

BAB I PENDAHULUAN

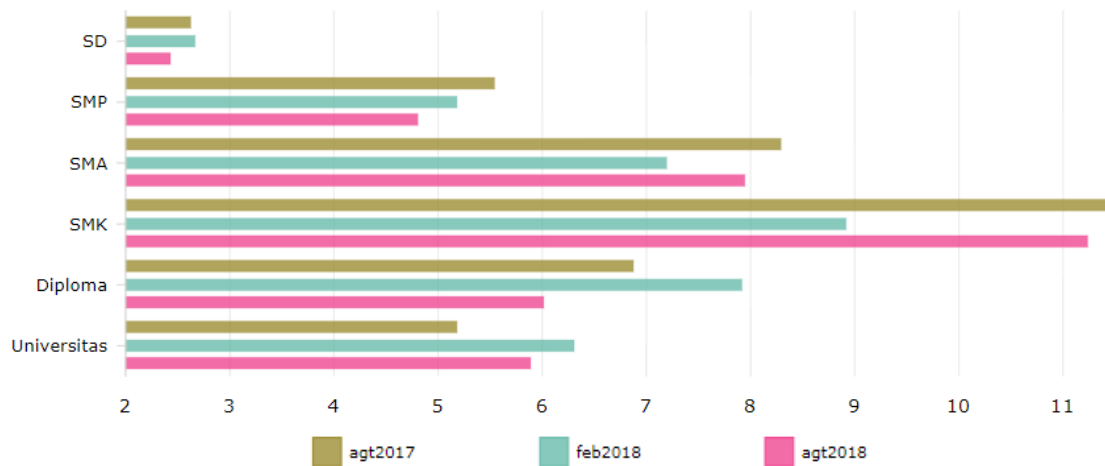
A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah sebagai berikut: (1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, 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 melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Hal yang perlu di soroti dari tujuan khusus undang-undang tersebut pada poin d bahwa siswa lulusan SMK diharapkan mampu memiliki kompetensi kerja sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Kompetensi tersebut tentunya harus sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja, sehingga lulusan SMK mampu memiliki daya saing.

Guru Besar Universitas Pendidikan Indonesia, Said Hamid Hasan, mengatakan kurikulum SMK bisa memiliki dua orientasi, yaitu pertama

mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang terkait dengan kebutuhan dunia usaha dan industri, dan yang kedua kewirausahaan. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat hingga pada bulan Agustus tahun 2018 bahwa persentase pengangguran lulusan SMK adalah sebesar 11,25%, sedangkan jumlah pengangguran lulusan SMA yaitu 7,95%. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pengangguran lulusan SMK jauh lebih banyak dengan lulusan SMA dengan perbedaan sejumlah 3,3%. Jumlah lowongan kerja terdaftar di BPS tahun 2016 hanya sebesar 612.699 loker, artinya berdasarkan kondisi riil saat ini memang tidak semua lulusan SMK dapat terserap di dunia kerja. Oleh karena itu, lulusan SMK selain harus siap untuk bekerja ataupun melanjutkan ke perguruan tinggi juga harus siap untuk berwirausaha untuk mengurangi tingkat pengangguran tersebut.



Gambar 1. Grafik Tingkat Pengangguran di Indonesia (Sumber: BPS, 2018)

Kurikulum 2013 yang telah direvisi mengintruksikan untuk merubah mata pelajaran Kewirausahaan dan Prakarya menjadi Produk Kreatif dan

Kewirausahaan, perubahan ini tidak hanya terjadi pada namanya saja, namun juga pada jumlah jam pelajaran serta sistem pembelajarannya. Jumlah jam pelajaran yang tadinya hanya 2 jam menjadi 7 jam pelajaran, selain itu guru yang mengajar dari 1 orang guru kewirausahaan menjadi 2 guru, yaitu guru kewirausahaan dan guru produktif yang mengajar sesuai bidang keahliannya. Dari hasil observasi di lapangan, PKK belum dijalankan dengan begitu baik masih banyak sekolah yang bingung bagaimana harus menjalankannya, bagaimana sistem pembelajaran tersebut harus dijalankan, ataupun bagaimana jadwal pembagian antara kewirausahaan dan guru produktif.

Menurut salah satu guru yang diwawancarai bahwa dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran PKK, mengharuskan siswa membuat sebuah produk, sehingga model pembelajaran yang dirasa paling tepat oleh para guru adalah pembelajaran berbasis proyek. Project Based Learning (PjBL) berarti belajar melalui pengalaman (Solomon, dalam Sepahkar, 2015:49). Wena (2012:144) mendefinisikan model pembelajaran PjBL sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Proyek dalam PjBL dilakukan untuk merangkai aktivitas siswa dalam menyusun suatu produk (Hiscocks, 2008). Model

pembelajaran ini menekankan siswa untuk membuat proyek dan menghasilkan produk/karya kemudian belajar dari proses pembuatan proyek dan produk tersebut, agar materi belajar yang disampaikan guru mudah dipahami.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek tentunya tidak mudah untuk diterapkan. Menurut hasil wawancara, guru menemui kesulitan bagaimana mengimplementasikan model tersebut agar dapat memenuhi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada dan memenuhi jam pelajaran yang tersedia. Selain itu, pada praktik dilapangan masih banyak yang menjalankan PKK tidak memiliki tujuan yang sama dengan dunia kerja yang kelak akan digeluti oleh siswa. Misalnya, jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan, namun pada pembelajaran PKK diharuskan untuk membuat produk kreatif tergantung pada ide siswanya, yang kemudian ide siswa tersebut kadang kala tidak sesuai dengan jurusan yang diambil. Hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran PKK juga, yaitu belum adanya buku pegangan guru pada mata pelajaran PKK, sehingga guru kebingungan hal apa saja yang harus diajarkan kepada siswa. Permasalahan lainnya, masih ada beberapa sekolah dimana yang mengajarkan mata pelajaran PKK adalah bukan guru produktif namun guru adaptif yang masih kekurangan jam mengajar, sehingga guru tersebut tidak mengetahui secara mendalam, bagaimana kompetensi yang harus didapatkan siswa sesuai dengan dunia kerja yang dibutuhkan saat ini. Hal lai yang disebutkan juga, yaitu fasilitas yang disediakan oleh sekolah masih terbatas sehingga terdapat keterbatasan pula untuk menerapkan sistem pembelajaran PKK berbasis proyek.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya lulusan SMK yang masih menjadi pengangguran.
2. Guru kebingungan bagaimana mengimplementasikan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan model pembelajaran berbasis proyek.
3. Guru kebingungan bagaimana pembagian jadwal antara guru kewirausahaan dan guru produktif.
4. Guru yang mengajar PKK bukan yang ahli di bidangnya.
5. Pembelajaran PKK masih belum dilaksanakan sesuai dengan kompetensi keahlian.
6. Belum adanya buku pegangan guru dalam mengajarkan PKK.
7. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang akan diteliti difokuskan kepada identifikasi masalah pada nomor 2, yaitu tingkat implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK se-DIY yang terdiri dari SMKN 1 Seyegan, SMKN 2 Yogyakarta, SMKN 3 Yogyakarta, SMKN 1 Sedayu, SMKN 2 Wonosari, dan SMKN 2 Pengasih. Proyek yang dihasilkan pada mata pelajaran PKK adalah di bidang konstruksi bangunan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan dari permasalahan yang telah disebutkan adalah sebagai berikut:

1. Seberapa tingkat implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK se-DIY?
2. Apa saja faktor penghambat yang dialami guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan tingkat implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK se-DIY.
2. Mengetahui faktor penghambat terlaksananya pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah mengetahui tujuan penelitian, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini manambah ilmu pengetahuan dalam hal implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai wahana dalam menerapkan teori-teori yang diperoleh selama menjalani studi, dapat menambah wawasan keilmuan, wahana untuk melatih keterampilan menulis karya ilmiah dan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjan Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru dalam melaksanakan implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

c. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber penelitian bagi penelitian yang sejenis.