

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan serta perkembangan sebuah bangsa atau negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan (Sudarmono, dkk., 2021). Pendidikan bukan hanya sekadar penyediaan pengetahuan, pendidikan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan, karakter, dan pemahaman yang diperlukan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan tidak hanya untuk mempersiapkan individu saat ini tetapi juga mempersiapkan individu dengan fondasi yang kuat dimasa yang akan datang. Selain itu, investasi dalam pendidikan menjadi investasi yang akan berdampak pada masa depan, baik untuk individu maupun untuk kemajuan masyarakat dan negara secara keseluruhan. Investasi dalam pendidikan membuka jalan bagi kemajuan bangsa melalui pembentukan manusia yang memiliki kemampuan untuk membantu kemajuan bangsa.

Pembelajaran abad ke-21 memerlukan sumber daya manusia yang mahir serta terampil sesuai dengan keinginan negara (Mardhiyah, dkk., 2021). Pendidikan adalah alat untuk menghasilkan perubahan pada manusia (Izzatus & Zakaria, 2019). Pendidikan menjadi faktor kunci yang memiliki dampak besar dalam mengembangkan dan memberikan peningkatan pada kualitas SDM. Sistem Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kurikulum Merdeka diketahui sudah digunakan sejak 2022 sampai dengan saat ini. Pada kurikulum Merdeka, siswa dituntut perlu dibekali dengan keterampilan yang dituntut pada pembelajaran abad ke -21 yaitu keterampilan 4C yang meliputi *communication*, *critical thinking*, *collaboration* serta *creativity*. Selain itu, Kurikulum Merdeka mengacu dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwasanya:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Kurikulum Merdeka mengedepankan pada pengalaman belajar untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai suatu konsep. Siswa pada kurikulum merdeka memperoleh peluang dalam mengeksplorasi wawasan yang dimiliki siswa tersebut dalam menghadapi permasalahan di lingkungan sekitarnya dalam upaya mengembangkan keterampilan praktis dari konsep atau materi yang disajikan di kelas.

Pendidik perlu memiliki pemahaman mendalam terhadap preferensi dan minat siswa serta memberikan perhatian khusus terhadap tingkat kesulitan materi yang disampaikan. Satu dari faktor yang menentukan pencapaian tujuan dari proses belajar adalah materi pembelajaran yang diberikan. Untuk membantu dan memudahkan siswa memiliki pemahaman serta penguasaan terhadap materi yang diberikan, penting untuk pendidik memilih model pembelajaran yang tepat. Pendidik harus dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif atau beragam berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswa yang bertujuan agar siswa tidak bosan di kelas dan tetap terdorong untuk semakin giat dalam belajar dengan penuh (Furmanti & Hasan, 2019).

Pada Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan untuk memilih model pembelajaran terbaiknya terhadap upaya meningkatkan kompetensi peserta didik. Terdapat lima model pembelajaran pada kurikulum merdeka diantaranya *Problem-Based Learning* (PBL), *Discovery Learning* (DL), *Inquiry Learning* (IL) *Project Based Learning* (PJBL), serta *Cooperative Learning* (CL). Model adalah desain yang dijadikan pedoman terhadap suatu pelaksanaan (Sulistio & Haryanti, 2022). Model pembelajaran adalah pedoman yang dibuat oleh guru untuk membuat perencanaan kegiatan belajar di ruangan kelas mulai dari perangkat pembelajaran, penggunaan media dan alat bantu pembelajaran, serta alat evaluasi sebagai tolak ukur ketercapaian dari tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020). Model pembelajaran

perlu disesuaikan dengan Kurikulum maupun materi yang akan diberikan dimana Kurikulum Merdeka sangat mengedepankan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual.

Peraturan Gubernur DKI Jakarta No. 32 mengenai Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyatakan bahwa revitalisasi SMK bertujuan untuk:

“Menyiapkan lulusan SMK yang mampu beradaptasi terhadap perubahan dunia untuk menjadi lulusan yang dapat bekerja, melanjutkan dan berwirausaha.”

Namun, data BPS pada Februari 2023 menunjukkan, SMK menjadi penyumbang pengangguran tertinggi dengan persentase 8,62%. Dalam era yang terus berubah dan kompetitif seperti saat ini teknologi semakin menggantikan peran manusia di berbagai bidang pekerjaan. Pendidik dituntut untuk menciptakan generasi penerus yang memiliki kompetensi tinggi, memiliki moral yang baik, berkarakter, memiliki tingkat disiplin yang tinggi, kreatif, mandiri, dan siap menghadapi persaingan di era sekarang ini (Retnaningsih, 2019). Salah satu keterampilan yang diperlukan dalam situasi ini adalah kreativitas.

Pemakaian model pembelajaran yang kurang sesuai akan memberikan dampak yang negatif terhadap hasil dari proses belajar. Selain tidak memiliki keinginan untuk belajar, siswa akan kesulitan menerima materi yang diberikan dan akan menjadi pasif selama proses pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak pada hasil serta memperlambat tercapainya tujuan belajar. Model pembelajaran Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berfokus terhadap siswa dan mendorong siswa untuk aktif terlibat pada proses belajar. Keaktifan siswa di dalam kelas akan memupuk kreativitas siswa tersebut. Kreativitas menjadi tujuan dalam mengembangkan pemahaman melalui pengalaman nyata (Abidin, dkk., 2020).

Suatu pendekatan model pembelajaran dengan basis proyek (PjBL) menghasilkan proyek melalui pengalaman untuk melakukan belajar yang nyata dan kontekstual (Yani, 2021). Model PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan pembelajaran pada kurikulum merdeka, dimana belajar lebih banyak berfokus terhadap siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), siswa menjadi individu yang kreatif, mahir, serta percaya diri dengan proyek yang mereka buat yang bersifat praktis (Sinta, dkk., 2022)

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK hadir sebagai mata pelajaran tambahan yang mengedepankan relevansi dengan dunia nyata, merangsang kreatif dan inovatif, serta memberikan kebebasan dan kemandirian kepada siswa. Mata pelajaran PKK ini lebih mengedepankan fokus untuk aspek kognitif, *softskill*, serta *hardskill* siswa (Khotimah, dkk., 2020). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman serta berwirausaha siswa. Melalui mata pelajaran ini diharapkan dapat mengasah keterampilan kreatif pada peserta didik.

Keterampilan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang mencakup beragam kemampuan yang dapat diperoleh dan ditingkatkan melalui latihan dan pembelajaran. Keterampilan adalah indikator kemampuan yang dimiliki oleh seseorang (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Keterampilan dalam konteks peserta didik, mengacu pada kemampuan atau keahlian yang dapat dipelajari dan dikembangkan oleh individu selama proses pendidikan. Kreativitas adalah menciptakan suatu hal baru sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada disekitar (Astuti & Aziz, 2019). Keterampilan berpikir kreatif adalah kapasitas individu untuk menggali cara, strategi, ide, atau konsep inovatif dalam mencari solusi dari suatu masalah dengan menciptakan sesuatu hal yang baru (Fitriyah & Ramadani, 2021). Pendidikan yang menitikberatkan pada peningkatan keterampilan kreatif tidak hanya menyampaikan informasi, melainkan juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam rangka pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkreasi, menyelidiki, dan menemukan solusi secara mandiri (Jannati, dkk., 2023).

Kreativitas perlu ditingkatkan dengan mengacu pada kompetensi yang dibutuhkan. Model PjBL juga banyak dibuktikan mampu berdampak pada kreativitas siswa salah satunya hasil riset oleh Fitri, dkk., (2021), Utami, dkk., (2022), dan Ridwan, (2021). Pemecahan masalah secara kreatif dengan melibatkan siswa dalam proyek nyata merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan di kelas. Dengan demikian, model pembelajaran ini memainkan peran penting dalam menciptakan generasi pelajar yang siap menghadapi dunia yang terus berubah dengan kemampuan yang relevan dan dibutuhkan.

Merujuk pada penelitian pendahuluan di SMK Negeri 1 Jakarta kelas XI TITL pada mata pelajaran PKK yang berjumlah sebanyak 3 kelas, hasil wawancara dengan guru PKK yaitu (1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka; (2) Model pembelajaran PjBL sudah diterapkan; (3) Proyek yang sudah atau sedang dibuat adalah lampu hias; (4) Model belajar dengan basis proyek digunakan sesuai dengan sintak model pembelajaran tersebut; (5) Beberapa siswa pasif saat model pembelajaran diterapkan; (6) Siswa sulit bekerjasama dan selalu mengandalkan guru. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas XI TITL di SMKN 1 Jakarta pada mata pelajaran PKK terdapat 38 % siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75. Sejalan dengan penelitian Fitri & Sari (2021), yang membuktikan bahwasannya kreativitas siswa dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, siswa pasif adalah siswa yang secara nyata tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, mengikuti namun kurang antusias dalam mencari pemahaman terhadap materi yang diajarkan, dan memiliki minat untuk mengejar pengetahuan yang terbatas (Handaka, Ginanjar, & Utami, 2022). Mereka mungkin hadir secara fisik di dalam kelas, namun kurang antusias atau kurang bersemangat dalam mencari pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Menurut hasil observasi peneliti di SMK Negeri 1 Jakarta, bertentangan dengan penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwasannya model PjBL dapat mempengaruhi tingkat kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi kesenjangan antar teori dan praktek di lapangan. Peserta didik cenderung kurang tertarik dalam proses belajar, tidak banyak bertanya, dan memiliki minat terbatas untuk mengejar pengetahuan lebih lanjut. Sikap pasif ini akan mempengaruhi segala aspek dalam pembelajaran terutama pada menurunnya keterampilan kreatif siswa. Keterampilan kreatif siswa dipengaruhi oleh keaktifan belajar mereka (Larasati & Dwidayati, 2021). Siswa yang tidak aktif hanya bergantung pada teman-teman mereka untuk menyelesaikan tugas guru, mereka mengerjakan tugas secara individu, tidak percaya diri untuk mengajukan pertanyaan, dan tidak berpartisipasi dalam grup kerja (Petronela, dkk., 2020). Dengan demikian, solusi untuk mengatasi siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran harus dilakukan segera. Sebagai awal tahapan yang dapat dijalankan yaitu menganalisis faktor apa saja yang mempengaruhi siswa pasif dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat

menghambat perkembangan kreativitas mereka. Beberapa faktor utama yaitu kurangnya percaya diri pada siswa, siswa takut dalam menyampaikan pendapat, dan siswa tidak tertarik pada materi yang di sampaikan. Dengan memberikan stimulus maka akan merangsang keaktifan siswa (Purba & Rahmadi, 2021).

Diharapkan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memberikan stimulus berupa pembuatan produk kreatif dan inovatif yang sesuai dengan bidang keahliannya yaitu Teknik Instalasi Tenaga Listrik dalam implikasi dari model PjBL. Dengan diberikannya stimulus tersebut mereka dituntut aktif terlibat dengan menuangkan ide-ide kreatif terhadap permasalahan yang diberikan secara kontekstual dengan materi dan bidang keahlian mereka mulai dari pemecahan masalah, merumuskan ide, menyusun jadwal, melakukan pembuatan proyek, mengevaluasi hasil proyek, dan mempresentasikan hasil proyek. Keterampilan pada bidang keahlian tertentu dapat meningkatkan kreativitas siswa (Ernawati & Dawis, 2022).

Penelitian ini dilakukan dengan membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen siswa diberikan model pembelajaran dengan basis proyek (PjBL) dan diberikan stimulus berupa membuat produk kreatif dan inovatif dengan membuat sebuah manfaat dan kegunaan baru dari sebuah lampu. Pada tahap awal, siswa akan diberikan *pretest* berupa soal uraian untuk mengukur kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran PjBL dengan stimulus membuat produk kreatif dan inovatif. Setelah itu, siswa akan diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah perlakuan. Sedangkan pada kelas kontrol, tahap awal siswa diberikan *pretest* setelah itu siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu PjBL. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada stimulus yang diberikan yaitu kelas kontrol diminta untuk membuat lampu hias dari bahan sederhana seperti yang diterapkan di SMKN 1 Jakarta. Setelah perlakuan diberikan kelas kontrol juga diberikan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah perlakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, judul penelitian yang peneliti ambil yaitu "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran PKK Terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI TITL di SMKN 1 Jakarta".

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi merujuk pada latar belakang di atas, yakni berkaitan dengan kemampuan kreatif siswa sebagai berikut.

1. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) perlu mencetak lulusan yang tidak hanya kompeten dalam keahlian teknis mereka, tetapi juga memiliki kemampuan kreatif untuk berwirausaha.
2. Model PjBL yang sudah diterapkan masih kurang merangsang keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar, hal tersebut akan berdampak pada keterampilan kreatif siswa tersebut.
3. Pendidik terlalu melibatkan diri di dalam proses pembelajaran PjBL sehingga siswa sangat bergantung.
4. Siswa yang dibiarkan pasif akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran dan tingkat kreativitasnya.
5. Pasifnya siswa harus segera diatasi dengan memberikan stimulus yang tepat pada model PjBL.

1.3 Pembatasan Masalah

Tahap ini bertujuan memperjelas fokus masalah yang akan dibahas dalam penelitian, menghindari penyebaran topik yang tidak terkait, dan mencegah salah interpretasi. Dengan demikian, beberapa aspek dalam penelitian ini dibatasi dan difokuskan seperti berikut.

1. Model *Project Based Learning* produk kreatif dan inovatif yang mencakup serangkaian tahapan dalam proses belajar, termasuk penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penjadwalan proyek, pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi pengalaman.
2. Instrumen untuk mengukur aspek kreativitas mencakup penggunaan kuesioner yang menguraikan indikator berpikir kreatif seperti *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality*.

1.4 Perumusan Masalah

Berikut rumusan masalah merujuk pada latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang disebutkan yaitu apakah terdapat perbedaan hasil kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan stimulus produk kreatif dan inovatif dengan kelas

kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* tanpa stimulus produk kreatif dan inovatif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis proyek produk kreatif dan inovatif pada mata pelajaran PKK terhadap kreativitas siswa kelas XI TITL di SMK Negeri 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan penelitian akan menghadirkan banyak manfaat baik dalam teoritis atau praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan mampu bermanfaat dengan menghadirkan wawasan terutama keilmuan di SMK melalui penerapan model pembelajaran dengan basis proyek.
- b. Hasil penelitian diharapkan menghadirkan dan memperluas wawasan mengenai implikasi stimulus pada model pembelajaran berbasis proyek khususnya pada mata pelajaran PKK.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang dapat digunakan untuk menerapkan informasi sesuai dengan bidang keahlian dalam proyek nyata untuk menyelesaikan masalah yang ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperluas pemahaman langsung serta pengalaman mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif siswa.

b. Bagi Guru

Dapat menginspirasi pendidik untuk mengadopsi model pembelajaran PjBL secara maksimal, serta mendorong mereka untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang beragam dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan bagi peserta didik.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan model pembelajaran yang membantu perkembangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif.

d. Bagi Sekolah

Memberikan bahan pertimbangan kepada lembaga pendidikan dalam merancang kebijakan program pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PKK, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan sebagai contoh konkret dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

