

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan global. Penguasaan *soft skill* dan *hard skill* menjadi dua aspek yang sangat penting untuk dikembangkan secara seimbang. Bagi siswa SMA, penguasaan *soft skill* dan *hard skill* sangat relevan untuk menghadapi dunia kerja yang sangat kompetitif. Untuk menghasilkan lulusan berkualitas, masih dibutuhkan langkah-langkah strategis yang menjadikan lulusan mampu melakukan pekerjaan dengan baik tanpa mengalami kesulitan dan hambatan dalam memasuki dunia kerja (Setiawati & Mayasari, 2021). Di era digital saat ini, siswa sekolah menengah harus mengembangkan *soft skill* seperti komunikasi dan kerja tim dan *hard skill* seperti kemampuan teknis, untuk meningkatkan kemampuan kerja dan kemampuan beradaptasi di pasar kerja yang berubah dengan cepat (Junedi et al., 2024). Di samping itu, pengembangan kedua kemampuan ini juga mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, di mana mereka dituntut untuk mandiri, inovatif dan mampu bekerja sama dalam tim.

Soft skill merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok atau masyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Jenis keterampilan tersebut adalah bagian dari kecerdasan intelektual seseorang, dan sering dijadikan syarat untuk mendapatkan jabatan atau pekerjaan tertentu (Hamdani et al., 2022). Dengan kemampuan *soft skill* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di lingkungan sekolah maupun di tengah

masyarakat. Contoh kompetensi *soft skill* yang penting dimiliki siswa SMA seperti Keterampilan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual yang sangat diperlukan dalam akademik dan dunia kerja. Jika seseorang mempunyai kemampuan ini dengan baik, maka ilmu dan keterampilan yang dikuasai dapat mendatangkan kesejahteraan dan kenyamanan bagi pemilik dan lingkungannya. Sebaliknya, jika seseorang tidak mempunyai *soft skill* yang baik, maka dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain.

Hard skill merupakan kompetensi yang lebih menekankan pada teknik kasat mata dan tercapainya bisa diukur (Putra et al., 2020). Contoh kompetensi *hard skill* yang dimiliki siswa yaitu penguasaan *software/hardware*, internet, kemampuan menulis, pemahaman analisis data dan pemahaman konsep. *Hard skill* mencakup teknis yang dapat diukur dan diajarkan secara formal, kemampuan ini sendiri dimiliki oleh setiap manusia, namun berbeda-beda tingkatannya. Ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis didapatkan melalui pembelajaran dan pengalaman. *Hard skill* sangat penting dibekali pada kalangan siswa SMA karena merupakan keterampilan teknis, menjadi pondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan global maupun di dunia akademik, serta mempersiapkan diri untuk berkarir dimasa depan yang dimana kebutuhan dunia kerja saat ini semakin kompleks.

Soft skill dan *hard skill* merupakan kedua jenis keterampilan yang sama-sama penting dan saling melengkapi. Membekali *soft skill* dan *hard skill* siswa, maka seharusnya sekolah menyiapkan metode pembelajaran baru yang dapat memenuhi kedua kemampuan ini (Nugroho, 2019). Serta keahlian yang dimiliki

sangat berperan penting dalam memperdalam *skill* yang dimiliki agar semakin lebih dapat diterapkan di dunia kerja (Setiawati & Mayasari, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung kedua keterampilan ini adalah model *learning cycle* berbasis proyek. Model ini mendorong siswa mengalami proses pembelajaran, dalam model pembelajaran ini menuntut siswa bekerja sama, berfikir dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata, sehingga meningkatkan baik aspek *soft skill* dan *hard skill*.

Model pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan aktivitas, motivasi, tingkat pemahaman konsep, dan kreativitas peserta didik. Adapun contoh model pembelajaran yang bisa meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas yaitu model *learning Cycle* (Salyani et al., 2020). *learning cycle* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana model pembelajaran *learning cycle* adalah proses kognitif yang aktif, dimana peserta didik melewati berbagai pengalaman pendidikan eksploratif yang memungkinkannya untuk menggali pengetahuan (Rejeki et al., 2015).

Pembelajaran dengan model *learning cycle* tipe 7E menuntut siswa untuk mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berfikir sehingga diperoleh pengetahuan merupakan hasil konstruksi dari pengalaman yang dialami langsung oleh peserta didik. Model pembelajaran *learning cycle* 7E memberikan perbedaan yang signifikan dibandingkan model pembelajaran konvensional (Nurmalasari et al., 2020). Selain itu, dari eksplorasi yang dilakukan oleh (Mayasari et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan masalah pada belajar siswa dengan menggunakan model konvensional dan model siklus belajar.

Hal ini karena *learning cycle 7E* melibatkan siswa secara aktif melalui tujuh tahapan pembelajaran (*Elicit, Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, Extend*), yang mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam, pengembangan keterampilan kritis, serta partisipasi aktif siswa. Sebaliknya pembelajaran konvensional cenderung pasif dan berfokus pada hafalan, sehingga hasilnya kurang optimal.

Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa secara aktif terlibat dalam sebuah proyek untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran berbasis proyek semakin diadopsi di berbagai kalangan SMA di Indonesia untuk meningkatkan keterampilan siswa, baik dalam aspek kognitif dan maupun keterampilan sosial. Bentuk khas dari metode pembelajaran kooperatif dan berbasis inkuiri, yang ditandai pada partisipasi aktif siswa dan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran berbasis proyek (Mbato, 2024). Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek berkaitan dengan paham konstruktivisme sehingga peserta didik dapat merekonstruksi pengetahuan dalam kehidupan yang nyata dengan cara mereka sendiri. Pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis proyek pada umumnya mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama menyelesaikan masalah yang spesifik, mengembangkan suatu produk untuk target peserta didik yang spesifik, dan juga memperkirakan suatu desain dan proses dalam pengembangannya (Kokotsaki et al., 2014).

SMAN 1 Muaro Jambi adalah sekolah menengah atas negeri di kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi, yang berkomitmen mencetak lulusan unggul secara akademik dan non-akademik. Sebagian sekolah unggulan, SMAN 1 Muaro Jambi

memiliki visi untuk mencetak generasi yang berprestasi, berakhlak mulia, dan mampu bersaing di tingkat lokal maupun nasional. Sekolah juga menawarkan kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, dan organisasi siswa untuk mengembangkan potensi di luar akademik. Kurikulum yang ditetapkan berbasis standar nasional, dengan penekanan pada pengembangan *soft skill* seperti kepemimpinan, komunikasi, kerja sama, dan kreativitas. Didukung oleh guru yang kompeten, SMAN 1 Muaro Jambi terus mendorong prestasi siswa di berbagai tingkat, baik kabupaten, provinsi, maupun nasional. Lingkungan belajar yang kondusif dan interaksi positif di antara seluruh elemen sekolah menjadikan SMAN 1 Muaro Jambi sebagai pilihan populer bagi calon siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan observasi awal dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas XI F.3 di SMAN 1 Muaro Jambi dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, data observasi sebagai berikut

TABEL 1.1 OBSERVASI AWAL

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi kegiatan Belajar
1	a. Kurikulum	Kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Muaro Jambi menggunakan kurikulum merdeka tahun 2022
	b. Buku	Ketersediaan buku paket di dalam kelas menjadi salah satu sumber informasi siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.
	c. Modul Ajar	Guru memiliki modul ajar sebagai pedoman saat mengajar
	Proses Pembelajaran	
2	a. Aktivitas Guru	Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.
	b. Aktivitas Siswa	Di dalam kelas kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif (tidak aktif) ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi sulit dalam berkomunikasi atau sering kali tidak dapat mengungkapkan pendapatannya. Pada saat kegiatan tanya jawab siswa kebingungan dan bahwa melihat jawaban terlebih dahulu dari buku tanpa mengembangkan isi dari buku tersebut. Beberapa siswa yang terlihat bosan, memilih mendengarkan musik dan bercerita dengan teman sebangkunya. Pada saat guru memberikan tugas sebagian siswa mencari jawaban menggunakan android tanpa melihat terlebih dahulu dari buku. kondisi ini dikarenakan siswa tidak terbiasa di mana kegiatan pembelajaran berpusat pada guru yang sering

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi kegiatan Belajar
		menggunakan model ceramah yang menimbulkan kurangnya interaksi pada siswa .

Sumber : Data observasi awal kelas XI F.3 di kelola oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 1.1 observasi awal yang dilakukan di kelas XI F3 di SMAN 1 Muaro Jambi, dapat dijelaskan bahwa: Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai permasalahan yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan, terutama pada pengembangan *soft skill* dan *hard skill* siswa. Salah satu masalah utama adalah penggunaan model pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah, yang cenderung membuat siswa menjadi pasif yang akan mengakibatkan kesulitan dalam berkomunikasi dan ragu mengungkapkan pendapatnya. Metode ini mengharuskan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa memberikan ruang yang cukup untuk keterlibatan aktif. Hal ini tentu mengurangi interaksi yang seharusnya terjadi dalam proses belajar yang idealnya bersifat interaktif dan kolaboratif.

Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat sering kali membuat siswa kurang aktif hal ini karena model ceramah cenderung berfokus pada transfer informasi dari pada pengembangan keterampilan. Ini dapat menyebabkan siswa kurang menguasai *Soft skill* (seperti komunikasi dan kerja sama) dan *hard skill* (seperti kemampuan teknis atau praktik). Selain itu, kebingungan siswa saat guru memberikan pertanyaan menjadi indikasi lain dari permasalahan dalam pembelajaran. Banyak siswa yang tampak tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, yang menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami materi yang telah disampaikan. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa selama pelajaran, atau mungkin mereka tidak terbiasa terbiasa dengan

metode tanya jawab aktif yang menuntut siswa berfikir kritis dan cepat merespons.

Permasalahan lain yang sering ditemui adalah kurangnya inisiatif siswa dalam mengembangkan materi hal ini menghambat *soft skill* siswa seperti komunikasi. Beberapa siswa cenderung hanya menerima materi yang diberikan oleh guru secara pasif tanpa upaya untuk memahami lebih dalam atau mencari informasi tambahan. Mereka menunggu guru memberikan semua penjelasan, tanpa mengajukan pertanyaan atau berusaha menggali materi lebih lanjut. Selain itu, pada saat pengerjaan tugas sebagian siswa hanya berfokus pada pencarian jawaban menggunakan android dibandingkan dengan mencari jawaban dari buku, bahkan tidak mengembangkan ide dari pemikirannya. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap konsep materi yang diberikan dan menghambat kemampuan teknis dan pemecahan masalah.

Dari adanya observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, maka ditemukan sebuah permasalahan yang mana pembelajaran kemampuan *soft skill* dan *hard skill* siswa dapat ditingkatkan menggunakan model *learning cycle* berbasis proyek, hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Mayasari, dkk (2024) “Perbandingan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan Model *Learning Cycle* Berbasis Proyek dan Model Konvensional”. Dari eksplorasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan masalah belajar siswa yang menggunakan model konvensional dan model siklus belajar. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawati & Mayasari (2021) “Pengaruh *Soft Skill* dan *Hard Skill* Terhadap Kesiapan Kerja Lulusan SMA Negeri 3 Kota Jambi Di Masa Pandemi Covid 19” yang dimana penelitian ini menjelaskan kesuksesan seseorang tidak

hanya ditentukan dari pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*) tetapi juga keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*), penelitian ini juga mengungkapkan bahwa kesuksesan ditentukan sekitar 20% dengan *hard skill*, sisanya 80% yaitu *soft skill*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas peningkatan *soft skill* dan *hard skill* siswa melalui penerapan model *learning cycle* berbasis proyek pada mata pelajaran ekonomi kelas XI. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad-21, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk lebih mengutamakan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi. Pada akhirnya, diharapkan dapat membantu sekolah, khususnya SMAN 1 Muaro Jambi, dalam meningkatkan kualitas lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan interpersonal yang baik, sehingga siap menghadapi tantangan di dunia kerja maupun kehidupan sosial yang semakin kompleks.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan guna menjawab pertanyaan apakah model *learning cycle* berbasis proyek dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan *soft skill* dan *hard skill* siswa, serta untuk mengetahui sejauh mana model ini dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada penelitian ini, peneliti memberikan solusi dan tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Learning Cycle* Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan *Soft Skill* dan *Hard Skill* Siswa Di SMAN 1 Muaro Jambi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya :

1. Siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi memiliki keterampilan akademik yang baik, tetapi *soft skill* seperti komunikasi, kerja sama tim dan kepemimpinan masih belum optimal. Selain itu, penguasaan *hard skill* relevan dengan pembelajaran juga memerlukan peningkatan.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada rendahnya penguasaan *soft skill* dan *hard skill*.
3. Minimnya penggunaan model *learning cycle* berbasis proyek di SMAN 1 Muaro Jambi. Model pembelajaran yang mengintegrasikan teori dengan praktik nyata seperti model *learning cycle* berbasis proyek masih jarang diterapkan, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupann nyata.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini mengingat luasnya permasalahan, maka perlu dibatasi agar tidak keluar dari permasalahan, peneliti dibatasi pada “Perbandingan *Soft skill* dan *Hard Skill* Siswa dengan Menggunakan Model *Learning Cycle* di SMAN 1 Muaro Jambi”

1. Keterampilan yang ditingkatkan adalah *soft skill* dan *hard skill* siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *learning cycle 7E* berbasis proyek.

3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Muaro Jambi.
4. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model *learning cycle* berbasis proyek dapat meningkatkan *soft skill* (kemampuan komunikasi, kecerdasan emosional, keterampilan berfikir dan menyelesaikan masalah, etika dan keterampilan kepemimpinan) siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi?
2. Apakah model *learning cycle* berbasis proyek dapat meningkatkan *hard skill* (ilmu pengetahuan, ilmu teknologi dan keterampilan teknis) siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi?
3. Apakah penerapan model *learning cycle* berbasis proyek efektif dalam meningkatkan *soft skill* (kemampuan komunikasi, kecerdasan emosional, keterampilan berfikir dan menyelesaikan masalah, etika dan keterampilan kepemimpinan) siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi?
4. Apakah penerapan model *learning cycle* berbasis proyek efektif dalam meningkatkan *hard skill* (ilmu pengetahuan, ilmu teknologi dan keterampilan teknis) siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai bentuk dasar untuk meningkatkan pengetahuan serta sasaran yang ingin dicapai untuk menyikap hal-hal yang ingin diketahui yaitu :

1. Untuk mengetahui model *learning cycle* berbasis proyek terhadap peningkatan *soft skill* siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Untuk mengetahui model *learning cycle* berbasis proyek terhadap peningkatan *hard skill* siswa kelas XI di SMAN 1 Muaro Jambi pada mata pelajaran Ekonomi.
3. Untuk mengetahui peningkatan *soft skill* siswa melalui penerapan model *learning cycle* berbasis proyek pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Untuk mengetahui peningkatan *hard skill* siswa melalui penerapan model *learning cycle* berbasis proyek pada mata pelajaran Ekonomi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di SMAN 1 Muaro Jambi. Dengan demikian, dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan persiapan siswa untuk menghadapi tantangan global.
- b. Hasil penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas model *learning cycle* berbasis proyek dalam mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* kepada siswa, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan kurikulum yang dapat efektif di SMAN 1 Muaro Jambi.

- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Secara Praktis

- a. Bagi guru

Memberikan informasi dan panduan dalam mengimplementasikan model *learning cycle* berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan siswa secara menyeluruh.

- b. Bagi siswa

Meningkatkan kesadaran akan pentingnya meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* secara bersamaan, sehingga dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

- c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam menyusun kebijakan pendidikan yang menekankan keseimbangan antara pengembangan *soft skill* dan *hard skill* siswa.