

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kohler, D. & Weisz, J.D. dalam Prasetyo, H. & Sutopo, W. (2016: 2) Era revolusi industri 4.0 adalah sebuah pendekatan dengan cara melakukan penyatuan sinkronisasi waktu dan penyesuaian produksi untuk mengontrol proses produksi. Industri 4.0 tentu menuntut manusia untuk mengubah cara aktivitas untuk memprediksi masa depan karena ketidakpastian dalam dunia industri yang berubah dengan cepat. Salah satu tantangan industri 4.0 menurut Hecklau et al dalam Alfa, A. (2018: 170) adalah meningkatnya kebutuhan akan inovasi. Kebutuhan inovasi menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang dibutuhkan dalam berinovasi salah satunya adalah kreativitas.

Indonesia diprediksi tahun 2030-2040 terjadi peningkatan jumlah usia produktif lebih banyak dibandingkan jumlah usia non produktif. Jumlah tersebut tentu akan banyak jumlah pengangguran dan persaingan yang ketat antar sumber daya manusia. Persaingan yang ketat tentu memerlukan kualitas sumber daya manusia yang tinggi agar tidak kalah saing dalam dunia kerja. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM adalah revitalisasi pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan merupakan sekolah untuk mencetak SDM yang siap kerja.

Bukit, M. (2014: 80) menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan (*Vocational Education*) sebagai pendidikan yang berbeda dari jenis pendidikan lainnya harus memiliki karakteristik sebagai berikut; 1) berorientasi pada kinerja individu dalam dunia kerja; 2) justifikasi khusus pada kebutuhan nyata di lapangan; 3) fokus kurikulum pada aspek-aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif; 4) tolok ukur keberhasilan tidak hanya terbatas di sekolah; 5)

kepekaan terhadap perkembangan dunia kerja; 6) memerlukan sarana dan prasarana yang memadai; dan 7) adanya dukungan masyarakat.

Revitalisasi pendidikan mencakup sistem pembelajaran salah satunya adalah kurikulum dan pendidikan karakter. Kurikulum yang sedang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Tuntutan pembelajaran kurikulum 2013 menghendaki suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya, yaitu potensi yang terkait dengan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Kurikulum 2013 menghendaki adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan sikap siswa kreatif, mandiri, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa (Dion, B. 2014). Pada kurikulum 2013 hal yang paling mendominasi adalah adanya tuntutan dalam hal kreativitas pada siswa. Unsur kreativitas merupakan salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar.

Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan, dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamidah, S. (2017: 24) yang menyatakan bahwa “kreativitas lebih kepada kemampuan melahirkan ide-ide cerdas ataupun pikiran-pikiran baru ataupun di luar kebiasaan untuk mengatasi permasalahan secara jitu dan tepat”. Sehingga apabila dihadapkan pada suatu masalah yang cukup sulit pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, siswa akan dapat mengatasinya dengan cara

kreatif masing-masing siswa. Selain kreatif, siswa juga diharapkan mampu menginovasi produknya. Pada prosesnya, inovasi dapat melibatkan unsur pengetahuan, keterampilan, pengalaman, maupun penguasaan teknologi yang dimiliki siswa untuk menciptakan atau merubah produk yang sudah ada menjadi lebih baik dan dapat diterima lingkungan. Produk baru dengan sentuhan kreatif tentunya akan disukai konsumen.

Pada kurikulum 2013 revisi terdapat beberapa perubahan pada mata pelajaran siswa SMK Boga. Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan yaitu Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI. Sebenarnya mata pelajaran ini sudah ada pada kurikulum 2013 dengan nama Prakarya dan Kewirausahaan yang diperuntukan bagi siswa kelas XII SMK Boga. Namun, pada kurikulum 2013 revisi mata pelajaran ini mengalami perubahan nama menjadi Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diperuntukan bagi siswa kelas XI dan XII. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terdapat beberapa penambahan materi guna meningkatkan unsur kreativitas dan inovasi pada siswa. Materi yang ditambahkan antara lain adalah pemahaman tentang kewirausahaan yang dijelaskan secara teori maupun penerapan praktek langsung pada siswa. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, mata pelajaran ini menuntut siswa agar mampu berfikir kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran berlangsung. Tuntutan berfikir kreatif dan inovatif akan muncul pada saat siswa mulai belajar menyusun, menentukan, membuat produk dan media promosi serta menyeleksi dan melakukan pemasaran pada produk kreatif yang dihasilkan siswa. Kreativitas dan inovasi yang dimunculkan siswa tentunya akan berbeda antara

satu siswa dengan siswa lainnya sesuai dengan kemampuan dan daya tangkap siswa dalam memahami penjelasan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SMKN 1 Kalasan dengan narasumber Ibu Siti Uswatun Khasanah sebagai guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI, bahwa Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran baru yang dikembangkan dari Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada kurikulum 2013 revisi dan baru berjalan selama 1 tahun terakhir. Guru maupun siswa masih menyesuaikan diri dengan poin-poin yang ada. Pada mata pelajaran ini siswa diharapkan mampu membuat suatu produk kreatif dengan teknik pemasaran yang kreatif pula. Kegiatan proses pembelajaran oleh guru menjelaskan materi terkait mata pelajaran ini.

Pada pembelajaran teori, guru menjelaskan bab kewirausahaan, cara berwirausaha, *prototype*, pengertian produk, pengemasan produk, pemasaran, cara mendaftarkan produk agar memiliki hak cipta, dan lain sebagainya. Selain penjelasan dari guru, ada juga buku-buku dan tabloid yang berisi materi kewirausahaan dan beberapa resep makanan. Buku dan tabloid ini dapat dijadikan sumber referensi siswa. Pada prosesnya siswa diberi tugas untuk mencari ide usaha apa yang akan dikerjakan, lalu siswa membuat *prototype* dengan cara diskusi kelompok untuk kemudian maju satu per satu menjelaskan ide usaha yang ingin dijalankan. Setelah rencana usahanya disetujui maka siswa mewujudkannya pada saat pembelajaran praktek. Ide usaha dibatasi pada bidang boga saja, tetapi karena siswa cenderung berorientasi pada bidang boga jadi semua siswa memilih

usaha makanan. Produk makanan yang dipilih cenderung ke arah makanan ringan karena produk ini cenderung dapat diterima dikalangan siswa dan guru. Proses pembuatannya mudah dan harga jualnya pun terjangkau (Rp1.500 - Rp2.500/pcs). Pada kelas XII siswa diharapkan mampu membuat kelompok usaha kecil sendiri, dimana siswa didorong untuk bisa berlatih wirausaha sedari dini. Meskipun masih berstatus sebagai siswa dan bersekolah, namun diharapkan sudah bisa berwirausaha. Hal ini masih menjadi suatu rencana, karena mata pelajaran ini baru diterapkan pada siswa kelas XI, sedangkan untuk kelas XII baru akan diterapkan pada tahun kedua. Pada prosesnya, guru sudah memberikan pengalaman belajar secara teori dan praktek, namun kenyataannya belum semua siswa mengaplikasikan materi pembelajaran yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memunculkan ide kreatif dan inovasi, sehingga perlu ditinjau lebih jauh seperti apa keadaan pembelajaran yang terjadi.

Setelah dilakukan studi pendahuluan lebih mendalam pada siswa dan guru, diketahui bahwa siswa mengalami sedikit kesulitan pada saat pembuatan produk maupun saat memasarkan produknya, antara lain: (1) beberapa resep yang dibuat pada awalnya mengalami kegagalan ringan seperti pada bentuk yang tidak sama besar volumenya, warna produk yang berbeda (gosong); (2) produk dipasarkan pada saat jam istirahat kedua, sehingga banyak siswa yang tidak mau membeli dengan alasan uang jajan sudah habis; (3) konsumen kurang tertarik pada tampilan beberapa produk yang dikemas sederhana (hanya menggunakan kertas minyak yang dibuat menyerupai mini box tanpa ada label); (4) beberapa produk

yang di jual sama dengan produk yang dijual di kantin, sehingga siswa lain enggan membeli karena kurang variatif; (5) siswa menjual produk yang sama secara berulang-ulang tanpa ada perubahan pada teknik pemasaran maupun kemasannya, hal ini dikarenakan akan memakan banyak biaya dan waktu apabila merubah kemasan yang sudah ada.

Kendala yang di alami guru pada saat proses pembelajaran berlangsung antara lain: (1) siswa kurang tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran praktek sehingga guru harus sedikit keras pada siswa; (2) masih banyak siswa yang mengambil alat praktek tambahan di dapur lain yang seharusnya tidak diperbolehkan (siswa dilatih untuk bekerja kreatif dengan alat yang disediakan namun siswa belum mampu memaksimalkan alat yang ada); (3) pengembalian alat dapur yang kurang rapi; (4) perlengkapan pribadi (*wearpack*, *apron*, kerpas, serbet) yang sering diabaikan. Walaupun banyak kendala yang muncul pada saat praktek, namun siswa sudah cukup kreatif dalam mengembangkan produknya, sebagai contoh produk churos yang pada awalnya hanya berwarna kuning kecoklatan dengan taburan gula halus pada praktek kedua diberi variasi baru oleh siswa dengan penambahan warna merah dan hijau dari pewarna makanan dan diberi *topping* coklat. Dari pengalaman tersebut siswa mampu menginovasi produknya melalui pengalaman pribadi dan memberi sentuhan baru pada produknya. Namun ada juga kelompok siswa yang belum mampu menginovasi produknya dengan kreatif, seperti pada produk risol yang isinya masih sama seperti risol pada umumnya dan produk brownies yang ukuran potongnya masih berbeda-beda.

Penelitian yang dilakukan Efendi. (2009: 96) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar dengan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi. Kemudian Putri, C. T. (2013: 22) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh langsung dan tidak langsung dalam variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar. Berbeda dengan Melia Kristania (2016: 11) diperoleh simpulan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan berfikir positif secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika. Pentingnya penelitian untuk mengetahui adanya kreativitas dan inovasi siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, hal ini dikarenakan adanya tuntutan pembelajaran kurikulum 2013 yang menghendaki proses pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki supaya siswa dapat menghadapi era revolusi industri 4.0 dimana salah satu tantangan industri 4.0 menitik beratkan pada peningkatan kebutuhan akan inovasi. Faktor yang dibutuhkan dalam berinovasi salah satunya adalah kreativitas. Jadi, peneliti ingin meneliti unsur kreativitas dan inovasi yang dilakukan siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Kalasan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk memperjelas dan mempermudah dalam penelitian maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kreativitas siswa dalam merubah bentuk dan tampilan produk.
2. Masih rendahnya inovasi siswa pada varian produk yang dibuat.
3. Masih rendahnya kreativitas siswa dalam mengemas produk agar terlihat lebih menarik dan berbeda dengan produk pada umumnya.
4. Kurangnya semangat dan kreativitas siswa dalam memasarkan hasil produknya.
5. Siswa kesulitan memasarkan produk apabila sudah terlalu siang (melewati jam istirahat kedua).
6. Instruksi guru mengenai tata tertib penggunaan alat praktek yang masih sering diabaikan siswa.
7. Masih rendahnya kesadaran siswa pada perlengkapan pribadi saat praktek, sehingga guru harus selalu mengingatkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini sangatlah kompleks. Namun, penelitian ini tidak membahas semua permasalahan di atas, sehingga diperlukan adanya batasan masalah. Agar lebih terarah sesuai dengan tujuannya, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi mengenai kreativitas dan inovasi siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Kalasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMKN 1 Kalasan?
2. Bagaimana inovasi siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMKN 1 Kalasan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang dapat di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kreativitas siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Kalasan.
2. Mengetahui inovasi siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Tata Boga pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Kalasan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri dan tidak terpaku pada satu jawaban/solusi sehingga kemampuan kreativitas dan inovasi siswa juga dapat dikembangkan.

2. Bagi guru
 - a. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk melihat sisi lain dari kemampuan berpikir yang tidak sebatas pada ingatan saja, melainkan dapat juga dilihat dari kemampuan kreativitas dan inovasi siswa.
 - b. Guru dapat melihat sejauh mana pemahaman materi yang dimiliki oleh siswa melalui mata pelajaran praktek.
3. Bagi peneliti
 - a. Menambah pengetahuan mengenai cara mengukur aspek kemampuan kreativitas dan inovasi yang terdiri atas aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, penemuan, pengembangan, duplikasi, dan sintesis.
 - b. Turut berkontribusi dalam memajukan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan kuliner.
4. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan yang lebih baik di masa mendatang, terutama untuk memberi masukan dan tambahan informasi serta menyampaikan saran yang mungkin bermanfaat bagi Fakultas Teknik UNY mengenai masalah yang dihadapi dalam bidang kreativitas dan inovasi.
 - b. Menambah referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis atau melanjutkan penelitian ini secara lebih luas dan mendalam.
5. Bagi SMKN 1 Kalasan
 - a. Sarana evaluasi terhadap pelaksanaan kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan pendidikan bagi siswa.

- b. Menjadi masukan dalam menentukan kebijakan khususnya tentang upaya meningkatkan kreativitas dan inovasi di sekolah.