

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berada pada era 4.0 dan era globalisasi yang sarat dengan perubahan yang sangat cepat, dunia pendidikan di Indonesia pada saat ini dan yang akan datang masih menghadapi tantangan yang semakin berat serta kompleks. Indonesia harus mampu bersaing dengan negara-negara lain baik dalam produk, pelayanan, maupun dalam penyiapan sumber daya manusia (Alfaro-Ponce *et al.*, 2023; Imran *et al.*, 2023).

Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mengharuskan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan persaingan yang semakin ketat dalam penyediaan sumber daya manusia yang unggul. Untuk dapat terus mempertahankan daya saingnya, sumber daya manusia yang ada dituntut untuk terus meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensinya. Seseorang yang memiliki tingkat kompetensi yang tinggi, akan mudah menyesuaikan perubahan yang ada di sekitarnya, termasuk dalam pergaulan, dalam pekerjaan, maupun dalam organisasi. Penyediaan sumber daya manusia yang unggul dapat dimulai sejak seseorang belajar di sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam menyiapkan lulusan sebagai tenaga kerja yang siap pakai sesuai dengan bidang dan jenjang pendidikannya. Pendidikan secara umum bertujuan untuk membimbing peserta didik ke arah tingkat kedewasaan berpikir dan kualitas hidup yang lebih baik, sehingga nantinya peserta didik mampu

menjalani kehidupan secara cerdas dan mampu bersosialisasi dengan baik di masyarakat.

Pendidikan merupakan institusi yang paling bertanggung jawab terhadap masa depan suatu bangsa. Pendidikan sebagai salah satu sasaran pokok pemerintah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dunia pendidikan sekarang ini dihadapkan pada tantangan kemajuan zaman. Oleh karena itu, paradigma dan sistem pendidikan harus disesuaikan dengan tuntutan zaman (Breault *et al.*, 2020; Wouda, Aslan and Vis, 2023; Davidson *et al.*, 2024). Tentu saja perubahan tersebut diharapkan dapat menuju pendidikan masa depan yang lebih baik. Pendidikan sekarang ini harus berorientasi pada dunia kerja, sehingga penekanannya tidak semata-mata pada aspek kognitif, namun juga pada aspek-aspek kepribadian lainnya yang justru lebih penting, seperti aspek afektif dan psikomotorik. Pendidikan harus membantu pengembangan peserta didik dalam konsep yang berorientasi pada life skill yang menyiapkan peserta didik agar memiliki kecakapan hidup yang bermakna dan berguna. Institusi pendidikan diharapkan mampu melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas secara akademik dan mumpuni secara moral.

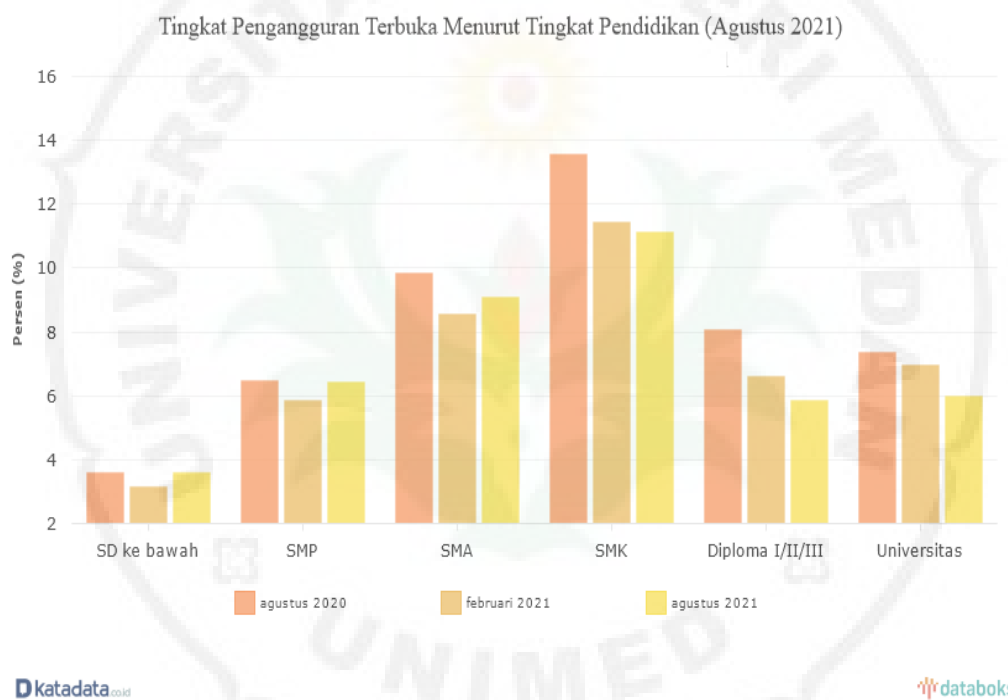
Salah satu sekolah tempat untuk menghasilkan SDM adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang merupakan sub sistem pendidikan nasional.

Para lulusan sekolah kejuruan (SMK) ini dibekali dengan keahlian khusus tertentu agar menjadi daya Tarik tersendiri para pemilik lapangan pekerjaan untuk merekrut mereka. Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional dan

penjelasan Pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang khusus mempersiapkan peserta didiknya untuk siap bekerja di bidang tertentu.

Namun faktanya, berdasarkan studi kasus dan sesuai hasil pengamatan empirik yang dilakukan oleh penulis di badan berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) lulusan sekolah kejuruan memiliki angka tingkat pengangguran terbuka (TPT) terbesar terhadap angkatan kerjanya dibandingkan dengan lulusan sekolah pendidikan lain baik itu SD, SMP, sampai dengan Universitas. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menjadi yang tertinggi. Angkanya mencapai 11,13% per Agustus 2021. Sementara, TPT Sekolah Menengah Atas (SMA) tercatat sebesar 9,09% di urutan kedua. Menyusul, TPT Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 6,45%, Universitas 5,98%, Diploma I/II/III 5,87%, dan Sekolah Dasar (SD) 3,61%. TPT di tiap tingkat pendidikan tercatat menurun, kecuali di lulusan SD yang stagnan jika dibandingkan dengan Agustus 2020 (year-on-year). TPT SD tercatat tetap di angka 3,61% jika dibandingkan dengan Agustus 2020. Tingkat SMK mencatatkan penurunan TPT paling besar dibandingkan dengan tingkat pendidikan lain. TPT SMK turun 2,42% dari 13,55% menjadi 11,13%. Jika dibandingkan Februari 2021, kategori pendidikan SD hingga SMA mengalami kenaikan TPT. Kenaikan TPT terbesar tercatat pada kategori pendidikan SMP sebesar 0,58%. Sebaliknya, kategori pendidikan SMK, Diploma I/II/III, dan Universitas mengalami penurunan TPT. Penurunan TPT terbesar tercatat pada kategori pendidikan Universitas sebesar 0,99%

dibandingkan Februari 2021. Secara umum, TPT Indonesia berada di angka 6,49% per Agustus 2021. Angka ini turun 0,58% dari TPT Agustus 2020. TPT laki-laki tercatat sebesar 6,74%, lebih tinggi dibanding TPT perempuan yang sebesar 6,11%.



Gambar. 1.1. Tingkat Pengangguran terbuka Menurut Tingkat Pendidikan

Sektor pendidikan sebagai salah satu sektor prioritas pemerintah Kabupaten Padang Lawas Utara yang terus dimaksimalkan. Pengelolaan SMK di Kabupaten Padang Lawas Utara sampai dengan tahun 2021 tercatat terdapat 9 SMK. Dari 9 sekolah tersebut, terdapat beberapa bidang keahlian/jurusan yang ada, yaitu; Agribisnis Tanaman Perkebunan 4 SMK, Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 SMK, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 1 SMK, Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura 2 SMK, Agribisnis Ternak Ruminansia 1

SMK, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor 3 SMK, Teknik Komputer dan Jaringan 2 SMK, Asisten Keperawatan1 SMK, Perbankan Syariah 1 SMK, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 SMK (Data Pendidikan SMK Padang Lawas Utara. 2022).

Berdasarkan studi kasus dan sesuai hasil pengamatan dan observasi dilakukan oleh penulis di Kabupaten Padang Lawas Utara pada Tanggal 22 Agustus 2021 menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan SMK di Kabupaten Padang Lawas Utara bukan saja kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu dan teknologi, tetapi juga kurang mampu mengembangkan diri dan karirnya di tempat kerja. Menurut kepala seksi pencari kerja Dinakertrans Provinsi Sumatera Utara, sulitnya mengetahui jumlah pengangguran secara utuh karena para pencari kerja tidak membuat kartu kuning sebagai tanda pencari kerja. Melihat gejala masih tingginya tingkat pengangguran untuk lulusan sekolah menengah kejuruan sungguh sangat mengkhawatirkan.

Kesiapan siswa SMK untuk bekerja masih perlu ditingkatkan, kesiapan kerja sendiri terbentuk dari tiga aspek, yaitu: pengetahuan, sikap kerja, dan keterampilan kerja yang harus dimiliki siswa SMK. Kesiapan kerja siswa SMK sangat perlu untuk diperhatikan, karena terdapat dua faktor yang diduga dapat mempengaruhi kesiapan kerja siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: kecerdasan (kemampuan akademis), keterampilan, kecakapan, bakat, minat, motivasi, kemampuan dan kepribadian, cita-cita, dan tujuan dalam bekerja. Faktor eksternal meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan tempat belajar, lingkungan tempat bersosialisasi.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara Tanggal 25 Agustus 2021 yang dilakukan terhadap guru SMK Batang Onang terhadap proses pembelajaran mengatakan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti dalam mengikuti pembelajaran. Guru kurang berinovasi dalam menyampaikan materi (ceramah dan presentasi), belum adanya sikap kreatif yang nampaknya pada sebagian siswa seperti bergurau dan kurang serius mengikuti pembelajaran. Masih banyak guru-guru yang menggunakan pola mengajar yang tradisional yaitu mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan bersifat satu arah yaitu guru berbicara dan siswa hanya mendengar, hal ini yang membuat siswa merasa bosan. Dengan demikian tugas guru bukan hanya menyampaikan materi berupa hafalan, tetapi juga mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dan mendapatkan pengalaman serta pemahaman. Sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya yang pada akhirnya berguna bagi siswa saat dihadapkan pada dunia luar yaitu kesiapan dalam bekerja.

Untuk mengatasi besarnya TPT lulusan sekolah kejuruan dan mempersiapkan Kesiapan kerja siswa SMK ini banyak upaya yang dilakukan, salah satunya mengatasi permasalahan internal lebih mengarahkan siswa kepada dunia kerja, lebih mengajarkan praktek secara langsung kepada siswa dibandingkan teori dalam mempersiapkan kecerdasan (kemampuan akademis), keterampilan, kecakapan, bakat, minat, motivasi, kemampuan dan kepribadian, cita-cita, dan tujuan dalam bekerja dengan melakukan pengembangan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Fathurrohman, 2015). Guru dapat melaksanakan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran tertentu atau dengan mengikuti langkah-langkah yang disesuaikan dengan situasi dan siswa di masing-masing sekolah. Kondisi Pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menggunakan pendekatan berbasis keilmuan.

Guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan pendekatan berbasis keilmuan dalam rangka mengembangkan tiga ranah kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Sebagai pengajar dan pendidik, guru harus bisa meningkatkan kegiatan belajar-mengajar sebagaimana guru harus berinovasi menerapkan model-model dan media pembelajaran aktif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktivitas siswa menjadi meningkat. Diantaranya dengan menerapkan *model project based learning* dan media peraga sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan ketrampilan (psikomotorik) siswa. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Goyal, Gupta and Gupta, 2022; Marnewick, 2023).

Model pembelajaran berbasis proyek lebih cocok untuk pengajaran interdisipliner karena secara alami melibatkan banyak keterampilan akademik yang berbeda, seperti membaca, menulis, dan matematika dan cocok untuk membangun pemahaman konseptual melalui asimilasi mata pelajaran yang

berbeda (Capraro, et al, 2013:52). Melalui PjBL, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan memberikan para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna dirinya. Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasihat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

Model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Trianto, 2014:42). Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan dalam mata pelajaran apapun, khususnya kimia (Al-Tabany, 2014:44). Namun belum diketahui bagaimana dampak penerapan model pembelajaran PJBL sebagai alternatif pembelajaran inovatif sains jika ditinjau dari mata pelajaran yang diterapkan. Apabila keterampilan berpikir kreatif berkembang dengan baik maka siswa dapat menyelesaikan masalah belajar dengan baik pula (Trianggono, 2017). Hal ini menyatakan keterampilan berpikir kreatif (KBK) siswa sebanding dengan

kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, dimana semakin tinggi tingkatan KBK siswa maka akan semakin tinggi kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan (Sambada, 2013).

Tingkatan atau tahapan dalam pendidikan yang berkelanjutan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan para peserta didik, keluasan bahan pengajaran, dan tujuan pendidikan yang dicantumkan dalam kurikulum. Dalam hal ini belum diketahui besar pengaruh penggunaan model PJBL terhadap meningkatkan kemampuan berpikir kreatif jika ditinjau dari jenjang pendidikan peserta didik, baik peserta didik sekolah maupun perguruan tinggi. Artikel yang menerapkan penelitian eksperimen tentang penggunaan model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sudah banyak dilakukan, namun belum diketahui besar pengaruh efektivitasnya secara keseluruhan pada peserta didik di dunia. Berhubung ruang lingkupnya mendunia, maka diperlukan informasi terkait mengenai sumber jurnal yang diteliti yang sampai saat ini belum tersedia informasi yang merangkum mengenai pengaruh penggunaan model PJBL terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik jika ditinjau dari sumber jurnal baik jurnal nasional maupun jurnal internasional. Belum lagi kondisi saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah Covid-19 (*Corona Virus diseases-19*).

Selanjutnya, hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya antara lain oleh (Marnewick, 2023) dengan judul "Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan prestasi belajar dan Kreatifitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan prestasi belajar dan Kreatifitas.

Sedangkan penelitian selanjutnya di dukung oleh (Goyal, Gupta and Gupta, 2022) dengan judul "*the online project based learning model based on students multiple intelligence*" menyatakan bahwa *project* berbasis pembelajaran PBL telah ditemukan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran aktif, memperoleh pengetahuan interdisipliner, dan multidisipliner, mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran, memperoleh keterampilan komunikasi, dan metode pengambilan keputusan.

Selanjutnya untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu pada pembelajaran yang mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai standar kemampuan dan kompetensi yang ditentukan, dalam hal ini tercermin dalam hasil belajar siswa. Sudjana (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Joyfull learning berasal dari kata *joyfull* yang berarti menyenangkan sedangkan *learning* adalah pembelajaran. *Joyfull learning* (pembelajaran yang menyenangkan) sebenarnya adalah konsep, strategi, dan praktis pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual,

teori konstruktivisme, dan pembelajaran aktif (Putri, 2016 : 7). Pembelajaran menyenangkan (*Joyful Learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu pola hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa perasaan terpaksa atau tertekan, sehingga perlu diciptakannya suasana demokratis dan tidak ada beban baik guru maupun siswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran joyful learning siswa dituntut untuk lebih aktif dan guru hanya bersifat sebagai fasilitator (Permatasari, Mulyani, & Nurhayati, 2014 : 120).

Pembelajaran yang berbasis pada *joyful learning* perlu dipahami secara luas pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti selalu diselingi dengan lelucon, humor banyak bernyanyi ataupun tepuk tangan yang meriah. Peserta didik merasa nyaman, aman, dan asyik, sehingga perasaan yang mengasyikkan tersebut mengandung unsur rasa keingintahuan yang disertai upaya mencari tau sesuatu. Proses pembelajaran yang dilakukan haruslah menyenangkan, aman, santai, atau rileks, penjelajahan (ekspository), mengembirakan serta perlu memperhatikan aspek yang ada di dalamnya (Wang WEI, Chun, dkk, 2013: 138).

Menurut (Khanifatul, 2014:32) pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran. Setiap peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan jika lingkungan fisiknya kondusif dan terpelajar. Selain itu, interaksi dan komunikasi dengan guru dalam hubungan saling menghargai, menghormati, dan penuh keakraban, juga akan mendukung suasana tersebut. Aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menyenangkan atau *joyful learning* diantaranya lingkungan fisik, interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan suasana belajar memberikan

peluang terciptanya kondisi belajar yang kondusif. Ketiga faktor tersebut memberikan dampak yang baik terhadap kesenangan belajar peserta didik tergantung situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas.

Pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar (*hands-on exercise*) belajar peserta didik. Ketika peserta didik memiliki antusias dan persepsi yang menyenangkan selama proses pembelajaran, motivasi belajar mereka akan meningkat dan prestasi belajar mereka akan menjadi lebih baik lagi. Selain itu menurut hasil penelitian lain disebutkan bahwa pembelajaran *joyful learning* memiliki pengaruh yang sangat bagus terhadap motivasi belajar siswa (Kasmawati, 2020).

Dalam rangka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, seorang guru haruslah memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran, menerapkan model pembelajaran dan menyediakan bahan ajar yang menarik kegiatan kreativitas belajar siswa. Berkaitan dengan hal ini perlu dirancang pendekatan pembelajaran yang dapat memadukan antara proses perolehan informasi baik ber-sifat eksplorasi dasar, pendalaman, pengayaan dan perluasan dipadukan dengan tatap muka dan menggunakan internet.

Pembelajaran yang memperhatikan kreativitas siswa perlu dilaksanakan pada seluruh mata pelajaran untuk jenjang pendidikan menengah, tanpa terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mengaitkan semua bidang kajian IPA yaitu Fisika, Kimia, dan Biologi. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar hingga Menengah Atas terutama

bertujuan untuk mengembangkan kemampuan proses ilmiah, mendorong pemahaman konsep dan mengembangkan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan. Sikap positif terhadap ilmu pengetahuan harus didukung dengan beragamnya sumber belajar dan model pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas pengembangan model *project based learning* berbasis *joyfull learning* pada kima vokasi sebagai upaya untuk meningkatkan minat wirausaha dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK dapat menumbuhkembangkan minat wirausaha dan kreatifitas siswa SMK yang akan berguna untuk menghasilkan wirausahawan pada lulusan SMK sebagai alternatif penurunan tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada jenjang SMK.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait pembelajaran mengenai kimia vokasi bagi siswa SMK sebagai berikut :

1. Pendidikan yang berkualitas belum maksimal dalam menangani masalah pengangguran, angka pengangguran tertinggi di dominasi oleh lulusan SMK
2. Penggunaan model dan strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih belum tepat.
3. Pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru.
4. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan banyak yang belum

mencapai KKM.

6. Ilmu kimia sebagai salah satu mata pelajaran di SMK yang dianggap sulit dan membosankan
7. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Melihat cakupan identifikasi masalah yang sangat luas, maka peneliti membatasi masalah pada masalah implementasi pengembangan model pembelajaran *project based learning* berbasis *joyfull learning* pada Kimia Vokasi untuk meningkatkan minat wirausaha dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK Negeri 1 Batang Onang pada materi Koloid.

1.4 Rumusan Masalah

Latar belakang permasalahan di atas menunjukkan perlu adanya upaya memperbaiki proses belajar untuk meningkatkan meningkatkan minat wirausaha dan Kreatifitas siswa SMK pada mata pelajaran kimia vokasi, maka masalah utama penelitian ini adalah: “Bagaimana implementasi pengembangan model *project based learning* berbasis *joyfull learning* pada Kimia Vokasi untuk meningkatkan minat wirausaha dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK”. Selanjutnya untuk menjawab masalah utama, diajukan beberapa pertanyaan riset sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Model *Project based learning* berbasis *Joyfull Learning* Pada Kimia Vokasi?
2. Bagaimana Kepraktisan Model *Project based learning* Berbasis *Joyfull*

Learning Pada Kimia Vokasi?

3. Bagaimana Keefektifan Model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* Pada Kimia Vokasi Untuk Meningkatkan kreativitas Dan kemampuan berpikir kreatif Siswa SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Bertolak dari latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini secara umum adalah mengembangkan sebuah model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* pada Kimia Vokasi untuk Meningkatkan Minat Wirausaha dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMK. Tujuan umum tersebut dijabarkan ke dalam beberapa tujuan khusus.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Kevalidan Model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* Pada Kimia Vokasi.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan Model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* Pada Kimia Vokasi.
3. Untuk mengetahui Keefektifan Model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* Pada Kimia Vokasi Untuk Meningkatkan kreativitas Dan kemampuan berpikir kreatif Siswa SMK.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis antara lain:

- (1) untuk memperkaya dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan pengembangan model pembelajaran yang berorientasi pada minat wirausaha yang dapat membangkitkan Kreatifitas belajar kimia siswa,
- (2) sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, calon guru, pengelola, pengembang, lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji secara lebih mendalam tentang hasil pengembangan model pembelajaran yang berorientasi pada minat wirausaha yang dapat membangkitkan Kreatifitas belajar kimia siswa.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini antara lain adalah:

- (1) sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru tentang penggunaan model pembelajaran yang berorientasi pada minat wirausaha yang dapat membangkitkan Kreatifitas belajar kimia siswa sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar,
- (2) memberikan gambaran bagi guru tentang pengembangan model pembelajaran kimia vokasi berdasarkan kurikulum 2013 terintegrasi Kreatifitas.
- (3) Hasil penelitian dapat memberi sumbangan pemikiran dalam bentuk model pembelajaran yang praktis, efektif dan valid bagi pembelajaran di SMK.

- (4) Model pembelajaran yang disusun dapat digunakan sebagai pertimbangan dan percontohan perkuliahan bagi para guru yang mengajar mata pelajaran di SMK.

1.7 Defenisi Operasional

Beberapa istilah perlu didefenisikan dalam penelitian ini.

1. Model

Pengertian model dalam penelitian ini adalah suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

2. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan, atau pola yang bersifat menyeluruh untuk membantu peserta didik mempelajari jenis pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu.

3. *Project Based Learning*

Project based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran komprehensif yang memberikan petunjuk bagi peserta didik, bekerja secara individu atau kelompok, dan berhubungan dengan topik di dunia nyata. Penerapan *project based learning* yang baik dapat memberikan kemampuan yang bermanfaat bagi peserta didik.

4. *Joyfull Learning*

Joyfull Learning adalah suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran.

5. *Project based learning* berbasis *Joyfull Learning*

Project based learning berbasis *Joyfull Learning* adalah pembelajaran komprehensif yang memberikan petunjuk bagi peserta didik, bekerja secara individu atau kelompok, dan berhubungan dengan topik di dunia nyata yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam proses pembelajaran.

6. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk yang prosesnya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi untuk mendapatkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

7. Pengembangan model pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran adalah suatu proses untuk menghasilkan model *Project based learning* berbasis *Joyfull learning* yang valid, praktis dan efektif.

8. Kevalidan model pembelajaran

Model pembelajarn dikatakan valid, apabila tim validator (ahli dan praktisi) menyatakan model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoretik yang kuat (kokoh) dan terdapat konsistensi di antara komponen-komponen model secara internal.

9. Kepraktisan model pembelajaran

Model pembelajaran dikatakan praktis, apabila hasil penilaian tim ahli dan praktisi berdasarkan penguasaan teori dan pengalamannya menyatakan dapat tidaknya model yang dikembangkan diterapkan di lapangan, dan

secara nyata di lapangan, penilaian pengamat terhadap keterlaksanaan model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, mencapai tingkat keterlaksanaan termasuk kategori minimal tinggi.

10. Keefektifan model pembelajaran

Model pembelajaran dikatakan efektif, apabila hasil penerapan model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* dalam pelaksanaan pembelajaran Kimia menunjukkan pemenuhan kriteria yang terkait dengan pencapaian ketuntasan belajar, pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran, minat siswa dan guru yang positif terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran.

11. Minat siswa

Minat siswa adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran Kimia berdasarkan model *Project based learning* Berbasis *Joyfull Learning* yang ditunjukkan dengan aktivitas verbal dan nonverbal antara guru dan siswa, sesama siswa dan bahan ajar.

12. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam memberikan gagasan-gagasan atau ide-ide didalam memecahkan masalah ide yang baru tersebut adalah gabuangan dari gagasan-gagasan atau ide yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat menemukan dan mentukan hal-hal baru dalam pemecahan masalah.