

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah berupaya secara maksimal meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui berbagai program pendidikan, menanamkan jiwa wirausaha di setiap jenjang dan tingkat pendidikan yang dibutuhkan oleh DU/DI. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (Direktorat PSMK) berpartisipasi dengan berupaya meningkatkan kompetensi kerja dan jiwa wirausaha lulusan SMK.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan berjalur formal sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi pada bidang keahliannya serta dapat dikembangkan dan siap memasuki dunia kerja (Irwandi et al., 2022). Program mata pelajaran di SMK pada prinsipnya terdiri dari tiga kelompok program mata pelajaran yaitu mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif (Sunarto dan Supriadi, 2019). Selanjutnya dalam kurikulum SMK dijelaskan tujuan SMK adalah (1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dimiliki; (2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir ulet dan gigih dalam kompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian

yang diminatinya; (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi; (4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya (Sudiyono et al., 2019). Keberadaan SMK diharapkan dapat mendukung pertumbuhan ekonomi melalui kegiatan kewirausahaan atau bekerja di dunia usaha dan dunia industri, tetapi fakta di lapangan menunjukkan, tidak semua SMK mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan maksimal (Delfiandra et al., 2022). Kondisi ini terjadi karena kurang maksimalnya keadaan sarana penunjang kegiatan praktikum serta penerapan model pembelajaran yang kurang dapat diterima peserta didik. Untuk itu diperlukan upaya untuk mengatasi keadaan ini; salah satunya melalui pengembangan model pembelajaran yang sesuai. Peningkatan jumlah lulusan yang dihasilkan dengan ketersediaan lapangan kerja masih belum seimbang, sehingga sudah saatnya SMK untuk bangkit dan memaksimalkan potensi yang ada.

Melalui intruksi Presiden No. 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. Pendidikan formal atau SMK berupaya mampu mengubah pola pikir lulusan SMK yang tidak hanya menjadi lulusan siap kerja namun menjadi lulusan siap berwirausaha dan mandiri (Fattah et al., 2021). Pengembangan potensi pada peserta didik lulusan SMK dirasa kurang maksimal karena dilihat dari lulusan SMK masih rendahnya minat untuk menjadi wirausaha. Dari data yang dirilis Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Februari 2022, sebanyak 8,40 juta orang di Indonesia telah menjadi pengangguran. Tingkat pengangguran terbuka (TPT)

hingga Februari 2022 diketahui, sebanyak 10,38 persen berasal dari lulusan SMK (Badan Pusat Statistik, 2022). Apabila dilihat berdasarkan pendidikan tertinggi yang ditamatkan oleh angkatan kerja, TPT pada Februari 2022 mempunyai pola yang hampir sama dengan Februari 2021. Sementara TPT yang paling rendah adalah pada pendidikan sekolah dasar (SD) ke bawah, yaitu sebesar 3,09 persen. Dibandingkan Februari 2021, penurunan TPT terjadi pada semua kategori pendidikan, dengan penurunan terbesar pada kategori pendidikan SMK yaitu sebesar 1,07 persen poin. Berikut disajikan data Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) menurut pendidikan tertinggi ditamatkan (persen), Februari 2020 hingga Februari 2022.

Tabel 1.1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Pendidikan Tertinggi Ditamatkan (persen), Februari 2020 Hingga Februari 2022

Jenjang pendidikan	Tahun		
	Februari 2020 (%)	Februari 2021 (%)	Februari 2022 (%)
SD	2,60	3,13	3,09
SMP	4,99	5,87	5,61
SMA	6,69	8,55	8,35
SMK	8,42	11,45	10,38
Siploma I/II/II	6,69	6,61	6,09
Universitas	5,70	6,97	6,17

(Sumber: (Badan Pusat Statistik, 2022))

Berdasarkan data lulusan SMK yang tidak bekerja menjadi masalah yang cukup penting, karena tidak sesuai dengan tujuan SMK dimana SMK menyiapkan kemampuan lulusan yang mempunyai keahlian untuk mengerjakan pekerjaan tertentu dan mahir dalam suatu bidang. Permasalahan ini diakibatkan oleh kompetensi yang dimiliki oleh SDM yang masih rendah atau karena peluang kerja

yang memang tidak cukup untuk menampung semua lulusan tenaga kerja yang dihasilkan oleh sekolah dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu diperlukan adanya peningkatan SDM, peningkatan kualitas SDM dapat dilakukan dengan menanamkan jiwa wirausaha pada setiap jenjang dan tingkat pendidikan, serta memperluas lapangan kerja. Seperti yang tercantum dalam kurikulum yang menyatakan bahwa seluruh SMK diwajibkan untuk menyediakan layanan pembinaan pengembangan kewirausahaan. Lulusan SMK perlu untuk dibekali dengan kemampuan berwirausaha karena tidak semua lulusan SMK dapat terserap oleh industri. Peningkatan jumlah lulusan yang dihasilkan dengan ketersediaan lapangan kerja masih belum berimbang. Dengan menanamkan jiwa wirausaha pada setiap jenjang pendidikan, diharapkan kedepannya peserta didik bisa menciptakan lapangan pekerjaan sendiri, sehingga dapat memperluas lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar. Pencapaian keberhasilan pendidikan kejuruan diantaranya dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten siap bersaing di dunia kerja, berwirausaha maupun dapat melanjutkan ke perguruan tinggi. Pendidikan kejuruan yang dilaksanakan oleh SMK mempunyai peran yang strategis dan diharapkan bukan hanya mampu menghasilkan tenaga kerja menengah tapi juga sebagai pengembangan pusat unggulan (*centre of excellent*) dan penguatan kemampuan SDM dan IPTEK nasional.

Pemerintah mengembangkan pendidikan kejuruan di SMK dengan program pembelajaran *Teaching factory (TEFA)* dengan tujuan untuk menyelaraskan apa yang diajarkan di SMK dengan apa yang menjadi kebutuhan di dunia industri. *Teaching factory (TEFA)* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada Dunia

Industri yang menjadi sasaran dari proses dan hasil pembelajaran yang ada di SMK. Dengan pembelajaran *Teaching factory (TEFA)* peserta didik dapat merasakan suasana industri yang sebenarnya dan mendapatkan pengalaman yang nyata mengenai dunia wirausaha. Penerapan pembelajaran *Teaching factory (TEFA)*, suasana proses pembelajarannya di rancang seperti dalam suasana industri yang nyata. Belajar dari pengalaman nyata yang di harapkan akan jauh lebih bermakna dan dapat optimal dalam mengembangkan potensi peserta didik. Oleh sebab itu program *Teaching factory (TEFA)* bertujuan untuk menghadirkan lingkungan usaha/industri ke dalam lingkungan sekolah. Peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang sama dengan apa yang akan dialami didunia kerja yang sesungguhnya. Salah satu tujuan yang ingin dicapai dari program *Teaching factory (TEFA)* yaitu tumbuhnya kemampuan sebagai seorang entrepreneur di lingkungan sekolah (Makhbubah & Rusdarti, 2020). Pelaksanaan *Teaching factory (TEFA)* di SMK yaitu dengan mendirikan unit usaha atau perusahaan di dalam sekolah. (Pratiwi et al., 2019). Unit usaha atau pabrik tersebut memproduksi untuk menghasilkan barang dan jasa yang memenuhi standar kualitas sehingga dapat diterima oleh masyarakat atau konsumen. Dengan kegiatan produksi yang bisa menghasilkan barang dan jasa yang memiliki nilai jual, SMK dapat secara luas mengembangkan potensinya untuk menggali sumber-sumber pembiayaan sekaligus merupakan sumber belajar.

Pembelajaran *Teaching factory (TEFA)* adalah model pembelajaran di SMK berbasis produksi/jasa yang mengacu pada standar dan prosedur yang berlaku di industri dan dilaksanakan dalam suasana seperti yang terjadi di industri.



Implementasi *Teaching factory (TEFA)* di SMK dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri, dan kompetensi yang dihasilkan oleh SMK. Pelaksanaan *Teaching factory (TEFA)* menuntut keterlibatan mutlak pihak industri sebagai pihak yang relevan menilai kualitas hasil pendidikan di SMK. Pelaksanaan *Teaching factory (TEFA)* juga harus melibatkan pemerintah, pemerintah daerah dan *stakeholders* dalam pembuatan regulasi, perencanaan, implementasi maupun evaluasinya. Dalam proses pendidikan di SMK, keterlibatan DUDI dalam proses pembelajaran sangat penting, karena perkembangan teknologi dan prosedur/proses produksi/jasa sangat pesat. Penerapan *Teaching factory (TEFA)* di SMK akan mendorong terbangunnya mekanisme kerjasama antar SMK dan DUDI yang saling menguntungkan, sehingga SMK akan selalu mengikuti perkembangan industri/Jasa secara otomatis dalam transfer teknologi, manajerial, perkembangan kurikulum, prakerin dan lainnya.

Pelaksanaan *Teaching factory (TEFA)* di SMK pada prinsipnya adalah mengadopsi suasana, budaya, standar, dan prosedur kerja yang terdapat di industri untuk kemudian diterapkan dalam pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMK. Dalam penerapannya SMK harus merubah dan menyesuaikan dirinya sehingga semua komponen yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran akan berada dalam kondisi/keadaan sesuai seperti yang terdapat di industri. Secara fisik kondisi SMK baik gedung maupun lingkungannya telah tertata, bersih dan terawat dengan baik, tertib, disiplin serta lokasi sekolah dilengkapi dengan petunjuk arah yang memudahkan pengunjung untuk mendapatkan

informasi, dengan demikian dapat memperlihatkan bahwa SMK telah menerapkan budaya, standar dan prosedur seperti yang terdapat di industri/jasa.

Bertolak dari penjelasan di atas bahwa tamatan SMK lebih diproyeksikan untuk memasuki dunia kerja. Melalui pembekalan ilmu dan teknologi, sikap profesional, dan kompetensi-kompetensi kejuruan, diharapkan tamatan SMK tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan tenaga kerja dari segi jumlah, akan tetapi yang lebih penting adalah memiliki berbagai jenis keahlian dan ketrampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar.

Salah satu SMK yang menerapkan pembelajaran *Teaching factory (TEFA)* yaitu SMK Negeri 1 Seririt. SMK Negeri 1 Seririt memiliki beberapa jurusan diantaranya perhotelan, jasa boga/kuliner, tata busana dan akuntansi keuangan dan lembaga. SMK Negeri 1 Seririt terakreditasi A (Unggul) dengan nilai 91 yang diharapkan mampu menciptakan lulusan yang siap kerja dan berwirausaha, memiliki produktivitas dan kreativitas tinggi sesuai dengan bidang dan keahlian dari setiap program keahlian. SMK Negeri 1 Seririt tidak hanya memproduksi akan tetapi mendesain, memasarkan, dan mampu bekerjasama dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Di SMK Negeri 1 Seririt kompetensi tata boga/kuliner menyelenggarakan program *Teaching factory (TEFA)* yang merupakan unit produksi. Ada empat jurusan/kompetensi yaitu unit produksi tata boga, unit produksi busana, unit produksi akomodasi perhotelan dan unit produksi akuntansi. Dalam pelaksanaannya di unit produksi peserta didik yang mengikuti program magang kurang bersemangat dalam mengikuti latihan praktek industri, selain itu belum semua lulusan dapat memenuhi tuntutan lapangan kerja sesuai dengan

spesialisasinya. Hal ini juga dapat dilihat dari data persentase keterserapan lulusan SMK Negeri 1 Seririt program tata boga/kuliner tahun 2020 sampai 2022.

Tabel 1.2 Keterserapan Lulusan SMK Negeri 1 Seririt Program Tata Boga/Kuliner Tahun 2020-2022

Tahun	Bekerja Sesuai Bidang	Bekerja Tidak Sesuai Bidang	Berwirausaha/Mandiri	Melanjutkan Perguruan Tinggi	Sisa Pencari Kerja	Jumlah
2020	79	19	8	15	21	142
2021	38	16	19	35	19	127
2022	24	20	12	35	24	113

Sumber: Bimbingan Konseling SMK Negeri 1 Seririt, 2022

Berdasarkan data menunjukkan bahwa keterserapan lulusan SMK Negeri 1 Seririt program keahlian tata boga/kuliner pada tahun 2020-2022 yang bekerja sesuai bidang 3 tahun terakhir cenderung menurun, dan peserta didik yang berwirausaha juga cenderung sedikit jika di bandingkan dengan jumlah peserta didik yang melanjutkan perguruan tinggi. Terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan kondisi ini terjadi yaitu terbatasnya waktu produksi dalam pelaksanaan *teaching factory*, kurangnya SDM baik dari peserta didik ataupun pendidik dan permasalahan lainnya yang bersifat teknis dan kadang tidak terduga seperti adanya kondisi Covid-19 yang melanda di awal tahun 2020. Oleh sebab itu, guna mendukung *Teaching factory (TEFA)* SMK Negeri 1 seririt melakukan pengembangan bidang usaha sekolah dengan melakukan upaya pemeliharaan peralatan, peningkatan SDM, juga untuk memberikan pengalaman kerja yang benar-benar nyata pada peserta didiknya. Sehingga *Teaching factory (TEFA)* diterapkan berdasarkan dua kepentingan, yaitu kepentingan akademis dan bisnis. Akademis berhubungan dengan pembelajaran yang ditunjukkan untuk peserta didik



dan bisnis berhubungan dengan pembelajaran yang dihasilkan atau produk dari unit itu sendiri. Penerapan *Teaching factory (TEFA)* di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga untuk kedepannya sekolah dapat mencetak tenaga kerja yang berkompeten sesuai dengan bidangnya. Selain untuk mencetak tenaga kerja yang berkompeten dibidangnya, *teaching factory* diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi peserta didik, menciptakan lapangan pekerjaan sendiri atau dengan berwirausaha merupakan kriteria keberhasilan dari program *teaching factory*. SMK berperan dalam menumbuhkembangkan kegiatan *Teaching factory (TEFA)* sebagai wadah pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat wirausaha. Dalam merujuk kondisi belajar pada program *Teaching factory (TEFA)* perlu dipilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kompetensi peserta didik secara nyata adalah dengan menerapkan program *Teaching factory (TEFA)* berbasis model *Project Based Learning (PjBL)*.

*Project Based Learning (PjBL)* merupakan model belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan masyarakat atau (Hairida & Junanto, 2018) misalnya proyek belajar yang dilakukan adalah menyelidiki bagaimana cara membuat *cake* dan kue yang sedang di gemari masyarakat di sekitar sekolah, peserta didik harus mengamati kondisi di lingkungan sekolah, melakukan penyelidikan tentang sumber jenis *cake* dan kue, berkomunikasi dengan masyarakat di sekitar sekolah dan kegiatan lain yang relevan dengan proses pembelajaran saintifik. Model *Project Based Learning (PjBL)* mampu meningkatkan motivasi belajar

peserta didik, mampu mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah, mampu meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, mampu mengembangkan cara hidup berencana, membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan mampu memperluas wawasan tentang suatu problem. Model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek, *Project Based Learning (PjBL)* merupakan proses pendidikan keahlian atau keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja sesungguhnya (*real job*) untuk menghasilkan barang atau jasa yang memenuhi standar sesuai dengan kebutuhan mereka. Model *Project Based Learning (PjBL)* ini sesuai dan cocok dengan konsep pendidikan kejuruan.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, model *Project Based Learning (PjBL)* dengan memadukan prinsip pendekatan (*TEFA*). Model (*TEFA*) terdiri dari enam langkah (a) menerima pemesan, (b) menganalisis pesanan (c) menyatakan kesiapan mengerjakan pesanan, (d) mengerjakan pesanan, (e) melakukan kontrol kualitas, (f) menyerahkan pesanan. Rasionalisasi model pembelajaran ini, dibanding model pembelajaran lain adalah model ini memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan guru dan praktisi dengan pemanfaatan teknologi informasi. Tetapi tetap memerlukan pengawasan dan bimbingan guru, peserta didik memiliki kompetensi, keahlian dan profesionalisme sebagai perancang, produsen dan evaluator, prinsip gotong royong, kerja sama dan kolaborasi. Model ini juga menghasilkan dampak instruksional aspek *kognitif*, kemampuan *technical skill*, bekerja sama dan berkolaborasi (*collaboration skill*),

literasi digital dan kemampuan kewirausahaan (*entrepreneurship*) serta membantu peserta didik berpikir kritis dan analitis, mandiri, komunikatif dan percaya diri.

Dalam penerapannya, model pembelajaran *PjBL* dengan pendekatan *TEFA* di era pandemi Covid-19, memiliki beberapa implikasi. Pertama, kontribusi yang positif terhadap pengembangan teori belajar maupun model pembelajaran. Kedua, meningkatnya kemampuan dalam proses belajar mengajar (PJB), meningkatnya prestasi belajar peserta didik, keterampilan dan keahlian dalam membuat dan mengerjakan proyek, memiliki karakteristik dan jiwa wirausaha serta kemampuan peserta didik dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga, guru mengubah paradigma mengajar dan memberikan keleluasan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Keempat, pihak dunia industry dan dunia usaha dapat berperan aktif dengan pembelajaran online, yang dapat menghubungkan dengan sekolah tanpa batas ruang, waktu dan tempat. Kelima, dapat meningkatkan kerja sama dunia usaha dan dunia usaha dengan sekolah dalam penerapan khususnya di mata pelajaran lainnya yang memiliki karakteristik yang sama. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *PjBL* dengan pendekatan *TEFA* karena sudah terbukti validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, analitis, mandiri, inovatif, komunikatif, percaya diri dan lebih tertantang.

Pada proses pembelajaran produk *cake* dan kue Indonesia ini, diperlukan inovasi dan kreativitas. Kue di Indonesia dapat diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan dimakan di samping makanan utama nasi, lauk-pauk dan buah-

buah. Disamping itu kue Indonesia juga dapat diartikan sebagai penganan atau makanan kecil yang terdapat di Indonesia. Makanan kecil ini dapat dikonsumsi sebagai makanan selingan pada suatu hidangan pesta atau selamatan, dapat pula sebagai pengiring minum teh disajikan kepada tamu atau sebagai bekal ke kantor atau ke sekolah. Mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI), memberikan pengalaman peserta didik dalam: (1) mengenalkan bermacam-macam kue lokal dari berbagai daerah di Indonesia dan filosofi yang terkandung di dalamnya; (2) membuat Perencanaan Praktek (Job Sheet), merencanakan bahan yang akan digunakan, berapa banyak bahan yang diperlukan dan berapa jumlah biaya keseluruhan yang diperlukan dalam pembuatan satu jenis kue yang akan di praktekan. Selain itu pada proses pembelajaran peserta didik dirahkan membeli bahan-bahan tersebut di pasar lokal terdekat, dengan membawa tas belanjaan sendiri, hal ini dimaksudkan mengurangi limbah plastik dan untuk menghemat biaya.(3) Membeli dan memasak berdasarkan perencanaan praktek yang mereka buat sesuai resep yang digunakan dan jumlah porsi yang dibuat. Menyajikan dan mengemasnya dengan bahan yang ramah lingkungan, seperti daun pisang, kertas roti, kotak, dll, sehingga mudah untuk di daur ulang; (4) Membuang sampah pada tempatnya, memisahkan sampah yang dapat di daur ulang dengan sampah yang tidak dapat di daur ulang, dan tidak membuang dilubang cucian piring atau selokan yang menyebabkan mampet dan kotor; (5) Biji-bijian, akar atau batang dari sayur-sayuran yang tidak digunakan dalam pengolahan makanan dapat disisihkan atau dipisahkan untuk ditanam di kebun sekolah; (6) Menyimpan makanan yang tersisa dengan tepat. (7) Jika memungkinkan mendaur ulang makanan menjadi hidangan

baru, sebagai contohnya, hidangan kare ayam kental di daur ulang menjadi soto ayam (Karena sama-sama menggunakan bumbu dasar kuning) dll. Dari proses pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan dapat menghasilkan suatu perubahan yang bertahap dalam dirinya, baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam mencapai hasil tersebut dapat diukur dengan melihat proses pembelajaran di kelas. Pada proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal).

Salah satu faktor internal yang sangat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) adalah inovasi peserta didik dalam memproduksi *cake* dan kue. Inovasi adalah memperkenalkan ide baru atau barang baru, pelayanan baru dan cara-cara baru yang lebih bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam konteks ini tentu saja inovasi biasanya berhubungan dengan kreativitas peserta didik dalam produksi *Cake* dan Kue Indonesia. Bahkan hakikat inovasi atau *innovation* berasal dari kata *to innovate* yang mempunyai arti yaitu membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru. *Sense of creativity and innovation*: dalam pembelajaran mengajarkan peserta didik untuk bekerja secara kreatif dan inovatif, melatih kemampuan *problem solving* sebagai ukuran kreativitas, dan kemampuan untuk melihat peluang-peluang baru di industri seperti produk, desain, dan sebagainya (Raihanah, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dkk., (2021) menunjukkan melalui program *teaching factory* ini dapat dikatakan bahwa fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah menjadi salah satu aspek penting yang



mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk berinovasi. Namun berdasarkan 34,8% responden menyatakan bahwa masih terdapat peserta didik yang merasa bahwa kemampuan berinovasi mereka sedikit terhambat karena kurangnya fasilitas yang tersedia. Tetapi rata-rata peserta didik sudah merasa bahwa mereka dapat berinovasi dengan fasilitas yang sudah disediakan.

Berdasarkan pada hasil observasi pada mata pelajaran Produk *Cake* dan Kue Indonesia (PCKI) SMKN 1 Seririt, inovasi peserta didik masih tergolong rendah, hal itu terlihat dari beberapa produk yang dihasilkan peserta didik masih belum mampu menarik konsumen dan menjadi pembeda dari produk kue yang berada di lingkungan sekolah. Selain itu, hal ini dapat dijadikan sebagai gambaran kreativitas peserta didik dalam belajar. Kreativitas merupakan pola tingkah laku peserta didik yang aktif, memiliki keingintahuan yang besar, yang tidak bisa diam dalam suatu hal serta dorongan untuk berkembang dalam diri sendiri maupun orang lain

Merujuk pada pada hasil penelitian terdahulu dan juga kondisi empiris di SMK Negeri 1 Seririt, maka penerapan *Teaching factory* (TEFA) di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga untuk kedepannya sekolah dapat mencetak tenaga kerja yang berkompeten sesuai dengan bidangnya. Selain untuk mencetak tenaga kerja yang berkompeten dibidangnya, *teaching factory* diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi peserta didik, menciptakan lapangan pekerjaan sendiri atau dengan berwirausaha merupakan kriteria keberhasilan dari program *teaching factory*. SMK berperan dalam menumbuhkembangkan kegiatan *Teaching factory* (TEFA) sebagai wadah

pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat wirausaha. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Fattah dkk., 2021) yang menyatakan bahwa *teaching factory* mampu dalam meningkatkan kompetensi lulusan, Akan tetapi dari keunggulan tersebut masih banyak hambatan bagi sekolah untuk menerapkan, diantaranya adalah sulitnya dalam memperoleh mitra.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dikatakan pelaksanaan (*TEFA*) di SMK negeri 1 Seririt belum berjalan dengan baik dan optimal. Oleh sebab itu perlu diadakan penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran *teaching factory* (*TEFA*) berbasis model *projek based learning* (*PjBL*) untuk meningkatkan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik SMK Negeri 1 Seririt.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat teridentifikasi, yaitu:

1. Tuntutan model pembelajaran *teaching factory* (*TEFA*) berdasarkan proram pemerintah membawa suasana industri ke sekolah menengah kejuruan (SMK), sehingga dapat mengembangkan jiwa berwirausaha pada peserta didik,
2. Tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada Februari 2022 adalah 10,38 persen berasal dari lulusan SMK. Angka pengangguran dari lulusan SMK di Bali menempati posisi tertinggi dibandingkan lulusan dari tingkat pendidikan yang lainnya, dari keseluruhan pengangguran yang ada.
3. Keterserapan lulusan SMK Negeri 1 Seririt program keahlian tata boga/kuliner pada tahun 2020-2022 yang bekerja sesuai bidangnya, pada 3 tahun terakhir

cenderung menurun dan minat peserta didik untuk berwirausaha juga cenderung sedikit jika dibandingkan dengan jumlah peserta didik yang melanjutkan ke perguruan tinggi.

4. Rendahnya hasil belajar peserta didik, diakibatkan rendahnya kreativitas dalam hal proses pembelajaran dan pembuatan hasil karya produk *cake* dan kue Indonesia.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar diperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah yang akan dikaji, maka perlu diberikan batasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar peserta didik yang diukur merupakan penggabungan perolehan skor hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang terintegrasi melalui hasil belajar yang ditunjukkan oleh para peserta didik saat melakukan proses pembelajaran dan pembuatan hasil karya produk *cake* dan kue Indonesia melalui kreatifitas inovasi *cake* dan kue Indonesia, dengan *teaching factory* (TEFA) berbasis model *projek based learning* (PjBL)
- 2) Eksperimen mengenai pengaruh penerapan pembelajaran *teaching factory* (TEFA) berbasis model *projek based learning* (PjBL) untuk meningkatkan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik SMK Negeri 1 Seririt, dilakukan berdasarkan kajian dan refleksi proses pembelajaran yang dilakukan selama peneliti menjadi guru di SMK Negeri 1 Seririt dalam mengantarkan peserta didik belajar, menentukan ide, merancang perencanaan produk dan membuat produk *cake* dan kue Indonesia sesuai dengan inovasi dan kreativitas peserta didik.

- 3) Pembelajaran (*TEFA*) berbasis model (*PjBL*) untuk meningkatkan Inovasi Produk *Cake* dan Kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik SMK Negeri 1 Seririt, dilakukan secara tatap muka/langsung di kelas dan lab praktek tata boga SMK Negeri 1 Seririt, karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya dalam penelitian ini menjadikan bahan ajar yang di kembangkan hanya mencakup pada materi kelas XI tata boga/kuliner semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 sebagai eksperimen dalam penelitian ini.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan masalah batasan penelitian, maka rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* dengan kreativitas peserta didik, terhadap inovasi *cake* dan kue Indonesia?
3. Apakah pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi, inovasi produk *cake* dan kue Indonesia yang mengikuti pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*?
4. Apakah pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah, inovasi produk *cake* dan kue Indonesia yang mengikuti pembelajaran *Teaching Factory*

(TEFA) berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah di kemukakan di atas, maka pada umumnya penelitian ini bertujuan: untuk memahami dan menjelaskan pengaruh pembelajaran *teaching factory (TEFA)* berbasis model *project based learning (PjBL)* untuk meningkatkan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik SMK Negeri 1 Seririt. Adapun secara lebih khusus tujuan tersebut dapat dirincikan sebagai berikut;

- 1) Untuk mengetahui perbedaan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*
- 2) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* dengan kreativitas peserta didik, terhadap inovasi *cake* dan kue Indonesia
- 3) Untuk mengetahui apakah pada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi, inovasi produk *cake* dan kue Indonesia yang mengikuti pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* lebih tinggi dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*
- 4) Untuk mengetahui apakah pada peserta didik yang memiliki kreativitas rendah, inovasi produk *cake* dan kue Indonesia yang mengikuti pembelajaran *Teaching*



*Factory (TEFA)* berbasis *Projek Based Learning (PjBL)* lebih rendah dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran *inkuiri*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari sisi akademik dan sisi praktis sebagai berikut.

### 1) Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dan berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang kajian ilmu desain eksperimen, sumbangan pemikiran ini secara teoritis akan menunjukkan sebuah pengembangan ilmu, wawasan pengetahuan dan khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya di jalur sekolah kejuruan, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *teaching factory (TEFA)* berbasis model *projek based learning (PjBL)* untuk meningkatkan inovasi produk *cake* dan kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik SMK Negeri 1 Seririt.

### 2) Manfaat praktis

#### a) Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama menempuh studi S2 Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, serta memperdalam pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan memperbaiki pembelajaran produk *cake* dan kue Indonesia (PCKI) atau mata pelajaran lainnya.

#### b) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan refleksi, masukkan dan balikan untuk dirinya tentang pentingnya *inovasi cake* dan kue Indonesia melalui kreativitas peserta didik, berbasis penerapan pembelajaran model *teaching factory (TEFA)* dan pembelajaran model *projek based learning (PjBL)*.

c) Bagi Teman Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan alternatif dalam meningkatkan kemampuan praktis guru sebagai seorang profesional dalam menyiapkan, melakukan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

d) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai fondasi atau dasar pijakan dalam membentuk sikap yang baik yang mampu memandu para peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan sebagai seorang entrepreneurship di lingkungan sekolah.

e) Bagi Instansi Pemerintah

Sebagai informasi dalam pemakaian model pembelajaran khususnya di SMK dalam pelaksanaan program *Teaching factory (TEFA)*.

f) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan referensi bagi peneliti berikutnya yang memiliki penelitian terkait pembelajaran model *Teaching factory (TEFA)* dan *model projek based learning (PjBL)* maupun penelitian inovasi dan kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik

## 1.7 Penjelasan Istilah

Berdasarkan fokus penelitian dan untuk menghindari perbedaan makna, berikut ditampilkan penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) *TEFA* merupakan singkatan dari *Teaching factory* , dimana pembelajaran berpusat pada produksi atau jasa yang menyelaraskan pengajaran dan pelatihan (praktek) yang berdasar pada prosedur dan standar yang telah ditetapkan di dunia industri, serta disesuaikan dengan situasi sekarang ini (modern). *Teaching factory* diterapkan di lingkungan sekolah kejuruan atau SMK.
- 2) PCKI adalah singkatan dari Produk *Cake* dan Kue Indonesia
- 3) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan proses pendidikan keahlian atau keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja sesungguhnya (*real job*) untuk menghasilkan barang atau jasa yang memenuhi standar sesuai dengan kebutuhan mereka
- 4) Inovasi adalah memperkenalkan ide baru atau barang baru, pelayanan baru dan cara-cara baru yang lebih bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam konteks ini tentu saja inovasi biasanya berhubungan dengan kreativitas peserta didik dalam produksi *Cake* dan Kue Indonesia.
- 5) Kreativitas adalah pola tingkah laku peserta didik yang aktif, memiliki keingintahuan yang besar, yang tidak bisa diam dalam suatu hal serta dorongan untuk berkembang dalam diri sendiri maupun orang lain.

## 1.8 Asumsi Penelitian

Skor tingkat inovasi peserta didik yang diperoleh diasumsikan mencerminkan kemampuan inovasi peserta didik karena pada saat tes peserta didik diawasi secara ketat. Sedangkan skor kreativitas peserta didik diasumsikan menggambarkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran karena hasil pengukuran kreativitas didasarkan observasi guru dan juga penarikan data melalui angket.

### 1.9 Rencana Publikasi

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Pendidikan Ganesha (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP>).

