

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan kewirausahaan menjadi sangat penting di era globalisasi saat ini. Namun, hasil belajar prakarya kewirausahaan di banyak institusi Pendidikan masih menunjukkan hasil belajar yang kurang optimal, sebanyak 75% peserta didik masih kurang percaya diri dan merasa takut untuk menyatakan pendapat di kelas (Afrita et al., 2023). Metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah, tidak meningkatkan minat peserta didik. Untuk hasil belajar yang lebih baik, diperlukan integrasi nilai, keterampilan, dan pengetahuan melalui pendekatan seperti pemecahan masalah dan proyek. Strategi pembelajaran aktif harus diterapkan, memberi peserta didik kesempatan untuk belajar dalam lingkungan profesional nyata, sehingga dapat menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengalaman baru (Arief et al., 2024).

Perkembangan teknologi dapat mengubah cara seseorang berkomunikasi, bersosialisasi, dan belajar. Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun peserta didik harus menggunakan teknologi informasi. *E-learning* adalah cara untuk membuat belajar menjadi lebih mudah. Menurut (Setiawan et al, 2020) pemanfaatan teknologi berperan dalam pengembangan keterampilan peserta didik abad ke-21. Salah satu contoh penggunaan teknologi ini adalah pembelajaran *flipped classroom* (Siburian et al., 2022). Menurut Bregmann, J 7 Sams, *flipped classroom* adalah metode pembelajaran yang mengabungkan berbagai pendekatan Pendidikan dengan memberikan Pelajaran secara online diluar kelas dan mengerjakan tugas di dalam kelas. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah (Siburian et al., 2022).

Hasil yang dicapai setelah belajar dalam jangka waktu tertentu disebut hasil belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai representasi dari usaha belajar peserta didik, semakin banyak upaya peserta didik untuk belajar, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka peroleh, jadi hasil belajar dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk menilai keberhasilan pembelajaran peserta didik.

PjBL mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proyek, peserta didik bekerja sama dan mencari informasi secara mandiri. Model ini juga mengajarkan peserta didik berpikir kritis dengan membantu mereka memecahkan masalah. PjBL memungkinkan peserta didik untuk membuat sesuatu, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model PjBL membantu peserta didik memahami dan mengkonstruksi pemahaman konsep melalui realitas kehidupan, dari hal-hal yang nyata hingga abstrak. Selain itu, PjBL memiliki kelebihan yang lebih baik dalam manajemen sumber dan meningkatkan kerja sama (Suci et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Cisayong didapatkan data hasil belajar prakarya kewirausahaan masih rendah dimana hasil belajar peserta didik masih banyak yang dibawah nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP). Adapun KKTP di SMA Negeri 1 Cisayong untuk kelas XI yaitu sebesar 76. Berikut adalah nilai rata rata mata pelajaran prakarya kewirausahaan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Cisayong.

Tabel 1. 1 Nilai Rata Rata Penilaian Formatif Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Cisayong

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai KKTP	Rata Rata
1.	XI-A.1	38	76	54,07
2.	XI-A.2	38	76	62,29
3.	XI-B.1	39	76	53,36
4.	XI-B.2	39	76	51,57
5.	XI-C.1	39	76	57,35
6.	XI-C.2	39	76	60,35
7.	XI-D.1	39	76	59,25
8	XI-D.2	39	76	48,50
9.	XI-E	38	76	45,20

Sumber : Guru mata Pelajaran prakarya kewirausahaan SMA Negeri 1 Cisayong

Dari data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Cisayong menunjukkan hasil belajar peserta didik yang masih

dikategorikan rendah. Hal tersebut dikarenakan guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, oleh karena itu peserta didik menjadi pasif mendengarkan guru menyampaikan materi, akibatnya hasil belajar yang di dapat peserta didik kurang.

Dari hasil penelitian Meldawati dkk tahun 2022, didapatkan hasil bahwa penerapan model *project based learning* berbantuan model *chemendroid* menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan penerapan model *project based learning* berbantuan aplikasi modul *chemondroid*. Sedangkan hasil penelitian Maria Yovita dkk tahun 2025, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara penggunaan model *project based learning* berbantuan tiktok dengan penggunaan *project based learning* saja. Dapat disimpulkan bahwa hasil berpikir kreatif peserta didik meningkat dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan tiktok dibandingkan peserta didik yang menggunakan model *project based learning* saja. Selain itu hasil penelitian Feny Panjerina dkk tahun 2022, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara penggunaan model *project based learning* berbantuan *story map* dengan penggunaan model *project based learning*. Dimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik lebih tinggi saat menggunakan model *project based learning* berbantuan *story map* dibandingkan saat menggunakan model *project based learning* saja.

Berdasarkan latar belakang diatas, masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki dengan inovasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik. Peneliti akan menggunakan model *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* pada mata Pelajaran Prakarya Kewirausahaan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Cisayong. Pada penelitian ini, materi yang akan digunakan menyesuaikan dengan materi yang sudah ada pada mata Pelajaran prakarya kewirausahaan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul

“IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN METODE *FLIPPED CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA KEWIRAUSAHAAN”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan dalam penelitian ini adalah

1. Apakah dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* terdapat perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan di kelas eksperimen?
2. Apakah dengan diterapkannya model pembelajaran *Konvensional* terdapat perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan di kelas Kontrol?
3. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* di kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran *Konvensional* di kelas kontrol menunjukkan perbedaan dalam hasil belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Menjelaskan apakah dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Metode *Flipped Classroom* terdapat perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan di kelas eksperimen.
2. Menjelaskan apakah dengan diterapkannya model pembelajaran *Konvensional* terdapat perbedaan hasil belajar prakarya kewirausahaan di kelas kontrol.
3. Menjelaskan apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan metode *Flipped Classroom* di kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran *Konvensional* di kelas kontrol menunjukkan perbedaan dalam hasil belajar peserta didik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk mendukung teori yang sudah ada. Diperkirakan bahwa temuan ini akan memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai pengaruh *Penerapan Project Based Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Prakarya Kewirausahaan. Penelitian ini juga akan

menjadi referensi akademik peserta didik, serta menjadi referensi dan bahan pertimbangan untuk penelusuran lebih lanjut

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan inovatif, guru juga dapat mengadaptasi strategi yang terbukti efektif berdasarkan temuan penelitian. Penelitian ini dapat membantu guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dalam menerapkan metode pembelajaran modern dan berorientasi pada peserta didik. Proses penelitian dan analisis data ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana mengelola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan project.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat menjadikan pendorong kerja sama antara peserta didik dalam menyelesaikan proyek yang meningkatkan kemampuan kolaboratif dan komunikasi selain itu melalui project project yang berkaitan dengan kewirausahaan, peserta didik dapat mengekspolasi ide ide kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat mereka untuk berwirausaha.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengembangan kompetensi abad 21.