

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan mampu bersaing secara optimal. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan proses pembimbingan dalam perjalanan kehidupan dan pertumbuhan seseorang agar mereka mampu meraih keselamatan serta kebahagiaan yang optimal, Baik dalam peran pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat. (Pristiwanti et al., 2022). Dalam kerangka pendidikan nasional Indonesia, tujuan dari pendidikan telah ditetapkan melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 3, tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri. serta menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi.

Salah satu tingkatan pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan di jenjang menengah ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keahlian khusus agar siap terjun ke dunia kerja. Menurut Sumendap (2021:1435), SMK merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang

memiliki tujuan utama mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang kompeten dan mandiri sesuai bidang keahlian yang dimilikinya.

Wibowo, N. (2016) yang menyatakan bahwa SMK memiliki peran penting dalam menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang profesional dan mampu bersaing secara global. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU). Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek teoretis, tetapi juga menekankan pada pengalaman praktik secara langsung dalam menghasilkan produk yang inovatif dan edukatif. PKWU berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk menumbuhkan potensi kreativitas dan semangat berwirausaha, sekaligus menjadi media pembinaan karakter mandiri dan bertanggung jawab. Dalam implementasinya, proses pembelajaran PKWU sebaiknya berlangsung secara aktif, dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan produksi atau pembuatan produk sebagai bagian integral dari proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada tanggal 9 April 2025, diketahui bahwa pembelajaran telah menggunakan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek tersebut masih belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Dalam praktiknya, pembelajaran masih cenderung berlangsung secara satu arah, dengan dominasi penugasan dan penjelasan teori tanpa keterlibatan aktif yang konsisten dari siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton, dan siswa

kurang terlibat dalam aktivitas yang merangsang partisipasi dan pemahaman mendalam. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, tidak aktif berdiskusi, dan kesulitan mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

Kondisi tersebut tercermin dari hasil evaluasi belajar siswa pada tiga tahun terakhir. Pada tahun ajaran 2022/2023, dari 32 siswa, hanya 14 orang (43,75%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Pada tahun ajaran 2023/2024, dari 31 siswa, sebanyak 15 orang (48,39%) memperoleh nilai di atas KKM, dan pada tahun ajaran 2024/2025, dari 30 siswa, hanya 13 orang (43,33%) yang berhasil memenuhi KKM. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa dalam mata pelajaran PKWU selama tiga tahun terakhir cenderung stagnan dan masih berada di bawah standar yang diharapkan.

Penetapan nilai KKM tersebut merujuk pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, yang menyatakan bahwa KKM ditentukan berdasarkan kompleksitas materi, daya dukung, dan kemampuan awal peserta didik (Kemendikbud, 2016). Data tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pembenahan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran praktik (Kemendikbud, 2016).

Untuk itu, penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan pembuatan kompor berbahan bakar oli bekas. Pemilihan proyek ini adalah sebagai sarana pembelajaran praktik yang relevan dengan kompetensi Teknik Pemesinan. Proyek ini dirancang agar siswa dapat mengasah keterampilan teknik dasar seperti pemotongan, pengeboran, dan perakitan, serta memahami bagaimana mengintegrasikan teori ke dalam praktik secara langsung.

Melalui proyek ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan keefektifan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh Utama. (2020) di SMK Negeri 1 Bukittinggi menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, di mana ketuntasan klasikal meningkat dari 64,30% pada siklus I menjadi 92,30% pada siklus III. Penelitian lain oleh Suyuthi et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dengan proyek pembuatan jemuran handuk meningkatkan ketuntasan belajar dari 38,46% menjadi 73,26% pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik.

Penelitian ini mengimplementasikan pembelajaran *Project Based Learning* dengan membuat proyek kompor berbahan bakar oli bekas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKWU.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah pokok penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKWU, yang terlihat dari rendahnya perhatian dan partisipasi dalam kegiatan bertanya, menjawab, maupun diskusi kelompok.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKWU masih rendah, di mana hanya 43,33% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sementara sisanya belum memenuhi standar ketuntasan.
3. Perlu adanya implementasi model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning (PjBL) yang dapat meningkatkan aktivitas, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui kegiatan proyek nyata seperti pembuatan kompor berbahan bakar oli bekas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU).
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TPM 1 Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

4. Produk yang akan dijadikan sebagai proyek dalam penelitian ini adalah pembuatan kompor oli bekas.
5. Hasil belajar yang diukur meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran PKWU.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

"Untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan."

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi topik serupa.

b. Manfaat Praktis:

1. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam meningkatkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, khususnya melalui pembelajaran berbasis proyek, sehingga hasil belajar siswa dapat lebih meningkat.

2. Bagi Siswa: Melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, dan lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan kompetensi siswa agar siap memasuki dunia kerja industri maupun menjadi wirausahawan mandiri.

