawab atas proses pendidikan siswa, guru harus mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* yang akan mengasah kreativitas belajar siswa.

Menurut pendapat BIE (Ngalimun, 2012:185) yang menyatakan model pembelajaran *project-based learning* berfokus pada siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas bermakna lainnya, memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara otonom, dan puncaknya menghasilkan produk atau karya yang bernilai.

Kegiatan model pembelajaran *project-based learning* ini mampu meningkatkan semangat siswa serta tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena model pembelajaran *project-based learning* ini mampu membentuk rasa ingin tahu terhadap sesuatu sampai pada akhirnya mampu menyelesaikan permasalahan, model

pembelajaran ini menuntut siswa untuk melibatkan hubungan antara individu dalam memecahkan masalah. Hal ini memberikan dampak positif karena siswa satu dengan yang lain memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Pendidik harus mampu mempergunakan model pembelajaran *project based learning* semaksimal mungkin sehingga model pembelajaran *project based learning* menjadi kekuatan untuk siswa dalam menerima bahan pembelajaran. Dengan mengasah kreativitas siswa pada penerapan model pembelajaran *project based learning* akan mempengaruhi capaian belajar yang diperoleh siswa.

Pada hasil observasi peneliti awal Desember 2023 di kelas XI PM SMKN 1 Medan, bersama dengan guru mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI PM Ibu Kiki Pangaribuan, menyatakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* sudah diterapkan dan berlangsung dengan baik, siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran *project-based learning* ini dilaksanakan pada materi peluang usaha, dimana siswa dituntut untuk menganalisis peluang usaha disekitar mereka, menciptakan produk dan mempresentasikan hasil produk yang telah mereka kerjakan. Namun dalam hal kreativitas ada beberapa siswa yang memiliki kreativitas rendah yang ditandai dengan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikhawatirkan dapat mengurangi capaian hasil belajar peserta didik menurun. Hal ini didukung dengan data hasil survey awal yang penulis lakukan sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Survey Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI PM SMKN 1 Medan**

No	Pernyataan	Jumlah		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	54	14	79,4%	20,6%
2	Saya dapat menyampaikan ide dengan berani di hadapan guru dan teman-teman	42	26	61,8%	38,2%
3	Saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa berdiskusi dengan teman dan menyelesaikannya dengan tepat waktu	48	20	70,6%	29,4%

*Sumber: Siswa Kelas XI PM SMKN 1 Medan, 2023*

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa dari 68 siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan diperoleh data bahwa, terdapat 79,4% atau 54 siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Terdapat 61,8% atau 42 siswa yang berani dalam menyampaikan ide dihadapan guru dan teman-temannya, dan terdapat 70,6% atau 48 siswa yang dapat menyelesaikan tugas tanpa berdiskusi dengan teman dan dapat menyelesaikan dengan tepat waktu.

Menurut Kusmiati (2021) kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar. Dalam aktivitas pembelajaran, tingginya kreativitas belajar mampu mendorong siswa bertindak aktif dalam proses pembelajaran dengan demikian akan berpengaruh terhadap perolehan

capaian hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dengan terdapat beberapa siswa yang nilainya tidak mencapai KKM pernyataan tersebut didukung data dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Persentase Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil**  
**Siswa Kelas XI PM SMKN 1 Medan**  
**T.A 2023/2024**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Tidak Mencapai KKM		Siswa Mencapai KKM	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
XI PM1	35	75	15	42,85%	20	57,14%
XI PM2	33		13	39,40%	20	60,60%
<b>Jumlah</b>	<b>68</b>		<b>28</b>	<b>41,18%</b>	<b>40</b>	<b>58,82%</b>
<b>Rata - Rata</b>				<b>41,18%</b>		<b>58,82%</b>

Sumber: guru mata pelajaran PKK Kelas XI PM SMKN 1 Medan, 2023

Berdasarkan tabel 1.2, terdapat beberapa siswa memiliki nilai di bawah nilai kkm yaitu 75. Jadi terlihat jelas bahwa rata-rata hasil belajar Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) siswa kategori rendah. Sejalan dengan pendapat Djamarah (2011: 18), yang menguraikan jika bahan pembelajaran kurang dari 65% dipahami peserta didik maka keberhasilan pembelajaran masih kategori rendah.

Dari uraian latar belakang yang sudah peneliti sampaikan, maka dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan riset yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI PM SMKN 1 Medan**”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran *project-based learning* di kelas XI PM SMKN 1 Medan sudah diterapkan
2. Terdapat beberapa peserta didik dengan kreativitas belajar tergolong rendah
3. Terdapat hasil belajar siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan yang cukup rendah

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien serta lebih spesifik dan terfokus, mengingat luasnya aspek yang dapat diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang diteliti *project-based learning* pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan kelas XI PM SMKN 1 Medan
2. Kreativitas belajar siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan

3. Hasil belajar siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan pada pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan

#### 1.4 Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project-based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project-based learning* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI PM SMKN 1 Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh *project-based learning* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan kelas XI PM SMKN 1 Medan”.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a) Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan
2. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa Unimed dan peneliti lain yang akan mengadakan judul yang sama

b) Manfaat Teoritis

1. Bagi penulis, Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *project-based learning* dan kreativitas belajar dan hasil belajar.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY