

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan abad ke-21. Keterampilan berpikir analitis, daya cipta, serta kemampuan kolaboratif menjadi kompetensi penting dalam menyiapkan individu sebagai sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten dalam menghadapi tantangan ke depan (Putri, R., 2024). Sejalan dengan tuntutan tersebut, paradigma pembelajaran mengalami transformasi dari semula menempatkan guru sebagai pusat menuju pembelajaran yang lebih menekankan terhadap keterlibatan aktif siswa guna meningkatkan kualitas hasil belajar (Shaji George, A., & Siranchuk, N., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong pemahaman mendalam serta relevan dengan konteks kehidupan nyata (Putri, R., 2024).

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). PKK dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan berwirausaha, sekaligus membentuk pola pikir kreatif dan inovatif yang dibutuhkan di dunia kerja maupun dalam membangun usaha mandiri (Khosmas, F. Y., 2021; Lestari, D. A., Hafid, R., Hasiru, R., Hinelo, R., & Maruwae, A., 2023). Pemilihan PKK dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang aplikatif dan kontekstual, sehingga sangat relevan untuk diterapkan dengan pendekatan pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Namun, berdasarkan hasil pengamatan di sekolah, guru masih mengalami kesulitan untuk mengaitkan materi PKK dengan konteks dunia nyata. Siswa pun cenderung hanya menghafal teori tanpa mampu menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari ataupun kebutuhan dunia usaha dan industri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKK perlu dioptimalkan agar berfungsi sebagai sarana pembentukan kompetensi kewirausahaan.

Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKK juga belum menunjukkan capaian yang optimal. Berdasarkan data nilai sebelumnya pada pembelajaran yang belum menerapkan pendekatan *deep learning*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75, yang berada tepat pada batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mencapai standar minimal ketuntasan, namun belum mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep yang dipelajari dengan penerapannya dalam konteks nyata, sehingga capaian hasil belajar cenderung berada pada kategori cukup. Observasi awal juga memperlihatkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKK relatif rendah, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi sederhana. Fakta tersebut semakin menegaskan pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, salah satunya melalui penerapan pendekatan *deep learning*.

Pendekatan *deep learning* dipandang mampu menjawab permasalahan tersebut karena menekankan pembelajaran yang mendalam, integratif, dan kontekstual. *Deep learning* berfokus pada tiga prinsip utama, yaitu *mindful learning* (berkesadaran), *meaningful learning* (bermakna), dan *joyful learning* (menyenangkan) (Diputera, A. M., & Zulpan, E. G., 2024). Menurut Tian, X., Park, K. H., & Liu, Q. (2023), penerapan *deep learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi, menghubungkan konsep lama dan baru, serta menyelesaikan masalah secara mandiri dan reflektif. Dengan demikian, melalui pendekatan ini pembelajaran PKK dapat berubah dari sekadar rutinitas teoritis menjadi pengalaman belajar yang lebih hidup, relevan, dan berbekas bagi siswa.

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025) menemukan bahwa penerapan pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta menumbuhkan sikap aktif dan kritis. Penelitian lain oleh Akmal, A. N., Maelasari, N., & Lusiana, L. (2025) mengungkapkan bahwa pendekatan *deep learning* relevan diterapkan dalam

konteks pembelajaran abad ke-21 karena mendorong internalisasi nilai dan pengetahuan secara mendalam. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agyeman, N. Y. B. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* cenderung memiliki pemahaman konseptual yang lebih baik dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Namun demikian, penerapan pendekatan *deep learning* di SMK masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar guru masih mengandalkan pendekatan saintifik yang bersifat prosedural, dengan fokus pada pemenuhan tahapan formal pembelajaran seperti mengamati, menanya, dan mencoba (Sofianti, F., & Afrilianto, M., 2021). Walaupun pendekatan saintifik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pendekatan ini sering kali belum cukup membangun kemampuan berpikir reflektif, kritis, dan kontekstual secara mendalam (Putri, R., 2024). Selain itu, pemahaman guru terhadap konsep dan implementasi *deep learning* juga masih terbatas. Akibatnya, pembelajaran yang seharusnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berkesadaran (*mindful learning*), bermakna (*meaningful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*), sering kali belum terlaksana secara efektif dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Diputera, A. M., & Zulpan, E. G., 2024).

Permasalahan tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang belum menunjukkan peningkatan signifikan. Pembelajaran yang belum menyentuh aspek berpikir mendalam menyebabkan siswa kesulitan memahami dan mengaitkan materi dengan konteks dunia nyata (Biggs, J. B., Tang, C. S., & Kennedy, G., 2022). Hal ini menyebabkan, siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami makna materi yang dipelajari, sehingga berdampak pada nilai akademik yang rendah serta ketidakpastian dalam menghadapi dunia usaha dan industri. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan penerapan pendekatan *deep learning* sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, serta membekali siswa dengan pemahaman yang bermakna dan berkelanjutan.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan *deep learning* secara sistematis dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK, khususnya di SMKN 1 Cikarang Barat. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan

Kewirausahaan memiliki sembilan kompetensi dasar, yaitu (1) Sikap dan perilaku wirausahawan, (2) Peluang usaha produk dan jasa, (3) Hak kekayaan atas intelektual, (4) Konsep desain/*prototype* dan kemasan produk barang/jasa, (5) Alur dan proses kerja pembuatan *prototype* produk barang/jasa, (6) Konsep dan tujuan lembar/gambar kerja produk, (7) Biaya produksi, (8) Proses kerja pembuatan produk barang/jasa dan membuat produk barang/jasa, dan (9) Menentukan pengujian kesesuaian fungsi dan menguji contoh produk barang jasa. Adapun kompetensi dasar satu hingga tiga merupakan materi teori dan kompetensi dasar empat hingga sembilan adalah materi praktik.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada tiga kompetensi dasar yang merupakan materi teori, yaitu (1) Memahami sikap dan perilaku wirausahawan, (2) Menganalisis peluang produk barang/jasa, (3) Memahami hak atas kekayaan intelektual. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada analisis konseptual atau penerapan pada mata pelajaran umum, penelitian ini menghadirkan implementasi langsung *deep learning* pada konteks vokasi dengan orientasi hasil belajar siswa. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berkelanjutan di SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pendekatan *deep learning* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Pendekatan Deep Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Cikarang Barat.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa poin permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?

2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *deep learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan saintifik?
3. Bagaimana implementasi pendekatan *deep learning* yang mencakup prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menciptakan fokus dan arah penelitian yang jelas, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Kajian ini difokuskan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diajarkan pada dua kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 1 Cikarang Barat pada tahun ajaran 2025/2026, yang masing-masing ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Penerapan *deep learning* dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang masing-masing berfokus pada tiga kompetensi dasar, yaitu:
 - a. Memahami sikap dan perilaku wirausahawan.
 - b. Menganalisis peluang produk barang/jasa.
 - c. Memahami hak atas kekayaan intelektual.
3. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB yang mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, dengan jumlah total sebanyak 60 orang.
4. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pendekatan *deep learning*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah apakah terdapat pengaruh pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Cikarang Barat?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMKN 1 Cikarang Barat.

1.6 Kegunaan Penelitian

Berikut adalah beberapa kegunaan dari penelitian yang akan dijabarkan menjadi dua bagian sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

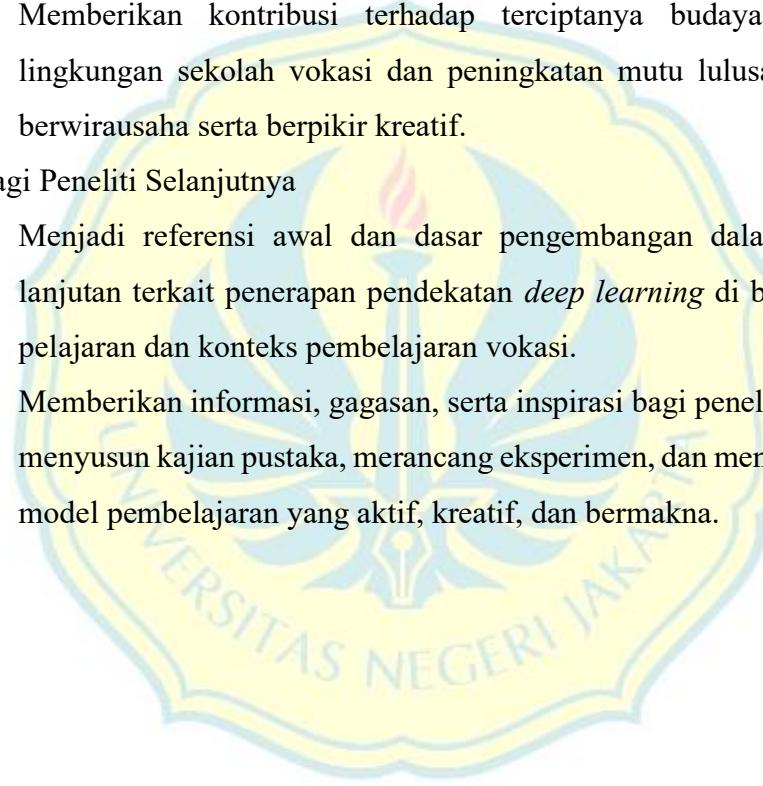
Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan pendekatan *deep learning* sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui pendekatan *deep learning*, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
 - b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif dalam memahami materi dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Bagi Guru
 - a. Menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, membantu guru mengevaluasi efektivitas metode yang selama ini digunakan, serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yang aktif dan kontekstual.

- b. Memberikan wawasan baru dalam menyusun strategi pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dalam merancang pembelajaran mendalam yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3. Bagi Sekolah
 - a. Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar melalui implementasi pendekatan inovatif dalam mata pelajaran kewirausahaan.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap terciptanya budaya inovasi di lingkungan sekolah vokasi dan peningkatan mutu lulusan yang siap berwirausaha serta berpikir kreatif.
- 4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Menjadi referensi awal dan dasar pengembangan dalam penelitian lanjutan terkait penerapan pendekatan *deep learning* di berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran vokasi.
 - b. Memberikan informasi, gagasan, serta inspirasi bagi peneliti lain dalam menyusun kajian pustaka, merancang eksperimen, dan mengembangkan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.



Intelligentia - Dignitas