

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Menempuh pendidikan merupakan cara yang tepat dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga mereka memiliki kekuatan spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Guna menciptakan pembelajaran yang efektif dalam pendidikan, pemerintah terus berupaya dalam mengembangkan kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan pedoman dalam melaksanakan pendidikan di Indonesia. Penyempurnaan dan perbaikan kurikulum ini dilaksanakan berdasarkan perkembangan sistem nasional pendidikan guna menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam perubahan (Kurniasih, 2014). Saat ini, Indonesia sedang mengimplementasikan Kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum ini bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Sekolah sebagai lembaga formal dapat diartikan sebagai sarana atau wadah untuk mewujudkan tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran (Supardi, 2012). Dalam proses pembelajaran, penentuan kualitas pembelajaran dipegang oleh peran guru. Kualitas pembelajaran yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik pula (Supriyantoko et al., 2022). Hasil belajar merupakan sebuah indikator penentu pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik ditentukan oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri peserta didik seperti kemandirian belajar dari peserta didik itu sendiri, dan juga faktor dari luar diri peserta didik seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran ialah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khusus dan khas oleh guru. Model pembelajaran adalah pola penerapan suatu pendekatan metode, dan teknik pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 2013 yakni model pembelajaran Inkuri (*inquiry, based learning*), model pembelajaran diskoveri (*discovery learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Agar proses pembelajaran dapat memenuhi standar proses seperti yang diharapkan dalam peraturan pemerintah di atas, maka tentunya para guru diwajibkan memahami dengan baik dan matang model, pendekatan, metode, maupun strategi yang akan digunakan dalam mengembangkan proses pendidikan (Wardani et al., 2019).

Supriyantoko et al. (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang disarankan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut salah satu

diantaranya adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) dan model *Project-Based Learning* (PjBL). Pada model pembelajaran *project-based learning*, pembelajaran berpusat pada proyek, berfokus pada pertanyaan atau masalah yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut, dengan menggunakan konsep atau pengetahuan yang sesuai. Pengetahuan ini dibangun oleh dengan cara melakukan investigasi secara mandiri, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Pengerjaan proyek diperlukan waktu yang cukup lama, berorientasi pada produk akhir, dan hasil belajarnya berupa sebuah produk (Supriyantoko et al., 2022). Sementara itu, *problem-based learning* dimulai dengan menyajikan masalah pada peserta didik, mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah atau mempelajari masalah tersebut. Kerap kali pembelajaran model ini dibungkus dalam bentuk studi kasus. Pemecahan masalah dilakukan dalam waktu yang singkat. Hasil belajarnya berupa solusi atas permasalahan yang disajikan dalam bentuk presentasi atau tulisan (Supriyantoko et al., 2022). Sedangkan kesamaan dari dua strategi pengajaran ini adalah sama-sama fokus pada pertanyaan/tugas yang bersifat terbuka, pembelajaran otentik, berpusat pada peserta didik, multi-disiplin ilmu, fokus pada penguatan kecakapan belajar mandiri, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, manajemen waktu, dan keterampilan manajemen proyek.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project-based learning* (PBP) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya beraktivitas secara nyata, peserta didik dilibatkan dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan sehingga mengizinkan para peserta

didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya dan dapat menjadikan pelajar yang realistis (Suarni et al., 2014).

Melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang di kaji (Fahrezi et al., 2020). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Menurut Sucipto (2017) kegiatan pembelajaran yang dapat membuat memori bertahan lama untuk peserta didik adalah pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam membangun dan mengaitkan konsep materi. Model pembelajaran yang didukung media pembelajaran yang secara optimal dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Peserta didik tidak hanya membangun konsep melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga menghasilkan produk sebagai hasil dari pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran baik dilihat dari kualitas proses, maupun kualitas hasil (Nurhadiyati et al., 2020).

Model pembelajaran *project-based learning* adalah pembelajaran inovatif yang menitikberatkan pada peserta didik dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, yang mana peserta didik akan diberikan sebuah peluang

bekerja secara otonom dalam mengkonstruksi belajarnya. Model pembelajaran berbasis proyek mempunyai potensi yang sangat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Model pembelajaran *project-based learning* ialah suatu strategi alternatif pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru lewat berbagai presentasi (Asnita, 2019).

Kelebihan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based learning*) sebagai berikut: 1) Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) Keterampilan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 3) Dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola beragam sumber, 4) Peserta didik lebih aktif dalam belajar, 5) Terjadi kolaborasi alamiah antar peserta didik, 6) Secara tidak langsung meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik, 7) Melatih peserta didik dalam mengorganisasi sebuah proyek, 8) Meningkatkan keterampilan dalam manajemen waktu, 9) Pembelajaran menjadi menyenangkan (Tusyadi et al., 2021).

Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini tidak luput dari kemandirian belajar peserta didik. Kemandirian belajar dapat dideskripsikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menghadapi masalah, mempunyai kepercayaan diri, mampu melaksanakan sesuatu tanpa bantuan orang lain, dan tentunya bertanggung jawab (Martiani, 2021). Sehingga, dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat mengerjakan proyek mereka dengan tenang, percaya diri, dan bertanggung jawab. Hal ini diperkuat oleh Sumarmo (2004) dalam Nurhikmayati dan Sunendar (2020) yang mengemukakan bahwa kemandirian belajar sebagai kemampuan memantau kemampuan sendiri, dan merupakan kerja

keras personaliti manusia. Pengembangan kemandirian belajar sangat diperlukan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi cenderung dapat belajar lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur jadwal belajarnya secara efektif. Lebih daripada itu, peserta didik dapat memperkirakan waktu dalam mengerjakan proyek.

Faktanya seseorang yang tidak mempunyai kemandirian pasti tidak akan bisa berdiri sendiri dan tidak akan timbul suatu kepercayaan diri dalam menghadapi kehidupan khususnya dalam kehidupan di dunia pendidikan. Saputri (2021) mengemukakan bahwa belajar mandiri ialah kegiatan belajar aktif, yang di dorong oleh motivasi mengenai suatu kompetensi yang dimiliki. Bagi peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa sangat diharapkan menumbuhkan sikap mandiri dan mempunyai semangat yang kuat untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan sehingga proses pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Ekawati, Dantes, dan Marhaeni (2019) upaya dalam bentuk kemandirian belajar peserta didik merupakan suatu proses, dan proses ini hanya dapat dilaksanakan melalui kegiatan belajar. Dalam hal ini guru perlu berupaya dengan melakukan variasi proses pembelajaran baik pendekatan, metode, atau model pembelajaran yang inovatif sehingga tujuan yang diharapkan berhasil. Penerapan strategi dan metode belajar yang tepat dapat mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang unggul, mandiri, bersemangat, dan berorientasi tinggi. Kemandirian memerlukan tanggung jawab, mereka yang mandiri adalah mereka yang bertanggung jawab, berinisiatif, memiliki keberanian, dan sanggup menerima resiko serta mampu menjadi pembelajaran terhadap dirinya sendiri. Sehingga

indikator kemandirian belajar yaitu mempunyai kepercayaan terhadap diri sendiri, kegiatan belajarnya bersifat mengarahkan pada diri sendiri, mempunyai rasa tanggung jawab, mempunyai inisiatif untuk mengerjakan tugas sendiri.

Salah satu mata pelajaran di yang diberikan pada sekolah menengah atas yaitu pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan tentunya proses kegiatan pembelajarannya dituntut untuk menarik dan memberikan kesan selalu diingat para peserta didik dan memberikan motivasi pada saat belajar agar peserta didik lebih semangat dalam belajar. Maka dari itu, suatu pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami langsung apa yang mereka pelajari, bukan hanya pengetahuan saja. Pembelajaran yang pasif akan menghambat aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Dalam pelajaran kewirausahaan, yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu sikap dari mandiri, pantang menyerah, pekerja keras, kreatif dan inovatif. Maka pembelajaran kewirausahaan harus menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan yang sering terjadi saat proses pembelajaran ialah penggunaan model pembelajaran yang masih belum optimal sehingga belum bisa meningkatkan minat peserta didik untuk menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan banyak peserta didik yang menjadi malas saat mengikuti pelajaran karena model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana dalam hal ini guru sering kali melakukan cara belajar “ceramah” dan cara berinteraksi antara guru dan peserta didik yang kurang. Hasil wawancara dengan guru pengajar dan observasi pembelajaran di kelas, khususnya mata pelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan menunjukkan bahwa hal ini juga terjadi pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah di Denpasar Selatan seperti SMA Negeri 5, SMA Negeri 6, dan SMA Negeri 10 Denpasar khususnya kelas X (Sepuluh), dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan juga tanya jawab sebagai metode pembelajaran. Para peserta didik hanya mendengar, mencatat, bahkan menghafalkan materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada apa yang guru sampaikan di depan kelas. Tidak terlibatnya peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, menyebabkan berkurangnya minat belajar peserta didik, karena peserta didik hanya mendengarkan dan menghafalkan materi yang diberikan oleh guru.

Selain itu, ada beberapa permasalahan yang kerap dialami siswa dalam pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yaitu peserta didik masih merasa bosan dan malas saat mengikuti pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan karena model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab. Sehingga hal ini mengakibatkan interaksi antara guru dan peserta didik yang kurang, pembelajaran tidak memicu kemandirian belajar peserta didik, peserta didik kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, seperti terlambat mengumpulkan tugas.

Menurut pengajar, hal ini juga berdampak pada kemandirian peserta didik dalam belajar. Penerapan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran, mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, hanya menerima apa yang diberikan oleh guru saja, dan tidak berusaha untuk mencari materi tambahan atau mengeksplor lebih topik pembelajaran yang diberikan, sehingga peserta didik



memiliki ketergantungan yang tinggi pada guru. Hasil observasi pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik kerap merasa kurang percaya diri pada saat mengerjakan tugas, banyak peserta didik yang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu dan juga memerlukan arahan lebih dalam mengerjakan tugas. Para pengajar juga mengemukakan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebesar 70. Data nilai mata pelajaran menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai tersebut, dari 30 peserta didik, 18 peserta didik masih belum mencapai nilai KKM.

Kurangnya pemahaman guru terkait penerapan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung masih belum inovatif yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. PjBL termasuk model pembelajaran inovatif tetapi belum diterapkan dengan maksimal

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal itu adalah kemandirian peserta didik dalam belajar. Terlebih lagi, saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang mana guru bukan lagi sebagai sumber belajar peserta didik akan tetapi peserta didik yang dituntut untuk banyak mencari materi dan informasi mengenai pelajaran dan tugas guru disini hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran berbasis proyek mempunyai potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah di SMA sebagai berikut.

1. Peserta didik masih merasa bosan dan malas saat mengikuti pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan karena model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab.
2. Interaksi antara guru dan peserta didik yang kurang.
3. Pembelajaran tidak memicu kemandirian belajar peserta didik.
4. Peserta didik kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, seperti terlambat mengumpulkan tugas.
5. Banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
6. Kurangnya pemahaman guru terkait penerapan model-model pembelajaran yang inovatif.
7. Pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung masih belum inovatif yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran.
8. PjBL termasuk model pembelajaran inovatif tetapi belum diterapkan dengan maksimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan hasil belajar ditinjau dari kemandirian peserta didik kelas X sebagai akibat dari model pembelajaran *project-based learning* dan *direct learning* yang digunakan dalam pelajaran Prakarya Kewirausahaan SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Project-based learning* dengan yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct learning*)?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Project-based learning* dengan Kemandirian Belajar peserta didik terhadap hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Project-based learning* dengan pembelajaran langsung (*direct learning*) pada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Project-based learning* dengan pembelajaran konvensional pada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar rendah?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Project-based learning* dengan yang mengikuti model pembelajaran langsung (*direct learning*).
2. Untuk mendeskripsikan interaksi antara model pembelajaran *Project-based learning* dengan Kemandirian Belajar peserta didik.

3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Project-based learning* dengan pembelajaran konvensional pada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar tinggi.
4. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan antara peserta didik yang diberikan model pembelajaran *Project-based learning* dengan pembelajaran konvensional pada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar rendah.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

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

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Project Based Learning* khususnya pada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 6 Denpasar yang ditinjau dari kemandirian belajar peserta didik.

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

Penelitian ini bermanfaat untuk peserta didik, guru, sekolah dan peneliti lain.

##### **a. Bagi Peserta didik**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, kreatifitas dan keaktifan peserta didik terhadap materi pelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik, memberi wawasan dan keterampilan pembelajaran, dan dapat membantu dan mempermudah guru dalam mencari alternative yang timbul dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang inovatif di sekolah sehingga dapat meningkatkan kredibilitas dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan serta dapat dijadikan pedoman dan bahan dalam perancangan penelitian selanjutnya yang sejenis.

