

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku seseorang atau masyarakat dari keadaan tertentu menuju keadaan yang lebih baik. Tujuan pendidikan adalah membentuk peserta didik menjadi asset bangsa yang produktif, serta berperan dalam pembangunan sumber daya manusia. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditekankan pada perbaikan secara efisien, efektif, dan produktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang aktif, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan spiritual dalam keagamaan, karakter diri, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Instansi di bidang pendidikan untuk mencetak SDM guna menghasilkan potensi peserta didik adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK bertujuan sebagai sarana pendukung untuk menyiapkan siswa agar memiliki sikap profesional, dapat memperkaya diri dengan keahlian, mempersiapkan calon pekerja untuk memenuhi kuota kebutuhan dunia pekerjaan saat ini ataupun di waktu mendatang serta membentuk output agar menjadi pribadi yang kreatif adaptif, dan produktif (Hayadin, 2008).

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam ialah instansi pendidikan menengah kejuruan yang dimana mempunyai visi “Terwujudnya lembaga diklat yang menghasilkan tamatan yang terampil, mandiri, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti

yang baik dalam menyongsong era otonomi daerah dan era global”. Oleh karena itu, guna mempersiapkan output yang mampu memenuhi visi tersebut, SMK Negeri 1 Lubuk Pakam mempunyai beberapa kompetensi keahlian dalam mendukung pencapaian misi tersebut, salah satunya adalah program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP II) dan observasi awal yang telah dilakukan pada hari Senin, tanggal 1 Agustus 2023 ditemukan bahwa pada saat pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah menjelaskan materi guru merencanakan atau memberikan bimbingan pelatihan awal dalam bentuk latihan soal. Selanjutnya guru mengecek hasil latihan soal untuk mengetahui apakah siswa telah mengerjakan latihan soal dengan baik. Penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* tersebut belum mampu mengantarkan siswa kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan dan penugasan dimana guru sebagai pusat informasi tanpa adanya interaksi yang baik dari siswa sehingga siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pamong mengungkapkan bahwasannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan belum semuanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa menunjukkan sebanyak 32 siswa, hanya 1 siswa yang masuk kriteria sangat kompeten yaitu 3%, 7 siswa yang masuk kriteria kompeten yaitu 21%, 11 siswa yang masuk kriteria cukup kompeten yaitu 34%, dan terdapat 14 siswa yang masuk kriteria kurang

kompeten yaitu 43% yang masih tidak sesuai dengan harapan atau masih di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan yakni 75 yang ditentukan berdasarkan standard sekolah. Keterangan Tabel Hasil Belajar Siswa Terdapat pada **Lampiran 5**.

Selain itu guru beranggapan bahwa ranah kognitif sudah cukup untuk mengetahui hasil belajar siswa, adapun ranah afektif guru hanya menilai dari tugas rumah yang diberikan siswa, kerajinan siswa mengumpulkan tugas rumah itulah yang dijadikan nilai afektif siswa. Sedangkan ranah psikomotorik jarang sekali dilakukan oleh guru. Kendala yang ditemui guru ialah masalah waktu jam mengajar, kurangnya waktu untuk melakukan praktikum menjadi kendala utama bagi guru karena waktu yang paling banyak digunakan adalah untuk mengejar materi ajar. Hasil belajar haruslah meliputi ketiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, maka dari itu menganggap ranah psikomotorik sebagai salah satu aspek hasil belajar kurang diperhitungkan sebagai hasil belajar.

Menurut Slameto (2016:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu: faktor eksternal dan faktor internal. Pengaruh faktor eksternal berupa bagaimana sarana dan prasarana sekolah memfasilitasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan, tidak hanya sekolah, guru juga sangat penting dalam menunjang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan. Terdapat beberapa faktor eksternal yang juga sangat mempengaruhi siswa dalam menentukan hasil belajar siswa tersebut seperti peranan orang tua, kehidupan sehari-hari siswa tersebut sangat berpengaruh. Tidak hanya faktor eksternal, faktor internal juga memiliki peranan penting dalam

menunjang hasil belajar siswa, apakah siswa tersebut memiliki kemauan atau bakat dalam bidang mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan tersebut.

Data hasil observasi menunjukkan kekurangan kemampuan siswa memperoleh hasil belajar sesuai dengan sasaran pembelajaran yang dirumuskan guru dalam setiap pengajaran pada proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penyebaran angket mengenai keaktifan dan partisipasi belajar siswa pada hari Selasa, tanggal 29 Agustus yang dilakukan terhadap 32 orang siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam menemukan gejala-gejala yang menunjukkan bahwa keaktifan dan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan masih kurang maksimal, hal tersebut terlihat dari: masih ada 16 siswa dengan persentase 50% yang tidak mendengar materi yang dijelaskan oleh guru; masih ada 17 siswa dengan persentase 53% yang tidak mau bertanya kepada teman atau gurunya mengenai materi yang belum dipahami; masih ada 18 siswa dengan persentase 56% yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; masih ada 20 siswa dengan persentase 62% yang kurang menyukai kegiatan diskusi kelompok belajar; masih ada 21 siswa dengan persentase 65% yang kurang mampu menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kelompok; masih ada 17 siswa dengan persentase 53% yang tidak berani mengeluarkan ide/pendapat; masih ada 17 siswa dengan persentase 53% yang tidak mencari informasi mengenai pelajaran dan lebih banyak diam menerima apa adanya; masih ada 22 siswa dengan persentase 68% yang kurang mampu untuk mempresentasikan hasil diskusi; masih ada 20 siswa dengan persentase 62% yang kurang memperhatikan kelompok lain ketika sedang melakukan presentasi; masih ada 18 siswa dengan persentase 56% yang tidak menyukai pelajaran Project

Kreatif dan Kewirausahaan; banyaknya siswa yang belum mampu membuat sebuah produk yaitu 32 siswa dengan presentase 100%; dan mata pelajaran Project Kreatif belum menerapkan pembelajaran yang menghasilkan sebuah produk. Dari hasil angket yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa masih rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan. Keterangan Tabel Hasil Angket Awal Siswa Terdapat pada **Lampiran 6.**

Hal ini dikarenakan metode penyampaian materi dalam pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau model pembelajaran *Direct Instruction* yang lebih berfokus pada guru. Model pembelajaran *Direct Instruction* memiliki kekurangan, yaitu adanya metode ceramah yang terlalu dominan dalam pembelajaran sehingga membuat siswa cepat merasa bosan (Heryanto, 2019;232). Melihat hasil belajar Project Kreatif dan Kewirausahaan yang kurang baik sehingga memungkinkan bahwa penyebabnya adalah kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan hasil belajar siswa yaitu perlu untuk dilakukan penelitian dengan menawarkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran praktik melalui kegiatan siswa, dalam hal ini siswa akan menguasai kerja secara optimal.

Dalam pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan siswa bukan hanya memahami teori namun langsung mempraktekkan teori dalam kehidupan di masyarakat yaitu dengan membuat produk-produk kreatif. Untuk mengatasi masalah tersebut tentunya guru harus mempunyai cara yang kreatif dan terampil untuk membantu siswa memahami pembelajaran, salah satunya adalah dengan

menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif. Ada banyak model pembelajaran namun yang dianggap sesuai dengan mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menciptakan sebuah produk kreatif dan bernilai ekonomis ialah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan dengan harapan mencapai indikator keberhasilan yaitu menghasilkan sebuah produk (barang/jasa). Pembelajaran berbasis proyek juga menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat hal menarik untuk melakukan sebuah penelitian, yang dimana penelitian tersebut berjudul **“PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PROJECT KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI SMK NEGERI 1 LUBUK PAKAM.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Hasil belajar Project Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum mencapai hasil yang memuaskan.

2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* dalam proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran belum menyentuh ranah psikomotorik.
4. Model pembelajaran berbasis proyek belum digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Agar memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta meningkatkan kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti dibatasi pada model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.
2. Hasil belajar siswa yang ditinjau yaitu ranah kognitif dan psikomotorik.
3. Peneliti hanya berfokus pada seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada elemen 4 Kegiatan Produksi khususnya materi proses produksi barang dan jasa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah model pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran

project kreatif dan kewirausahaan kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat secara teoritis ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang rata-rata pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah, Penggunaan metode-metode pembelajaran yang baik dan inovatif maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas serta berprestasi yang diharapkan mampu mengaplikasikan di lingkungan sekitar dan membawa nama baik sekolah.

- b. Bagi guru, sebagai sumber informasi bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pembelajaran dan dapat menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien.
- c. Bagi siswa, metode pembelajaran yang dikembangkan ini berharap siswa mampu menerima dengan baik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan.
- d. Bagi peneliti, sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya. Serta melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

