

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem pendidikan vokasi di Indonesia, terutama pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki misi utama mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dan siap bergabung dengan sektor industri. Keberadaan SMK dilandasi oleh ekspektasi untuk menekan angka pengangguran melalui penciptaan lulusan yang menguasai kecakapan teknis dan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan lapangan kerja (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Pendidikan kejuruan di SMK memainkan peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri, sehingga dapat meningkatkan daya saing tenaga kerja nasional dan memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian negara.

Namun, tantangan yang dihadapi oleh lulusan SMK dalam memasuki dunia kerja semakin meningkat, terutama karena adanya ketidaksesuaian antara keterampilan yang dimiliki lulusan dengan kebutuhan industri yang dinamis dan terus berkembang. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Nasional pada tahun 2021, jumlah pengangguran terbuka dari lulusan SMK mengalami peningkatan sebesar 22.201 orang, dari angka sebelumnya yang tercatat sebanyak 2.089.137 orang menjadi 2.111.338 orang. Hal ini menunjukkan adanya masalah signifikan terkait penyerapan tenaga kerja dari lulusan SMK.

Kondisi ini mencerminkan adanya tantangan yang harus segera diatasi agar lulusan SMK dapat terserap dengan baik oleh dunia kerja. Tingginya angka pengangguran ini juga menunjukkan bahwa pembekalan keterampilan teknis yang diberikan selama pendidikan di SMK belum sepenuhnya memadai untuk memenuhi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks dan menuntut fleksibilitas yang tinggi.

Di tengah peningkatan jumlah pencari kerja yang belum terserap, muncul kebutuhan untuk mengembangkan opsi alternatif bagi alumni SMK agar tidak semata-mata mengandalkan sektor pekerjaan formal, namun juga memiliki kapasitas untuk membuka kesempatan bisnis mandiri. Salah satu inisiatif yang diimplementasikan adalah dengan membangun kompetensi berwirausaha melalui mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran ini dirancang untuk membekali peserta didik dengan kecakapan berwirausaha, sehingga mereka mampu menciptakan usaha mandiri dan memberikan kontribusi dalam menekan angka pengangguran (Firdaus et al., 2021). Dengan keterampilan kewirausahaan, siswa diharapkan dapat lebih mandiri dalam menghadapi tantangan ekonomi dan mampu menciptakan lapangan kerja, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi orang lain.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Imanuddin et al, (2021) mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terbukti memiliki pengaruh positif sebesar 67,5% terhadap minat siswa kelas XI SMK Negeri 1 Taliwang dalam berwirausaha selama Tahun Pelajaran 2021/2022. Imanuddin et al, (2021) juga mengatakan Lingkungan sekolah juga memberikan kontribusi positif sebesar 52% terhadap minat berwirausaha siswa. Secara keseluruhan, mata pelajaran PKK dan lingkungan sekolah memiliki pengaruh positif sebesar 75,9% terhadap peningkatan minat berwirausaha.

Meski demikian, permasalahan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKK masih menjadi tantangan, yang dapat menghambat pengembangan minat berwirausaha secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syafira dan Armiati (2024) di SMK Nusantara Padang, ditemukan bahwa minat berwirausaha siswa kelas XI masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari data awal yang diperoleh melalui kuesioner, di mana hanya 37% siswa yang menyatakan sering mencari informasi tentang peluang bisnis di sekitarnya, sementara 63% lainnya tidak melakukannya. Selain itu, hanya 47% siswa yang merasa senang ketika berbicara mengenai ide-ide bisnis baru, dan 23% siswa yang merasa mampu mengatasi rintangan serta tantangan dalam memulai bisnis, sedangkan 77% lainnya

tidak merasa mampu. Secara rata-rata, hanya 36% siswa yang menunjukkan minat terhadap berwirausaha, sedangkan 64% lainnya menunjukkan minat yang rendah. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam pengajaran PKK guna meningkatkan motivasi siswa dan minat mereka dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta efikasi diri secara simultan terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XII OTKP di SMK Negeri 1 Karanganyar pada tahun ajaran 2022/2023 (Oktafiani et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran PKK, jika dikombinasikan dengan upaya untuk meningkatkan efikasi diri siswa, dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKK.

Untuk mendukung perkembangan kapabilitas wirausaha, strategi pembelajaran yang diimplementasikan sebaiknya dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam membangun kompetensi praktis dan kreatif. Metode pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL) telah menunjukkan efektivitasnya dalam konteks ini. Dengan pendekatan PjBL, siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek-proyek nyata, yang bermanfaat tidak hanya untuk penguatan keahlian teknis, namun juga untuk pengembangan kapasitas berpikir kritis, ketrampilan pemecahan masalah, dan kemampuan bekerja dalam tim (Zhang & Ma, 2023). Melalui PjBL, siswa dapat lebih memahami konsep-konsep kewirausahaan secara lebih mendalam dan relevan, karena mereka terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek yang mereka kerjakan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia telah menganjurkan penerapan model pembelajaran PjBL sebagai komponen dari inisiatif Kurikulum Merdeka, yang menyediakan keleluasaan kepada pendidik untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas peserta didik (kemdikbud.go.id, 2020). Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan ruang lebih bagi siswa dalam

mengembangkan minat dan bakat mereka melalui kegiatan yang bermakna, termasuk melalui pembelajaran berbasis proyek.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memiliki kesesuaian yang tinggi dengan konteks pembelajaran PKK, sebab memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman praktis dan membangun kompetensi kewirausahaan dengan metode yang lebih nyata dan dapat diterapkan langsung (Rahayu et al., 2024). Demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membentuk karakter kewirausahaan yang kreatif dan inovatif.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran berbasis proyek di SMK masih menemui beragam hambatan. Di antaranya adalah keterbatasan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Modul-modul pembelajaran yang digunakan saat ini cenderung bersifat monoton dan kurang mendukung partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Putra & Salsabila, 2021). Sarana belajar yang tidak bersifat interaktif berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan aktivitas praktis seperti PKK. Dengan demikian, dibutuhkan terobosan dalam penciptaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa dan mendorong peran serta mereka dalam aktivitas pembelajaran.

Bahan ajar yang dipadukan dengan metodologi *Project-Based Learning* (PjBL) memainkan fungsi penting dalam pengembangan kompetensi peserta didik, terutama dalam memenuhi kebutuhan keterampilan abad ke-21. Menurut Fitri et al. (2024), PjBL tidak sekedar memfasilitasi siswa dalam penguasaan materi, namun juga memperkuat daya cipta dan kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui pengintegrasian PjBL, peserta didik mampu membangun kecakapan seperti kerja sama tim, kemampuan berkomunikasi, serta penyelesaian masalah yang berhubungan dengan situasi sehari-hari. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi lebih intensif dalam kegiatan pembelajaran, dimana mereka tidak hanya belajar untuk keperluan evaluasi, tetapi juga mendalami konsep secara komprehensif dan dapat menerapkannya dalam lingkup yang lebih luas.

Selain itu, guru juga sering menghadapi kesulitan dalam mengimplementasikan PjBL karena kurangnya panduan yang jelas dan terbatasnya sumber daya yang tersedia. Sejumlah pendidik masih menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional yang berfokus pada pengajar, seperti metode ceramah dan penugasan, tanpa mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar (Dong et al., 2019). Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kewirausahaan secara optimal. Padahal, untuk dapat berhasil dalam dunia usaha, siswa perlu memiliki pengalaman praktis yang dapat membantu mereka memahami tantangan dan peluang yang ada di lapangan (Handaru & Pujiriyanto, 2020).

Berdasarkan dari hasil wawancara oleh guru kelas XI dan XII bidang Kewirausahaan di SMK Negeri 48 Jakarta mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek masih minim dilakukan sehingga pembelajaran di kelas masih bersifat *Teacher Center Learning*. Hal ini menyebabkan kurangnya ilmu praktik dalam mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan ini untuk di semua kelas, terutama setiap jurusan memiliki fokus industri masing-masing. Seperti Pemasaran, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Desain Komunikasi Visual, dan Produksi Film.

Sebagai solusi untuk menghadapi berbagai permasalahan tersebut, penyusunan modul pembelajaran interaktif dengan pendekatan PjBL dalam mata pelajaran PKK merupakan inisiatif strategis yang patut diimplementasikan. Modul semacam ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mempertajam kemampuan wirausaha, dan pada akhirnya berkontribusi dalam menurunkan tingkat pengangguran di antara alumni SMK. Di samping itu, modul ini juga diharapkan dapat mendukung tenaga pengajar dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih efisien dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pendidikan menjadi lebih bermakna dan terarah pada pengembangan kecakapan abad ke-21, seperti inovasi, kerja sama tim, dan kapasitas berpikir kritis (Rineksiane, 2022). Melalui pendekatan PjBL, pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis PjBL ini sejalan dengan

berbagai kebijakan pemerintah yang mendukung inovasi dalam metode pembelajaran, serta kebutuhan dunia kerja yang menuntut keterampilan praktis dan adaptif. Siswa akan diajak untuk belajar secara aktif dan kontekstual, sehingga mereka dapat memahami materi PKK dengan lebih baik serta mampu menerapkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada persoalan yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang menjadi fokus dalam pengembangan ini adalah bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran interaktif dengan pendekatan *Project-Based Learning* pada mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dirumuskan, maka pengembangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan modul pembelajaran interaktif dengan pendekatan *Project-Based Learning* yang tepat guna dan menarik minat untuk mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan.

1.4 Pentingnya Pengembangan

1) Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan Teori Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Pengembangan modul ini diharapkan dapat memperkaya literatur dalam bidang *Project-Based Learning* (PjBL), khususnya dalam konteks pendidikan kewirausahaan. Secara teoritis, modul ini dapat mendukung konsep bahwa PjBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan keterampilan *problem-solving* mereka melalui kegiatan belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan demikian, modul ini memperkuat bukti empiris yang menunjukkan efektivitas PjBL dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan partisipatif.

- b. Kontribusi pada Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep dan pendekatan dalam pendidikan kewirausahaan. Modul pembelajaran interaktif yang berbasis proyek ini menunjukkan bagaimana integrasi antara teori kewirausahaan dan pendekatan berbasis proyek dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan kewirausahaan di kalangan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang berbasis pengalaman praktis lebih efektif dalam membangun sikap kewirausahaan dibandingkan pembelajaran teoretis semata.

c. Peningkatan Penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif

Dalam ranah media pembelajaran, pengembangan modul interaktif ini akan memperkaya teori tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap bagaimana modul pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan kewirausahaan. Modul ini dapat memperkuat argumen bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat untuk mengaktifkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional dalam proses belajar.

d. Penguatan Model Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek

Pengembangan modul ini juga memiliki manfaat teoritis dalam hal penilaian. Modul ini memungkinkan penerapan model penilaian yang lebih komprehensif, yang mencakup evaluasi terhadap aspek kognitif, keterampilan, dan sikap siswa dalam konteks pembelajaran kewirausahaan. Hal ini mendukung pengembangan teori penilaian autentik yang menekankan pentingnya menilai proses belajar dan keterampilan praktis siswa, bukan hanya hasil akhir secara teoretis.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bahan ajar ini mampu memperkuat motivasi belajar dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran kewirausahaan melalui pengalaman edukatif yang lebih atraktif dan berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga akan memperoleh kecakapan praktis yang berharga, seperti daya kreativitas dan kemampuan bekerja sama.

b. Bagi Guru

Modul ini memberikan panduan yang jelas dan terstruktur dalam menerapkan PjBL, sehingga memudahkan guru dalam mengajar kewirausahaan dengan pendekatan yang lebih interaktif dan efektif.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan modul ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di sekolah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi siswa dan memperkuat daya saing sekolah di era digital.

d. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan pendidikan vokasi, khususnya dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK dan menekan angka pengangguran.

1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk pengembangan ini merupakan modul pembelajaran interaktif dengan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dan mempertajam kemampuan wirausaha dalam mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Modul ini memiliki beberapa karakteristik penting yang mencakup:

1. **Format Interaktif:** Modul ini menggunakan pendekatan interaktif dengan integrasi elemen multimedia, termasuk video, animasi, dan simulasi. Elemen-elemen ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep kewirausahaan secara lebih mudah dan mendalam melalui pengalaman visual dan praktik.
2. **Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL):** Modul ini berfokus pada kegiatan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diminta untuk menyelesaikan proyek kewirausahaan dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Setiap proyek yang disajikan dalam modul disesuaikan dengan konteks kehidupan nyata dan kebutuhan industri yang relevan dengan masing-masing jurusan di SMK.
3. **Panduan Pengerjaan Proyek:** Modul ini dilengkapi dengan panduan langkah demi langkah dalam pelaksanaan proyek. Siswa diberikan arahan yang jelas untuk setiap tahap, mulai dari identifikasi peluang usaha, perancangan prototipe, hingga evaluasi hasil. Panduan ini juga membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan PjBL secara lebih sistematis.
4. **Materi Pendukung:** Modul ini menyediakan berbagai materi pendukung, seperti lembar kerja siswa (LKS), soal latihan interaktif, dan studi kasus yang berkaitan dengan dunia usaha. Materi ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa dan mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara langsung dalam proyek yang mereka kembangkan.
5. **Digital dan Cetak:** Modul ini tersedia dalam bentuk digital dan cetak. Modul digital dapat diakses melalui perangkat komputer atau tablet, memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sementara modul cetak tersedia bagi siswa yang lebih nyaman belajar secara konvensional.
6. **Evaluasi Kinerja Proyek:** Produk ini mencakup komponen evaluasi yang komprehensif, meliputi aspek kognitif, keterampilan, dan sikap siswa dalam konteks kewirausahaan. Penilaian dilakukan tidak hanya berdasarkan hasil

akhir proyek, tetapi juga berdasarkan proses pengerjaan, termasuk keterampilan *problem-solving*, kolaborasi, dan kreativitas yang ditunjukkan siswa.

Dengan spesifikasi ini, diharapkan modul pembelajaran interaktif berbasis PjBL ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengasah keterampilan kewirausahaan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja maupun menciptakan peluang usaha sendiri.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) ini dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa asumsi dan keterbatasan, sebagai berikut:

Asumsi Pengembangan:

1. **Kebutuhan Siswa dan Guru:** Diasumsikan bahwa siswa dan guru memiliki kebutuhan untuk menggunakan modul yang lebih interaktif dan berbasis proyek guna meningkatkan keterlibatan siswa dan mengasah keterampilan wirausaha. Modul ini dikembangkan untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran yang mendukung pendekatan aktif dan kontekstual.
2. **Dukungan Teknologi:** Diasumsikan bahwa sekolah-sekolah yang menjadi target pengguna modul ini memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, seperti komputer, tablet, atau perangkat multimedia yang diperlukan untuk menggunakan modul digital. Teknologi ini diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh siswa dan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.
3. **Kesediaan Guru untuk Berinovasi:** Diasumsikan bahwa para guru yang menggunakan modul ini memiliki kesediaan dan kemampuan untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran berbasis proyek dalam pengajaran mereka. Guru diharapkan berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam menjalankan proyek mereka.

Keterbatasan Pengembangan:

1. **Tingkat Kemampuan Guru dan Siswa yang Bervariasi:** Dalam penelitian ini, terdapat variasi tingkat keterampilan guru dan siswa dalam memahami dan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi konsistensi dalam mengukur efektivitas modul interaktif yang dikembangkan.
2. **Terbatasnya Waktu Pengumpulan Data:** Penelitian ini dibatasi oleh waktu pengumpulan data yang terbatas, sehingga mungkin belum sepenuhnya mencakup semua aspek yang diperlukan untuk evaluasi menyeluruh terhadap penggunaan modul pada mata pelajaran PKK.
3. **Keterbatasan Anggaran Penelitian:** Anggaran yang terbatas untuk pengadaan bahan penelitian, seperti modul cetak atau perangkat teknologi untuk simulasi, menjadi salah satu kendala dalam melaksanakan penelitian ini secara optimal. Hal ini juga mempengaruhi seberapa luas cakupan penelitian yang dapat dilakukan.

Dengan menyadari berbagai asumsi dan limitasi tersebut, diharapkan pengembangan bahan ajar ini tetap mampu memberikan sumbangsih berarti dalam meningkatkan mutu pendidikan wirausaha, walaupun terdapat sejumlah hambatan yang perlu diatasi selama proses penerapannya di lapangan.

Intelligentia - Dignitas