

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi sarana yang bertujuan membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu dan unggul menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat (Widiansyah et al., 2018). Salah satu dari tujuh agenda pembangunan nasional Indonesia tahun 2020-2024 adalah meningkatkan daya saing dan kualitas sumber daya manusia. Generasi penerus bangsa yang mampu beradaptasi, inovatif, terampil, dan berkarakter diharapkan akan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Agustina et al., 2022). Dalam peta jalan Pendidikan Indonesia 2020-2035, Sumber Daya Manusia yang unggul merupakan seseorang yang mempunyai kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, perkembangan Sumber Daya Manusia yang unggul tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif saja, melainkan harus bersifat holistik atau menyeluruh (Kemdikbud, 2020).

Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan SDM yang berkualitas dan berdaya saing tercantum dalam kebijakan Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diamanatkan dalam Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 (Dwijonagoro, S., Ghufron, A., Khurniawan et al., 2019). Pendidikan Kejuruan telah berkontribusi dalam menciptakan SDM yang lebih baik dan mampu bersaing dengan pasar tenaga kerja di seluruh dunia (Ridwan, 2021). Semua komponen dalam pendidikan kejuruan berfokus pada pengalaman nyata atau praktik langsung, agar dapat menyiapkan lulusannya untuk menguasai serangkaian kompetensi yang dibutuhkan dunia industri (Istiqomah, 2016). Menurut teori dasar kejuruan yang dikemukakan Prosser & Quigley (1950), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan replika industri yang perlu menyiapkan sarana dan prasarana, kurikulum, kompetensi lulusan, budaya kerja, SDM, dan pembiayaan secara matang (Dwijonagoro, S., Ghufron, A., Khurniawan et al., 2019).

Laman *Detiknews* menyebutkan bahwa terdapat lima aspek penting dalam kurikulum Pendidikan Vokasi yang disampaikan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (Ditjen Vokasi), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Pertama, mata pelajaran yang bersifat teori akan dikaitkan dengan vokasional. Kedua, kegiatan magang dilakukan minimal satu semester atau lebih. Ketiga, siswa dapat mengambil mata pelajaran pilihan selama tiga semester. Keempat, adanya kegiatan *co-curricular* wajib seperti pengabdian masyarakat di tiap semester. Kelima, terdapat mata pelajaran Ide Kreatif dan Kewirausahaan selama tiga semester dan menggunakan model *Project based learning* (Imandiar, 2021).

Lulusan SMK akan dihadapkan dengan beberapa pilihan ketika lulus, seperti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, bekerja di dunia industri, memiliki usaha sendiri, atau tidak bekerja atau pengangguran (U Nur, 2019). Pengangguran masih menjadi yang sulit bagi lulusan SMK, karena kesenjangan antara jumlah penduduk usia produktif dan peluang kerja yang tersedia. Oleh karena itu, kurikulum SMK juga dirancang untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya (Ridwan, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pengembangan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 revisi yang merancang generasi muda Indonesia untuk menjadi individu yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Kurikulum 2013 revisi memberikan mata pelajaran yang mengutamakan aspek kognitif, *softskill* dan *hardskill* siswa, salah satunya melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (U Nur, 2019).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK menggabungkan teknologi dan wirausaha yang dapat menjadi alternatif untuk mempersiapkan lulusan yang cakap atau mampu dalam membuat lapangan kerja sendiri (Istiqomah, 2016). Pengaplikasian *project based learning* (PjBL) atau disebut model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Ide Kreatif dan Kewirausahaan dapat mengikutsertakan siswa dalam mengatasi permasalahan secara lugas melalui tahapan-tahapan logika, sehingga siswa

dapat memperoleh keterlibatan yang tulus dalam pengalaman pendidikan (Khairat, 2020).

Hal tersebut dapat dibuktikan dari beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Karnoto (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL mampu meningkatkan motivasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa sejumlah 77% di siklus pertama, dan 85% di siklus kedua. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Yaumul Khairat (2020) pemanfaatan model PjBL dapat memperluas kemampuan siswa kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Kota Bogor dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Di siklus utama rata-rata nilai keaktifan belajar siswa sejumlah 55,13% dan pada siklus II bertambah menjadi 79,56%.

Dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran (Utama, 2020). Winkel (2009:318) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana non personal (bukan manusia) yang disiapkan oleh guru melalui proses pembelajaran, dalam menjangkau tujuan instruksional (Kristanto, 2016). Media pembelajaran sangat berguna dalam pembelajaran mandiri dan memudahkan siswa untuk mendapatkan konsep baru, keterampilan, dan kompetensi (Hasan, 2021).

Perkembangan informasi dan teknologi sangat memengaruhi dunia Pendidikan, terutama media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dapat membuat materi pembelajaran terlihat menarik. Penerapan media pembelajaran berbentuk *website* merupakan salah satu cara inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Septiara & Saino, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Fajar dan Tri Nova (2018) menunjukkan bahwa, media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi media yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Bambang Emra et al. (2021) melakukan penelitian mengenai media pembelajaran berdasar pada *website* menggunakan materi termokimia, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang ditelaah dengan

memakai independent t-test, pada nilai thitung $>$ ttabel ($3,89 > 1,70$), artinya dengan penerapan media *website* terintegrasi strategi pembelajaran inkuiri lebih tinggi dari KKM sekolah pada tingkat signifikansi 0,05.

Pada praktiknya permasalahan pendidikan masih banyak ditemukan di SMK, seperti kurangnya jumlah guru atau tenaga pendidik, metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, fasilitas yang kurang memadai, hingga sumber belajar yang kurang (Zakir & Musril, 2020). Pada laman CNBC Indonesia, Bapak Muhadjir Effendy selaku Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan mengatakan revitalisasi SMK belum berjalan secara maksimal. Masih banyak SMK yang tidak memiliki laboratorium, pusat keterampilan, dan sebagainya. Kurangnya fasilitas yang memadai membuat jurusan yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan industri (Sandy, 2020).

Hasil pengamatan (observasi) awal yang sudah dilaksanakan peneliti di SMK Negeri 12 Jakarta, pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran menunjukkan bahwa, fasilitas yang tersedia seperti ruang kelas yang tidak memenuhi jumlah kelas, sehingga laboratorium harus digunakan sebagai ruang kelas juga. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada pemakaian papan tulis, *power point*, video, serta gambar. Hal itu membuat siswa mudah bosan, cenderung lebih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta memakan waktu lama dalam memahami pelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, metode yang dipakai masih memiliki sifat umum atau konvensional, seperti metode presentasi, ceramah, merangkum materi, dan sebagainya. Sehingga masih banyak siswa yang hanya memahami materi pembelajaran sebatas teori saja. Selain itu, guru juga merasakan waktu yang terbatas dalam pembelajaran, sehingga banyak tugas yang diberikan kepada siswa tanpa umpan balik. Guru perlu menyiapkan pendekatan pembelajaran yang bersifat inovatif, supaya siswa tidak pasif dan lebih aktif dalam memberi respon saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penggunaan *e-learning* sekolah hanya digunakan ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Saat ini pembelajaran telah dilakukan secara normal kembali, yaitu tatap muka sepenuhnya, sehingga *e-learning* tersebut sudah tidak digunakan lagi. Media pembelajaran *website* dapat membantu proses pembelajaran karena bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Guru juga dapat melihat perkembangan peserta didik, pembaruan isi media dan sumber belajar dapat dengan mudah dilakukan (Hasan, 2021). Siswa kelas XI BDP SMK Negeri 12 Jakarta menyukai media media pembelajaran interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Semua siswa sudah memiliki *smartphone* serta bisa mengakses internet kurang lebih 5 – 10 jam setiap harinya. Pihak sekolah juga memberi izin kepada siswa untuk menggunakan internet selama proses pembelajaran, untuk mencari materi pembelajaran, penilaian, dan sebagainya. Namun masih banyak juga dari mereka yang memanfaatkannya untuk hal-hal yang tidak ada hubungannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *website* berbasis *project-based learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Media dikembangkan dengan model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan tersebut dipilih karena ADDIE berorientasi pada produk Pendidikan, seperti metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah *Learning Management System* (LMS) (Hardika, 2021).

1.2 Pertanyaan Pengembangan

Mengacu pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, dapat dijabarkan masalah, sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengembangkan media *website* berbasis *Project based learning* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan model ADDIE?

1.3 Tujuan Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan, sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan media *website* berbasis *project-based learning* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) SMKN 12 Jakarta.
- 2) Mengetahui dampak dari penggunaan media *website* berbasis *Project based learning* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

1.4 Manfaat Pengembangan

Mengacu pada tujuan di atas, penelitian pengembangan diharapkan bisa bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis seperti:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis yakni:

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan media *website* berbasis *Project based learning* untuk memfasilitasi pembelajaran.
- b. Memperluas kajian teori pengembangan media *website* yang valid dan efektif.

2) Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat secara praktis:

A. Bagi Siswa

- a) Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, khususnya pada materi Menganalisis Peluang Usaha.
- b) Diharapkan dapat dijadikan sebagai media belajar variatif bagi siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

B. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan media pembelajaran kepada siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
- 2) Diharapkan dapat membantu menyampaikan materi pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

C. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
- 2) Diharapkan dapat menjadi contoh untuk jurusan lain di SMKN 12 Jakarta dalam menyajikan media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

D. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian serupa, serta dapat dijadikan rujukan untuk nantinya dapat dikembangkan ke arah lebih baik lagi.