

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan seluruh umat manusia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia karena pendidikan menjadikan manusia berderajat, artinya jika manusia berpendidikan tinggi maka orang lain akan melihatnya berhasil. Pendidikan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kesejahteraan hidup manusia adalah bagian dari pembangunan nasional (Wijaya et al., 2016). Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu negara. Dengan pendidikan yang baik akan diperoleh hal-hal baru yang dapat digunakan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Jika suatu negara memiliki sumber daya yang berkualitas, maka dapat membangun negara yang lebih maju. Upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing dapat dihasilkan melalui pendidikan yang berkualitas (Enawisnat et al., 2022).

Pendidikan pada hakekatnya adalah proses mengasuh dan mengembangkan peserta didik. Proses dalam pendidikan, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menyediakan bahan ajar dengan menggunakan alat dan metode pengajaran yang sesuai dengan bahan ajar (Hermawan et al., 2018). Kegiatan ini dirancang untuk memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan materi yang diperoleh. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan iklim belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, sosial, kebangsaan dan keterampilan yang dibutuhkan negara. Dalam konteks ini, peran pendidik dalam mencapai pendidikan sangat penting. Pendidik sangat berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ketepatan dan kemampuan pendidik dalam menentukan dan

menerapkan cara dan metode pembelajaran yang sesuai dengan iklim belajar akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Turyantana, 2013).

Belajar pada hakekatnya adalah proses berinteraksi dengan segala situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Belajar merupakan perubahan yang terjadi terhadap keahlian seseorang setelah belajar secara terus menerus, tidak hanya disebabkan proses pertumbuhan saja (Astiti et al., 2019). Belajar adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan yang saling terkait oleh guru dan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, semakin aktif siswa mengembangkan keterampilannya dan pengetahuannya melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, materi, lingkungannya, maka pengalaman belajarnya akan semakin bermakna (Enawisnat et al., 2022). Maka dari itu, model pembelajaran yang didukung media pembelajaran yang optimal harus digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif (Addiin et al., 2014).

Model pembelajaran adalah salah satu bagian dari sistem pembelajaran. Beberapa bentuk model pembelajaran yang bisa diterapkan guru antara lain model pembelajaran kooperatif, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning* dan yang lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif adalah model *Project Based Learning* (PjBL). *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk membangun pembelajaran mereka sendiri (pengetahuan dan keterampilan baru) dan menghasilkan produk kerja (Mayo et al., 2015). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran berbasis konstruktivis yang mendukung keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemecahan masalah, manajemen proyek, kerja tim, dan keterampilan komunikasi (Silvia et al., 2021).

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penelitian untuk

menyelesaikan proyek pembelajaran dan menghasilkan karya (Antara et al., 2019). Untuk mendorong keterampilan siswa menghasilkan karya yang bersifat kontekstual baik secara individu ataupun kelompok, sangat dianjurkan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Astuti et al., 2018).

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk bekerja dalam tim, menemukan ide-ide baru, dan mengembangkan ide-ide yang sudah ada lebih lanjut. Hal ini dikarenakan tugas utama siswa dalam model pembelajaran ini yaitu meningkatkan keterampilan merencanakan, merancang, dan membuat produk yang kreatif. Dengan kata lain, melalui model pembelajaran ini, siswa dilatih untuk meningkatkan pemikiran kreatif melalui permasalahan yang dihadapinya dalam menyelesaikan tugas (Akhyar, 2012). Dalam model pembelajaran berbasis proyek ada beberapa masalah yang perlu diselesaikan. Memecahkan masalah ini dapat memiliki dampak positif pada siswa karena mengajarkan pengalaman dalam konteks dunia nyata untuk belajar dan membangun pengetahuan yang bermakna, sehingga membiasakan siswa untuk berlatih berfikir kritis. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, guru kemudian mengevaluasi hasil pekerjaan siswa yang akan dipresentasikan ke depan kelas (Lestyoningsih & Hidayati, 2020).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang berhubungan langsung dalam membudayakan pendidikan kewirausahaan pada siswa. Pendidikan kewirausahaan ini sangat berperan dalam pembentukan karakter kewirausahaan (*entrepreneur*) pada siswa (Wafroturrohmah, 2017). Mata pelajaran ini dapat membekali siswa dengan pemahaman dan keterampilan berwirausaha. Selain memberikan materi tentang produk kreatif dan topik kewirausahaan, ada kegiatan berupa kegiatan praktek yang menerapkan materi yang sudah dipelajari (Sudirman et al., 2019). Kegiatan praktek sangat bagus untuk menumbuhkan jiwa wirausaha siswa (Zulaidah & Widodo, 2020). Pengembangan produk kreatif dan kewirausahaan dalam pendidikan tidak hanya menghasilkan manusia yang memiliki keterampilan intelektual tetapi juga manusia yang praktis dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan produk kreatif dan kewirausahaan di

sekolah kejuruan harus menjadi alternatif untuk menghasilkan lulusan yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri (Ardara & Rohmah, 2022). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan diperlukan untuk membangun pola pikir pemecahan masalah siswa. Masalah dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah ketepatan waktu dalam mengerjakan pekerjaan seringkali tidak sesuai dengan target rencana (Sa'diyah & Hidayati, 2019). Pembelajaran kewirausahaan di sekolah diharapkan dapat mengembangkan karakter kewirausahaan, sehingga siswa dapat memanfaatkan peluang yang ada dengan baik dan kreatif (Andriyani & Syah, 2020). Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan guru harus sesuai agar mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta didasarkan pada silabus dan RPP yang dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Proses pembelajaran menitikberatkan pada pembekalan teori dan praktik kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Untuk pembelajaran teori, guru biasanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan untuk pembelajaran praktiknya guru menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan gambaran pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL) berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan oleh The George Lucas Education Foundation, terutama pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dan inovatif dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui model *Project Based Learning* (PjBL).

##### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) salah satunya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman, serta pengetahuan baru dalam rangka memberikan alternatif yang tepat untuk penggunaan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.