

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti halnya pendidikan, ilmu pengetahuan berkembang seiring berjalannya waktu. Pendidikan saat ini mengarah pada pembelajaran abad 21 yang memerlukan empat kompetensi inti yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (berkomunikasi), *colaboration* (bekerja sama), dan *creativity* (kreativitas) (Indarta et al., 2021). *Creativity* atau kemampuan kreativitas sangat diperlukan dalam pengembangan pendidikan di abad 21 ini. Kemampuan kreativitas merupakan suatu keterampilan yang termasuk dalam kategori *High Order Thinking* (HOT) (Fatur Rahman & Afriansyah, 2020). Menurut Ardiana & Sudarmin dalam (Amri & Muhajir, 2022) menyatakan keterampilan berpikir tingkat tinggi memungkinkan individu untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dengan meningkatkan kemampuan mereka untuk tidak hanya menghafal tetapi juga mengeksplorasi ide-ide baru dan terlibat dalam pengalaman reflektif dan kreatif.

Pembelajaran yang mengembangkan kemampuan kreativitas siswa memungkinkan mereka menghasilkan banyak ide dan pemikiran baru untuk memecahkan masalah (Acesta, 2020). Menurut Munandar dalam penelitian (Sudarti, 2020), ada dua perspektif yang dapat digunakan untuk menilai kreativitas seseorang. Pertama, ada ciri *aptitude* yang berhubungan dengan kemampuan kognitif dan proses berpikir. Ciri *aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif yang dideskripsikan dalam lima keterampilan : (1) berpikir lancar; (2) berpikir luwes; (3) berpikir orisinal; (4) berpikir elaborasi; dan (5) berpikir evaluatif. Kedua, ada ciri *non aptitude* yang terkait dengan sikap atau perasaan ini penting untuk memastikan bahwa perilaku kreatif dapat muncul dan berkembang. Ciri *non aptitude* adalah yang berhubungan dengan sikap atau perasaan yaitu : (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat imajinatif, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil risiko, (5) sifat menghargai. Untuk itu diperlukan pemilihan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran membantu guru merencanakan pembelajaran di kelas. Model ini mencakup semua aspek persiapan sumber belajar, media, alat belajar, dan

alat penilaian. Mereka berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif. Hal ini sesuai dengan penelitian (Mega Farihatun et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang diterapkan di kelas eksperimen mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mewujudkan ambisi belajarnya dengan lebih berani dan bebas melalui pembuatan proyek, sehingga menjadi lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan menerapkan pembelajaran secara langsung. Begitu juga dengan penelitian (Dinantika et al., 2019) membuktikan bahwa kreativitas siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran PjBL.

Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang memadukan pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari, terbukti dengan proyek yang diselesaikan dalam kurun waktu tertentu (Kurniawan, 2019). Pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran yang bersifat kontekstual, diharapkan dapat meningkatkan gaya belajar siswa secara individual dengan meningkatkan kreativitas dan motivasi mereka untuk belajar, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah dunia nyata. (Dinantika et al., 2019). Model pembelajaran berbasis proyek membantu siswa belajar dan dapat meningkatkan keterampilan mereka, seperti kreativitas (Kurniawan, 2019).

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menjadi pilihan utama dalam mengukur kreativitas siswa karena memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam merencanakan, merancang, dan mengeksekusi proyek mereka sendiri. Melalui PjBL, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam situasi dunia nyata, yang mendorong kemunculan ide-ide kreatif. Pendekatan terpadu yang sering digunakan dalam PjBL memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, menciptakan kesempatan untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan bervariasi. Selain itu, kolaborasi antar siswa yang merupakan fitur umum dalam (PjBL) mendorong pertukaran ide-ide dan perspektif, merangsang pemikiran kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, kemandirian yang diberikan kepada siswa dalam mengelola waktu, sumber daya, dan proses pembelajaran mereka sendiri

memungkinkan eksplorasi ide-ide mereka sendiri, yang menjadi landasan bagi kreativitas. Evaluasi berbasis kinerja dalam PjBL juga memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam produk akhir. Dengan demikian, menggunakan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberi siswa banyak kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam konteks pembelajaran yang mendalam. Penanaman kebiasaan kreativitas perlu diterapkan melalui proses pembelajaran, khususnya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dengan tujuan agar siswa memiliki keterampilan yang mempersiapkan untuk bekerja, melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, atau berwirausaha.

Pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) model pembelajaran (PjBL) sudah diterapkan namun belum berjalan optimal. Dikarenakan kurangnya kolaborasi antara siswa, serta antara guru dengan siswa dalam memberikan bimbingan terkait proyek yang sedang dibuat. Siswa cenderung bekerja secara individu dan tidak mengintegrasikan ide-ide serta pengetahuan dari anggota kelompok lainnya, hal ini dapat mengakibatkan proyek-proyek yang kurang terstruktur dan kurang inovatif. Selain itu, kurangnya bimbingan dari guru juga menjadi masalah. Tanpa bimbingan yang memadai, siswa merasa kebingungan atau tidak memiliki arah yang jelas dalam menjalankan proyek. Siswa menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah atau mengatasi hambatan yang muncul selama proses proyek. Menyebabkan ketidakjelasan dalam arah proyek serta standar kinerja yang diharapkan.

Oleh karena itu, penting untuk mengatasi masalah ini dengan memperkuat komunikasi dan interaksi antar siswa serta memastikan keterlibatan aktif guru dalam memandu dan mendukung siswa selama proses belajar. Salah satu langkah yang membedakan model pembelajaran (PjBL) dalam penelitian ini adalah dengan menugaskan anggota kelompok yang beragam, terdiri dari siswa dengan latar belakang, keahlian, dan pemikiran yang berbeda. Keberagaman ini diharapkan dapat memperkaya diskusi, meningkatkan kolaborasi antar siswa, dan menghasilkan solusi yang lebih inovatif dalam mengatasi tantangan proyek.

Selain itu, pembimbingan secara individual dan kelompok perlu diberikan kepada setiap kelompok proyek untuk membantu siswa dalam merencanakan,

melaksanakan, dan mengevaluasi proyek dengan lebih efektif. Dengan adanya pertemuan antara guru dan siswa secara berkala untuk membahas kemajuan proyek, tantangan yang dihadapi, serta langkah-langkah selanjutnya yang perlu diambil. Hal tersebut dapat membantu pemahaman setiap siswa tentang proyek yang dibuat dan mengatasi hambatan yang mungkin timbul. Sementara itu, dalam bimbingan kelompok juga penting untuk memfasilitasi diskusi antara anggota kelompok. Dengan memastikan bahwa semua suara didengar dan ide-ide yang berbeda diberikan perhatian. Pertemuan kelompok juga dimanfaatkan untuk memantau kemajuan proyek dan memastikan bahwa kelompok tetap berada di jalur yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, dapat memastikan bahwa setiap anggota kelompok merasa terlibat, didukung, dan bertanggung jawab dalam menjalankan proyek mereka secara kolektif.

Evaluasi berkala terhadap kemajuan setiap kelompok proyek juga penting dilakukan, dengan memberikan umpan balik secara teratur agar siswa dapat memperbaiki kinerja seiring waktu. Evaluasi ini bisa dilakukan oleh guru atau sesama siswa, sehingga memberikan sudut pandang yang beragam untuk meningkatkan hasil proyek secara keseluruhan. Dengan implementasi langkah-langkah ini, diharapkan model PjBL dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang menekankan pada studi praktik, di mana lulusan sekolah kejuruan diharuskan memiliki keterampilan tertentu (Khotimah et al., 2020). Penerapan pembelajaran berbasis proyek di lembaga pendidikan vokasi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, terutama bagi siswa vokasi yang diharapkan lebih memiliki keahlian di dunia nyata. Salah satu upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan adanya mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) memiliki peranan yang sangat penting untuk dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam berwirausaha, karena mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga praktik lapangan. Tujuan proses pembelajaran praktik adalah membentuk sifat siswa untuk meningkatkan kreativitas, inovasi dan pengetahuan siswa terhadap

keterampilan belajar yang dicapai selama pembelajaran praktik (Zulaidah & Widodo, 2020). Di mana siswa mendapatkan pengalaman secara langsung yang nantinya dapat menumbuhkan minat untuk berwirausaha setelah lulus sekolah.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dipilih sebagai landasan untuk penelitian mengukur kreativitas siswa, menjadi pilihan yang tepat karena fokus kuat pada pengembangan kreativitas dalam kurikulumnya. Mata pelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan kreativitas mereka dalam konteks dunia nyata, seperti merancang produk atau mengembangkan bisnis. Dalam mata pelajaran PKK, terdapat sejumlah materi yang meliputi beragam aspek kewirausahaan dan pengembangan produk yaitu (1) Sikap dan perilaku wirausahawan; (2) Peluang usaha produk barang / jasa; (3) Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI); (4) Desain produk barang dan jasa; (5) Proses kerja pembuatan prototipe produk barang / jasa; (6) Proses kerja pembuatan prototipe produk barang / jasa; (7) Analisis lembar kerja pembuatan prototipe logo produk/jasa; dan (8) Analisis biaya produksi prototipe produk barang / jasa. Namun, fokus penelitian ini tertuju pada dua materi penting, yakni Analisis Biaya Produksi Prototipe Produk Barang/Jasa dan Proses Kerja Prototipe Produk Barang/Jasa. Kedua materi ini dipilih karena mereka membentuk landasan utama dalam menciptakan sebuah produk yang dapat diukur tingkat kreativitas siswa. Dengan memahami secara mendalam analisis biaya produksi, siswa dapat mengasah kemampuan mereka dalam merencanakan anggaran dan mempertimbangkan faktor-faktor ekonomi dalam mengembangkan produk. Sementara itu, proses kerja prototipe produk memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teknis mereka dalam merancang, menguji, dan memodifikasi produk hingga mencapai hasil yang optimal. Melalui kedua aspek ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan cara yang terukur dan terarah, menciptakan produk-produk inovatif yang memberikan kontribusi nyata dalam dunia kewirausahaan. Dengan demikian, penelitian dalam konteks mata pelajaran ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan dunia nyata yang menuntut inovasi, tetapi juga memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana kreativitas siswa dapat dikembangkan dan diukur dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran PKK di SMKN 3 Depok, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya menggali potensi kreatif mereka dalam menciptakan ide produk yang mencerminkan relevansi dengan kompetensi keahlian. Kreativitas siswa masih perlu dikembangkan wawasannya terhadap kepekaan sekitar pada kehidupan nyata. Minat berwirausaha siswa masih terbilang cukup rendah yaitu sebesar 10% dikarenakan siswa kurang percaya diri dalam pemasaran produk. Begitu pula hasil analisis studi pendahuluan penelitian pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang telah dihimpun dari 39 siswa kelas XI jurusan Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) SMKN 3 Depok yang sedang mempelajari mata pelajaran tersebut. Didapatkan hasil sebesar 51,3% siswa menyatakan mata pelajaran ini tidak dapat memotivasi untuk berwirausaha setelah lulus. Kemudian Model pembelajaran (PjBL) pada mata pelajaran ini sudah berjalan ditandai dengan adanya 76,9% siswa menyatakan guru membentuk kelompok belajar/diskusi, namun sebesar 51,3% siswa menyatakan pembelajaran berbasis proyek ini belum berjalan optimal.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lilis Setiawan, dkk penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning*” yang menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa yang didukung oleh pendekatan PjBL meningkat, pada siklus 1 ke siklus 2 yang memiliki kriteria kreativitas tinggi (Setiawan et al., 2021). Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyu Nuryati, dkk dengan judul “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kreativitas *online* yang berbasis proyek lebih tinggi dari model pembelajaran konvensional (Nuryati et al., 2020).

Keterampilan berwirausaha memainkan peran penting dalam industri konstruksi, hal ini tercermin dalam mata kuliah *Teknopreneurship* yang diajarkan di program studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Negeri Jakarta. Seiring dengan itu, mata pelajaran Produktif Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di Sekolah Menengah Kejuruan juga menekankan pentingnya keterampilan berwirausaha dalam konteks pembangunan industri konstruksi. Keduanya memiliki

fokus yang serupa dalam memberikan pemahaman tentang manajemen proyek, strategi pemasaran, serta pengelolaan sumber daya yang diperlukan untuk sukses dalam bisnis konstruksi.

Dengan latar belakang tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian terkait dengan **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 3 Depok”**. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa di SMKN 3 Depok, khususnya dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan berikut dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah di atas:

1. Belum maksimalnya penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).
2. Tingkat kemampuan kreativitas siswa masih perlu dikembangkan.
3. Kurangnya penggalian potensi kreatif siswa dalam menciptakan ide produk yang mencerminkan relevansi dengan kompetensi keahlian.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian masalah yang ditemukan di atas, masalah dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Hanya siswa kelas XI kompetensi keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) angkatan 2023/2024 yang terlibat dalam penelitian ini.
2. Penelitian ini berfokus pada bagaimana model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mempengaruhi kemampuan kreativitas siswa.
3. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menjadi subjek penelitian ini.
4. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus capaian pembelajaran yang dimulai setelah Ujian Tengah Semester (UTS). Siklus pembelajaran ini mencakup

elemen analisis biaya produksi *prototype* produk barang / jasa serta elemen proses kerja *prototype* produk barang / jasa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 3 Depok?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mempengaruhi kreativitas siswa di mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMKN 3 Depok.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian adalah:

1. Bagi Siswa

Melalui pengalaman langsung, siswa dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka, yang dapat mendorong minat mereka untuk berwirausaha setelah mereka keluar dari bangku sekolah.

2. Bagi Sekolah

Dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih relevan dan kontekstual, model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini mungkin membantu memberikan kontribusi pada literatur penelitian pendidikan dan menjadi referensi penelitian selanjutnya.