

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi bentuk upaya pembangunan serta pengembangan potensi yang bersifat fundamental bagi setiap individu. Penyelenggaraan pembelajaran menjadi aktivitas inti dari pendidikan untuk meraih tujuan pendidikan yang tersaji pada UU sistem pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang berisi Pendidikan Nasional memiliki fungsi sebagai pengembangan kemampuan, pembentuk karakter, pembangunan peradaban bangsa yang bermartabat agar mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan terjadinya pengembangan potensi siswa sehingga menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang direncanakan guna menciptakan situasi, suasana serta proses pembelajaran yang memberikan dampak kepada siswa-siswi agar secara aktif mampu mengembangkan potensi diri yang mereka miliki dengan harapan mempunyai kekuatan dari segi spiritual, pengelolaan diri, jati diri, emosional, karakter, yang nantinya dibutuhkan siswa dan serta diterapkan di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan dan perwujudan bagi setiap individu, terutama bagi bangsa dan negara. Untuk kemajuan suatu bangsa tergantung pada bangsa tersebut baik cara mengenali, menghargai maupun memanfaatkan sumber daya manusia.

Pendidikan yang berkualitas mampu mendukung meningkatkan kreativitas siswa pada masa yang akan datang ialah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa. Hal ini dikarenakan pada dasarnya setiap individu memiliki potensi yang dapat dikembangkan hingga meningkatkan kreativitas peserta didik untuk dapat hidup bersosial di masyarakat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang mengedepankan para siswa-siswinya memiliki keterampilan di bidang tertentu dengan masa studi selama 3 tahun yang sama dengan pendidikan formal Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah Menengah Kejuruan mempelajari kurikulum tertentu untuk memfokuskan pada jurusan yang mereka tekuni. Beberapa bidang keahlian atau jurusan yang ditawarkan SMK yakni Akuntansi, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), Pemasaran, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Tata Boga, Teknik Mesin, dan masih banyak lagi program keahlian dari SMK yang ditawarkan kepada siswa-siswi sesuai dengan minat dan bakat mereka.

Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) merupakan salah satu jurusan yang cukup diminati oleh siswa-siswi menengah kejuruan. Jurusan ini mempelajari tentang bagaimana menjadi seorang penata atau pengelola perkantoran, baik itu di bagian administrasi, kearsipan, korespondensi atau surat menyurat, komunikasi perkantoran, humas dan keprotokolan, dan masih banyak lagi. Jurusan ini menuntut siswa-siswi untuk ahli dan terampil pada bidang perkantoran. Sehingga nantinya *output* dari jurusan ini mampu bersaing dengan lulusan-lulusan lain baik dari SMK maupun SMA. Tidak hanya bisa bersaing di

dunia pekerjaan, lulusan dari SMK juga dipersiapkan untuk memasuki dunia perkuliahan.

Menurut Hashim, Yaakob, Yusof dan Ibrahim (2019:285) “guru adalah profesi yang memiliki pengetahuan secara terus menerus dituntut untuk menciptakan, mengembangkan, serta berbagi pengetahuan dan keterampilan dalam dunia kerja”. Guru yang hebat adalah guru yang dapat mengaplikasikan strategi pembelajaran dan ilmu yang dimilikinya seperti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan hal ini merupakan sebuah tindakan yang penting dalam mengelola proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan capaian pembelajaran yang maksimal.

Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar yakni pengimplementasian model pembelajaran. Pendidik berperan sebagai faktor pendukung yang membantu peserta didik mendapatkan capaian belajar. Pengimplementasian model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mampu mendukung siswa lebih berpartisipasi saat belajar (Amijaya, 2018:95).

Dengan demikian, masih banyak pendidik yang menerapkan model pembelajaran yang terpusat pada pendidik yang mengakibatkan siswanya sering merasa bosan ketika belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar akan mampu meningkatkan daya kreativitas belajar siswa.

Kreativitas siswa dapat disebut juga sebagai daya berpikir kreatif. Kreativitas siswa merupakan kemampuan peserta didik dalam menciptakan

gagasan baru yang tepat, efektif dan berguna. Menurut Munandar (2004:19) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah potensi yang dimiliki untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur terdahulu dan sudah dikenal sebelumnya”. Siswa dapat dikatakan kreatif jika mempunyai banyak gagasan dan ide baru yang akan dikembangkan serta dapat belajar dengan potensi yang dimilikinya.

Dalam proses pembelajaran siswa yang kreativitasnya dapat berkembang dengan baik biasanya cenderung memiliki cara belajar yang berbeda, sedangkan siswa yang kreativitasnya belum berkembang, maka cara belajarnya kurang kreatif. Untuk itu guru diharapkan menemukan alternatif dan menciptakan suasana baru di kelas yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya capaian pembelajaran siswa.

Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, teori belajar ini berlandaskan pembelajaran kontekstual. Dengan kata lain, manusia membangun pengetahuan sedikit demi sedikit yang hasilnya disebarkan melalui konteks yang terbatas dan dalam waktu yang direncanakan. Teori ini menekankan seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, menambahkan pengetahuan yang dimilikinya, dan lain-lain yang dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya.

Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya (Suparlan, 2019).

Von Glasersfeld mendefinisikan konstruktivisme apapun namanya secara aktif dan kreatif akan selalu membentuk konsepsi pengetahuan. Ia melihat pengetahuan sebagai sesuatu hal yang dengan aktif menerima apapun melalui pikiran sehat atau melalui komunikasi dan interaksinya. Hal itu secara aktif dan kreatif terutama dengan membangun pengetahuan itu (Supardan, 2016).

Teori belajar konstruktivisme ini dipelopori oleh Jean Piaget yang mengemukakan bahwa pengetahuan siswa akan berkembang saat siswa menghadapi pengalaman baru yang akan membangun dan memodifikasi pengetahuan awal (Amelia & Aisya, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Medan Pada Fase E Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) merupakan salah satu SMK yang mempelajari mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas diketahui bahwa masih terdapat beberapa siswa pada kelas Fase e yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran) pada materi penggunaan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft Excel*).

Berikut adalah daftar nilai ulangan harian kelas X MPLB 2:

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ujian Semester Siswa Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X MPLB 1	35	75	28	80%	7	20%
X MPLB 2	35		30	86%	5	14%
Jumlah	70		58	83%	12	17%

Sumber: Guru Mata Pelajaran DDKJ T.A 2023/2024

Terdapat tujuh belas persen (17%) siswa yang belum tuntas pada materi praktek menggunakan *Microsoft excel* pada mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran). Melalui tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 58 total siswa dan sebanyak delapan puluh tiga persen 83% siswa yang mampu tuntas dan memperoleh nilai diatas KKM 75.

Dari observasi yang dilakukan peneliti, ditemui beberapa hal yang menjadi penyebab ketidaktuntasan peserta didik diatas. Diantaranya adalah peserta didik sering mengalami bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh guru, sedangkan siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Meski guru mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran) sudah menerapkan model pembelajaran inovatif yakni model pembelajaran berbasis proyek namun guru masih tetap mendominasi dalam proses belajar mengajar, guru tidak menempatkan siswa sebagai *student center*. Sehingga pembelajaran tidak terpusat pada partisipasi peserta didik, dan siswa menjadi tidak

aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya kreativitas siswa dalam proses pengembangan potensi yang dimilikinya.

Sebagai alternatif untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan capaian pembelajaran siswa melalui kreativitas yang mereka miliki pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan (DDKJ) maka peneliti menggunakan sampel model pembelajaran berbasis proyek yang telah diterapkan oleh guru mata pelajaran.

Menurut Istarani, (2018:156) “model pembelajaran berbasis proyek termasuk satu cara yang memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan siswa melalui persoalan sehari-hari yang harus diselesaikan secara berkelompok”.

Pada model ini, siswa meningkatkan pembelajaran dan praktik mereka dalam proyek kelompok, melibatkan siswa dalam proyek yang kompleks dan dirancang untuk perkembangan yang signifikan sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran berdasarkan materi yang dipelajarinya. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Karena pembelajaran tidak hanya teori, tetapi juga memiliki topik yang harus dipraktikkan agar siswa dapat terlibat secara langsung dan lebih memahami mata pelajaran yang dipelajarinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Dirgatama (2016) bahwa Model pembelajaran problem dengan mengimplementasi program *Microsoft excel* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan pula dengan penelitian dari Wahida (2015) bahwa model

pembelajaran berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek dengan melibatkan kreativitas siswa yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Kreativitas Siswa Terhadap Capaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak (*Microsoft Excel*) Di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya capaian pembelajaran siswa pada praktik penggunaan *Microsoft Excel* pada mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran)

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian hendaknya memerlukan batasan masalah, hal ini berfungsi guna memfokuskan penelitian agar tidak terlalu luas cakupannya. Maka batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti yakni model pembelajaran berbasis proyek pada siswa Fase E SMK Negeri 1 Medan



2. Kreativitas belajar yang diteliti yakni kreativitas belajar siswa Fase E SMK Negeri 1 Medan pada mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran)
3. Capaian belajar yang diteliti yakni capaian belajar siswa Fase E SMK Negeri 1 Medan pada mata pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (Teknologi Perkantoran)

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan?
2. Bagaimana pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan?
3. Bagaimana pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa terhadap peningkatan capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap capaian pembelajaran siswa menggunakan aplikasi perangkat lunak (*MS Excel*) di SMK Negeri 1 medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa terhadap capaian pembelajaran siswa menggunakan aplikasi perangkat lunak (*MS. Excel*) di SMK Negeri 1 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa dapat menjadi pendukung dalam meningkatkan capaian pembelajaran yang menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan dan menjadi acuan dan menambah pengetahuan guru dalam memiliki keterampilan dan pengalaman untuk meningkatkan kompetensi guru pada masa yang akan datang.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam pemahaman terhadap pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi referensi terkait penelitian yang berkenaan dengan model pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas siswa terhadap capaian pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Microsoft excel*) di SMK Negeri 1 Medan.
4. Bagi Universitas Negeri Medan, Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan lainnya dalam melakukan penelitian selanjutnya dan sebagai bekal bagi calon-calon guru yang akan berkecimpung di dunia pendidikan sehingga akan maksimal dalam mendidik peserta didik.