

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang bersifat dinamis. Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia dan komponen yang digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Apabila suatu bangsa tingkat pendidikannya sudah tinggi maka dapat dikatakan bangsa tersebut sudah maju, tetapi kalau tingkat pendidikan suatu bangsa masih rendah maka bangsa tersebut belum maju. Hal ini yang menjadi latar belakang bahwa masalah pendidikan perlu mendapat perhatian khusus sebab menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas dan relevansinya.

Berbicara tentang proses pendidikan, hal ini tidak dapat dipisahkan dari semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan. Sejatinya pendidikan yang paling utama didapatkan oleh seseorang ada pada keluarga dan lingkungan masyarakat. Namun jika dilihat dari sudut pandang secara sempit, pendidikan cenderung mengarah pada sekolah, dimana sekolah merupakan wadah yang membangun karakter siswa serta pemberian materi yang membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pada kenyataan yang terjadi, pelaksanaan tujuan pendidikan nasional masih belum memperoleh hasil yang baik. Sementara untuk melaksanakan proses pendidikan dibutuhkan guru – guru yang berkualitas, karena guru merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam proses pendidikan, dimana para peserta didik memperoleh informasi dari guru. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dan menguasai kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan pendidikan yang hendak dicapai (Raharjo,2012). Selain itu untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, perlu adanya suatu desain, untuk menentukan hasil dari proses pembelajaran. Jika suatu pembelajaran tidak didesain secara sistematis dan terarah, tentu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Agar terwujudnya proses pembelajaran yang sistematis, perlu adanya RPP yang berfungsi sebagai media perencanaan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan desain pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan RPP, namun juga model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengalaman penulis selama melakukan Magang 3 di SMK Budisatrya Medan, rata-rata guru menggunakan model pembelajaran dan metode belajar konvensional dengan media pembelajaran yang tidak mendukung. Hal ini dikarenakan metode dan model pembelajaran konvensional sudah biasa digunakan. Hal tersebut juga terjadi di SMK BM Panca Budi Medan, walaupun beberapa guru sudah melakukan variasi dengan

menerapkan rangkaian model pembelajaran, namun ada beberapa guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK BM Panca Budi menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah mulai menggunakan model pembelajaran. Hanya saja model pembelajaran tidak selalu digunakan guru. Beberapa diantara guru masih menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran konvensional.

Produk kreatif dan kewirausahaan merupakan salah satu pelajaran keguruan yang ada pada jurusan Administrasi Perkantoran. Pada mata pelajaran ini, memuat penyampaian teori maupun praktek. Pada saat penyampaian materi guru menerapkan metode konvensional. Sedangkan pada tugas praktek siswa lebih sering mengerjakan tugas secara individu atau kelompok. Penyampaian materi secara konvensional cenderung mengakibatkan kejenuhan pada siswa sehingga siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, hal ini berdampak pada siswa tersebut saat melakukan praktek. Meski guru sudah membimbing siswa selama praktek berlangsung dan sesama siswa saling membantu selama proses pembelajaran, tetap saja hal ini bukan solusi yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK BM Panca Budi Medan, menunjukkan hasil belajar siswa tergolong rendah. Sebanyak 59% nilai ulangan harian materi produk kreatif dan kewirausahaan mendapat nilai di bawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Untuk lebih jelasnya, hasil ulangan harian siswa kelas XI di SMK BM Panca Budi untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 1 Daftar Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Mata Pelajaran
Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI - AP**

Kelas	UH	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM	%	Jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM	%	Jml
XI	1	75	15	35%	28	65%	43
	2	75	20	47%	23	53%	
	3	75	19	44%	24	56%	
	4	75	22	51%	21	49%	
Rata – rata			19	44,25 %	24	55,75 %	

Sumber : Daftar Nilai ulangan harian kelas XI AP SMK BM Panca Budi

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang lulus KKM lebih sedikit dibandingkan siswa yang tidak lulus KKM. Rata – rata siswa yang lulus KKM hanya sebesar 44,25% atau sebanyak 19 siswa tentunya nilai ini tidak sebanding dengan siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 55,75% atau sebanyak 24 siswa. Pada ulangan harian pertama siswa yang lulus hanya 15 orang atau sekitar 35% sedangkan siswa yang tidak lulus KKM mencapai 53% atau sebanyak 28 siswa. Hal ini terus menerus terjadi sampai ulangan harian ke empat. Peningkatan hasil belajar cenderung sama bahkan penurunan hasil belajar semakin besar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses belajar mengajar yang tidak efektif. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat juga merupakan faktor dalam kegagalan siswa dalam mencapai nilai KKM. Dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan siswa bukan hanya memahami teori

namun langsung mempraktekkan teori kedalam kehidupan di masyarakat yaitu dengan membuat produk-produk kreatif. Untuk mengatasi masalah tersebut tentunya guru harus mempunyai cara yang kreatif untuk membantu siswa memahami pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif. Sehingga salah satu model pembelajaran yang menjadi pilihan untuk diterapkan dalam pembelajaran ini adalah model PjBL berbasis GRASPS.

Model Pembelajaran ini bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam mengerjakan suatu (*project*) yang dapat dipakai sebagai dasar untuk mendapatkan ilmu (*knowledge*) baru. Dengan demikian, proyek yang ada digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat belajar sesuatu yang dapat mendukung keilmuannya, serta menciptakan produk produk kreatif yang berguna dan memiliki nilai saing di pasaran. .

GRASPS adalah sebuah model pembelajaran yang menjadi dasar untuk mengkonstruksikan proyek yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa. Elemen yang terdapat di dalam model pembelajaran berbasis GRASPS ini antara lain adalah *Goal, Role, Audience, Situation, Product and Standart*. Siswa akan diarahkan untuk menentukan tujuan atau aksi yang akan dilakukan dalam skenario, kemudian siswa menentukan peran dalam skenario tersebut. siswa kemudian diajak untuk menentukan lingkungan yang nantinya akan berhubungan dengan peran siswa dalam skenario dan melihat tantangan dan detail suasana atau rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam skenario. Produk dalam kegiatan ini adalah hasil dari aktifitas siswa dalam pembelajaran atau selama menjalankan

skenario yang kemudian akan dinilai dengan kriteria apa produk tersebut akan dinilai dan apa saja indikator kesuksesannya. Dengan diterapkannya model pembelajaran PjBL Berbasis GRASPS, siswa diharapkan mampu mengerti dan memahami mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, selain itu siswa juga diharapkan lebih aplikatif karena pengerjaan yang diberikan berdasarkan masalah-masalah yang berkaitan dengan dunia nyata yang mereka alami dan dengan begitu mereka bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Daniel Fifaldi Nardo, dkk (2019) yang menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan *project based learning* berbasis GRASPS pada siswa kelas XI SMK SEMEN PADANG tahun 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata belajar siswa pada tes awal sebesar 51,61% setelah diberikan perlakuan pada siklus satu hasilnya meningkat sebanyak 67,74% pada penilaian sikap dan 58% pada penilaian praktek. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL mampu meningkatkan hasil belajar dan inovasi produk kreatif siswa.

Temuan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Rodriguez-pose dan lee (2013) yang menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi produk berpengaruh positif dan signifikan terhadap keunggulan bersaing, walaupun pengaruh inovasi di sini lebih tinggi dibandingkan pengaruh kreativitas. Serta pembelajaran yang didesain dengan menghadirkan problem dan menuntut mahasiswa untuk mencari solusi kreatif-inovatif mendorong siswa penudi dan memiliki sensitivitas tinggi karena pembelajaran bertujuan memberikan kesadaran, kreativitas, sensitivitas dan kepekaan, Yuliarma (2010).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” **PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) BERBASIS *GOAL, ROLE, AUDIENCE, SITUATION, PRODUCT AND STANDART* (GRASPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN INOVASI PRODUK KREATIF PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN SMK BM PANCA BUDI MEDAN T.A 2020**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih rendah.
3. Rendahnya produk kreatif dan inovatif yang dihasilkan siswa.

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 digunakan dalam penelitian adalah PjBL Berbasis GRASPS.
2. Hasil yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa melalui tes berupa pre-test dan post-test.

3. Produk kreatif yang dihasilkan setelah melakukan tugas proyek dan memenuhi standar untuk dikatakan sebagai produk inovatif.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI AP SMK BM Panca Budi Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah penerapan PjBL berbasis GRASPS ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa dalam memecahkan masalah serta menjadikan siswa mampu menciptakan produk-produk kreatif pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI AP SMK BM Panca Budi Medan? “.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “ Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta kemampuan siswa dalam menciptakan produk-produk kreatif melalui model pembelajaran PjBL berbasis GRASPS pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI SMK BM Panca Budi Medan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menciptakan produk kreatif.
- b. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa Unimed dan peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan judul yang sama.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis

Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbasis GRASPS terhadap hasil belajar dan pembuatan produk – produk kreatif oleh siswa, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.