

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Menurut Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 pasal 1 ayat 1 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran.

Dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 (2003:26), pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, erat betujuan untuk berkembang kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan maha esa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang di dorong untuk pengembangan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk mengafal, otak anak di paksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (senjaya, 2010:1).

Mata pelajaran kewirausahaan adalah mata pelajaran yang membutuhkan kesabaran, keaktifan, berpikir kritis, kreativitas dan wawasan yang sangat luas pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar adalah proses belajar yang melibatkan peran aktif siswa salah satunya dengan bermain peran (Djamarah dan Zain, 2006:41). Dalam belajar siswa juga tidak hanya mencatat ataupun mengafal pelajaran melainkan kemampuan baik efektif, kognitif dan psikomotor.

Namun pada kenyataan siswa hanya mengarah pada menghafal teori/informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingat dan menghubungkan dengan kejadian-kejadian pada kehidupan sehari-hari. Padahal menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sendiri.

Dalam hal ini, selain memilih dan menentukan model pembelajaran, guru hendaknya mampu menerapkan model pembelajaran yang dijadikan sebagai pilihan, artinya para guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sekolah. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memudahkan siswa memahami setiap materi yang disajikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Kunandar dalam Devega, 2012:2)

Konsekuensi dari hal itu adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga siswa meningkatkan lebih lama konsep dan menerapkannya. Bagaimana guru dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh siswa, sehingga dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengkaitkannya dalam kehidupan nyata. Serta sebagai guru yang baik dan bijaksana mampu menggunakan model pembelajaran yang terkait dengan cara memecahkan masalah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di lapangan dan wawancara dengan guru bidang studi kewirausahaan kelas X IPS 2 Bapak M. Abdul Nasir S.pdi. peneliti menemukan permasalahan sebagai berikut: Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, seperti menggunakan sistem ceramah, ketika guru menyampaikan pembelajaran yang diberikan dari segi teori dan praktek, serta menumbuhkan rasa ingin tau dan keinginan untuk menjadi seorang wirausaha masih ada beberapa siswa yang tidak berani dalam menyampaikan dan mengungkapkan ide, atau gagasan, selain itu adanya sebagian siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan sebagian siswa bercerita dengan teman sebangku, dan siswa cenderung kurang percaya diri dalam berwirausaha, dikarenakan mereka berpikir orang yang berwirausaha akan mengalami banyak resiko.

Selain kreativitas belajar, siswa kelas X IPS 2 juga kurang dalam minat berwirausaha. Menurut Suryana dkk (2011:63) mengemukakan bahwa minat

berwirausaha dipengaruhi oleh keterampilan, kreativitas, dan kemampuan atau kompetensi.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan kreativitas belajar merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Munandar,2009: 12)

Sedangkan kreativitas yang peneliti temukan dalam belajar baik dari segi teori maupun praktek, siswa masing kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapatnya (Tugas-tugas yang diberikan baik itu secara praktek maupun tertulis) tersebut. Misalnya, siswa akan membuat tugas baik itu dari segi teori maupun praktek (*proyek*) bagaimana siswa harus mampu berpikir kreatif, dan menggabungkan gagasan/ide-ide yang baru dalam pembuatan tugas (*proyek*) tersebut. Sedangkan dalam tugas-tugas tertulis siswa harus mampu mengerjakan dengan berpikir kritis dan mengeluarkan pendapat, serta mampu mengerjakan tugas tersebut dengan sendirinya. Oleh karna itu peneliti ingin untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas belajar siswa khususnya dalam pelajaran kewirausahaan adalah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru



dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Joyce dan Weil (dalam Rusman,2011:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang,) merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing di kelas atas yang lain.

Untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas, maka perlu melakukan suatu upaya dan rekayasa yaitu dengan mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar yang lebih kondusif. Pendekatan apapun yang digunakan harus mendudukkan siswa sebagai pusat perhatian dan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam mengupayakan situasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah guru memilih metode model pembelajaran berbasis *proyek (Project based learning)* adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “*Proyek* adalah rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas”. Joel L Klein et. Al dalam Widyantini (2014) menjelaskan bahwa “Pembelajaran berbasis *proyek* adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi”. Sehingga apabila diterapkan pada pembelajaran Kewirausahaan maka akan lebih

menarik partisipasi dan dapat meningkatkan kreativitas, dan minat berwirausaha siswa sehingga pada akhirnya akan mengarah kepada keberhasilan

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan pada sekolah tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Dan Minat Berwirausaha Siswa Kelas X Ips 2 Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Di SMA Ylpi Pekanbaru tahun Ajaran 2018/2019**” .

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah Penerapan Model Pembelajaran *Projek (Project Based Learning)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Minat Berwirausaha Siswa Kelas X ips 2 Dalam Pelajaran Kewirausahaan Di Sma Ylpi Pekanbaru sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti, sistem ceramah
2. Beberapa siswa tidak berani mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapatnya
3. Sebagian siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran kewirausahaan
4. Siswa masih cenderung merasa kurang percaya diri dalam berwirausaha.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka peneliti membatasi masalah tentang model *proyek based learning*, “ Untuk meningkatkan kreativitas

belajar dan minat berwirausaha pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X IPS 2 di SMA YLPI Pekanbaru.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

“Apakah penerapan model pembelajaran *Proyek Based Learning* dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar dan Minat Berwirausaha Siswa Kelas X IPS 2 Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMA YLPI Pekanbaru”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar, dan minat berwirausaha siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X IPS 2 di SMA YLPI Pekanbaru, dengan menggunakan Model Berbasis *Proyek*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

Secara teoritis peneliti ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan kepada pelajar kewirausahaan. Dan sebagai salah satu cara meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausaha siswa pada pembelajaran kewirausahaan melalui penerapan model *Proyek ( Project Based Learning)* Pembelajaran *Proyek (Project*

*Based Learning*, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat bagi:

- a. Bagi siswa, diharapkan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, dapat meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausahaan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.
- b. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran kewirausahaan, oleh guru kewirausahaan di SMA YLPI Pekanbaru.
- c. Bagi sekolah, dapat menyediakan sarana dan prasarana lengkap sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar disekolah.
- d. Bagi peneliti lain yang membahas masalah yang sama, dapat di jadikan landasan dalam menindak lanjuti penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas.

## G. Defenisi Operasional



Untuk menghindari kesalahan, peneliti membatasi setiap istilah-istilah yang berhubungan dengan variabel yang diteliti, adapun penjelasan defenisi operasionalnya adalah:

a. Pembelajaran Berbasis *Proyek*

Hasnawati (2015:28) menyatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan *proyek* sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja sama secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata.

Model *Proyek (Project Based Learning)* peneliti maksud adalah cara menyajikan kerja proyek, serta membuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, dengan kerja sama, serta memberikan pendapat kepada siswa untuk bekerja dengan baik.

b. Kreativitas Belajar

Kerativitas belajar adalah hasil dari interaksi anatar individu dengan lingkungannya (Munandar, 2009:12). Kreativitas belajar dapat diartikan

sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Sedangkan kreativitas yang dimaksud dalam peneliti ini adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada. Ciri siswa yang kreatif dalam penelitian ini adalah memiliki imajinatif, berpikir mandiri, percaya diri serta berani dalam mengambil resiko saat berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, antara lain kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan, cara belajar yang baik dan motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreativitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

c. Minat berwirausaha

Minat berwirausaha ditentukan oleh kepercayaan diri. Menurut Schunk (2012:20) kepercayaan diri mengacu pada persepsi-persepsi seseorang tentang kemampuannya untuk menghasilkan suatu tindakan. Seseorang siswa yang

memiliki kepercayaan diri yang kuat selalu memiliki nilai keyakinan, optimisme, individualitas dan ketidak bergantungan terhadap sesuatu. Kepercayaan diri ini merupakan faktor penting yang mendorong minat siswa, karena apabila siswa memiliki kepercayaan diri yang kuat maka dia berani mengambil resiko menjadi wirausaha.

Sedangkan dalam penelitian ini Minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras yang terdapat dari dalam diri seseorang untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya.

