

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *SOFT SKILL* MAHASISWA CALON GURU

Syamsidah

Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Email: chidamakka@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran dasar boga berbasis *project based learning* (PBL) yang dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Diadopsi dengan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974). melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Subyek penelitian ini adalah Dosen pengampu mata kuliah Dasar Boga berjumlah 4 orang dan mahasiswa jurusan Tata Boga sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes, non tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian tahap *define* telah menghasilkan fakta bahwa Pembelajaran pada mata kuliah dasar boga hasilnya belum maksimal sebagaimana diharapkan disebabkan penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang tepat, dan model pembelajaran masih konvensional. Hasil penelitian selanjutnya telah dilaksanakan tahapan pengembangan/ desain, dan *develop* kemudian diperoleh perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis dan berdasarkan hasil validasi oleh pakar/ahli dan hasil ujicoba diperoleh hasil dengan tingkat kevalidan 3,5.

Kata kunci: Pengembangan, Perangkat Pembelajaran, *project based learning*, *soft skill*.

Abstract

This study aims to produce learning instrument of basic gastronomy based on project based learning (PBL), which can improve the soft skills. This study also aims to determine the validity, effectiveness and practicality of the teaching tools which being developed. Of those objectives is expected to improve the soft skills of prospective teachers. This research used research and development approach. Adopted by Thiagarajan models, Semmel and Semmel (1974) through four phases: definition (define), stage design (design), the development stage (development) and the deployment phase (disseminate). The subjects of this study are the lecturers of basic gastronomy course with number up to four people and student of the course which consisted of 30 people. Data was collected using a test method, non-test and observation. The data analysis technique used is descriptive analysis techniques. Results of the study of the define phase has come to the fact that the result of learning the basic subjects of culinary had been not maximized as expected due to the use of learning tools that ineffective, and the method which still conventional. On further research the other stages of namely development design, and develop stage then obtained a valid, effective and practical learning instrument and based on the results of validation by specialists / experts and the results of the tests obtained results with the level of 3,5 validity.

Keywords: Development, Learning Instrument, Project Based Learning, Soft Skills

PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran merupakan salah satu mata rantai proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian sebab menjadi entri point dalam upaya meningkatkan kualitas, terutama dalam bidang soft skill pebelajar. Meskipun sarana dan prasarana sudah memadai kalau perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Modul dan jobseet kurang berkualitas maka tujuan pembelajaran pasti tidak tercapai. Perangkat pembelajaran penting sebab digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan begitu perangkat menjadi bagian dari orientasi hendak kemana arah dan tujuan pembelajaran, apakah berorientasi pada pengembangan kognitif, pengembangan afektif atau pengembangan psikomotorik atau ketiga-tiganya secara seimbang.

Selama ini perangkat pembelajaran dibuat dengan orientasi pada pengembangan kognitif mahasiswa sehingga aspek afektif dan psikomotorik terabaikan. Akibatnya luaran pendidikan sangat general dan cenderung berfikir deduktif. Mereka pintar secara teoritik akan tetapi lemah dalam praktek, sementara itu dunia kerja menuntut sebaliknya, bahwa praktek-sekurang-kurangnya harus dikedepankan dibanding dengan teori.

Menurut Dimiyati, (2000); Rusman, (2013) bahwa proses belajar di perguruan tinggi selain menuntut kemampuan akademik (*hard skill*), mahasiswa juga dituntut untuk mengembangkan kemampuan personal (*soft skill*) sehingga siap memasuki pasar kerja pada saat telah menyelesaikan studi.

Selain perangkat pembelajaran yang disorientasi, model pembelajaran juga mengalami masalah, guru yang

seharusnya hanya menjadi fasilitator, justru sangat dominan mengambil bagian dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Teacher Centre learning oriented* ini bukan saja membuat mahasiswa menjadi pasif, malah mereka kehilangan potensi kognif, afektif dan psikomotoriknya.

Model *Project-based learning* merupakan salah satu model antisipasi untuk mengembangkan potensi pebelajar terutama *soft skillnya*. Pembelajaran berorientasi proyek ini sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Pengembangan dan pendekatan model ini lebih menekankan pada penyediaan kesempatan kepada mahasiswa yang sudah mengajar untuk mengeksplorasi aspek teoretis sekaligus merefleksikan praksis yang selama ini mereka lakukan. Dari berbagai kajian tentang strategi perkuliahan maupun pelatihan untuk para praktisi ditemukan bahwa salah satu pendekatan yang mendekati konsepsi *soft skill* adalah pendekatan proyek atau dikenal sebagai *Project-based Learning* (Coates, E.D. (2006); Markham, T, (2003).

Pengembangan perangkat pembelajaran model *Project-based learning* sebagaimana dijelaskan di atas relevan dipergunakan untuk mengembangkan potensi *soft skill* mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK FT UNM), terutama yang mengambil mata kuliah Dasar Boga. Selama ini mata kuliah Dasar boga diajarkan dengan pendekatan konvensional yang sedikit praktek dan pembelajaran yang berorientasi guru (*Teacher Centre learning oriented*), padahal mata kuliah ini merupakan mata kuliah prasyarat yang memberi dasar yang kuat pada mata kuliah praktek lanjutan.

Rendahnya penerimaan dunia usaha, baik praktek maupun saat

melamar menjadi tenaga kerja profesional diduga disebabkan oleh rendahnya *soft skill* baik mahasiswa maupun alumni dan kenyataan ini diawali saat proses perkuliahan berlangsung dimana perangkat dan model pembelajaran kurang mendukung kearah pengembangan *soft skill* mahasiswa. Kenyataan ini tentu saja menjadi masalah yang perlu dipecahkan, sebab apabila tidak maka luaran pendidikan akan menghadapi resistensi bukan saja kepada alumni itu sendiri akan tetapi juga pada lembaga pendidikan dan dunia usaha.

Berdasarkan latar belakang itulah maka penelitian pengembangan ini perlu dilakukan agar ditemukan model-model pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa sebagai bagian dari upaya melahirkan luaran lembaga pendidikan yang dapat bersaing secara global dan dapat menjawab tantangan dan tuntutan dunia kerja dalam negeri.

METODE PENELITIAN.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*). diadopsi dari model Thiagarajan, Semmel dan Semmel(1974) melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*)

Dalam penerapannya, operasionalisasi kegiatan pengembangan dipergunakan sejumlah pendekatan penelitian yang dipandang sesuai dengan kebutuhan penerapan fase tertentu. Pada fase pendahuluan, misalnya, dilakukan kajian kebutuhan dan karakteristik lapang untuk bahan pengembangan perangkat pembelajaran, dengan menggunakan baik pendekatan penelitian kuantitatif dan maupun kualitatif. Pengkombinasian kedua

rancangan juga diharapkan dapat meningkatkan cakupan, kedalaman, dan kekuatan penelitian.

Subyek penelitian ini adalah Dosen pengampu mata kuliah Dasar Boga berjumlah 4 orang dan mahasiswa jurusan Tata Boga sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes, non tes dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*) yang diadopsi dari model Thiagarajan, Semmel dan Semmel(1974) melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Hasil penelitian tahap pendefinisian (*define*) telah menghasilkan fakta bahwa Pembelajaran pada mata kuliah dasar boga hasilnya belum maksimal sebagaimana diharapkan disebabkan penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang tepat, dan model pembelajaran masih konvensional. Analisis ujung depan berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah selama ini masih didominasi oleh pendekatan berbasis guru (*teacher learning approach*), meskipun model pembelajarn berbasis mahasiswa dilakukan tetapi tidak dilaksanakan secara maksimal, akibatnya pembelajaran menjadi kurang efektif. Hasil pengamatan menemukan bahwa dari 4 dosen yang melakukan proses pembelajaran pada mata kuliah dasar boga, 2 (50%) diantaranya masih menggunakan lebih banyak metode ceramah yang konvensional, dan selebihnya 2 dosen (50 %) sudah

melaksanakan model pembelajaran diskusi yang didasarkan pada filosofi konstruktivisme.

Model pembelajaran berbasis mahasiswa dan dengan menggunakan metode ceramah, memang dianggap tidak relevan lagi dan tidak cocok untuk meningkatkan soft skill mahasiswa. Model konvensional ini bukan saja menghilangkan potensi kreatifitas, tetapi juga tidak memupuk kemandirian, motivasi, dan inisiatif mahasiswa, oleh sebab itu diperlukan model-model yang lebih inovatif dan konstruktif agar potensi mahasiswa, baik potensi kognitif, afektif maupun psikomotoriknya bisa berkembang secara maksimal, dan melalui pendekatan proyek atau dikenal sebagai *Project-based Learning* pembelajaran bisa menghasilkan luaran yang cerdas, terampil, dan memiliki kemampuan soft skill yang baik (Lucas, George, 2005; Daniel K. Schneider, 2005).

Hasil penelitian tahap pendefinisian (*define*) berikutnya adalah analisis peserta didik (mahasiswa). Analisis peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik mahasiswa yang meliputi latar belakang, khususnya kemampuan dasar tentang pengetahuan dan keterampilan pengolahan bahan makanan. Analisis ini dilakukan melalui tes, dan angket.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan *soft skill* mahasiswa jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang menjadi subjek dalam penelitian ini berada pada kategori mulai berkembang dan hasil belajar dasar boga tergolong cukup, dengan skor rata-rata 64,22 dari skor maksimal 100. Meski demikian hasil ini belum memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang maksimal untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

Kemampuan *soft skill* mahasiswa yang rendah tentu

berhubungan dengan model pembelajaran konvensional sebagaimana diuraikan di atas. Disadari benar sebagaimana diungkap oleh beberapa dosen pengampuh mata kuliah boga bahwa selama ini pembelajaran berlangsung satu arah, karena itu dianggap yang terbaik, mengingat pembelajaran inovatif belum sepenuhnya dimengerti dan dipahami. Model *project based learning* belum populer, baik dikalangan dosen lebih-lebih dikalangan mahasiswa.

Hasil penelitian pendefinisian (*define*) berikutnya adalah Analisis Konsep. Sebagaimana diketahui bahwa mata kuliah dasar boga membahas sejumlah kompetensi dasar mulai dari konsep dasar pengolahan makanan, kompetensi dasar tentang kesehatan dan keselamatan kerja (K3) hygiene dan sanitasi, selanjutnya membahas mengenai pengetahuan tentang menu, teknik pengolahan makanan, bumbu dan rempah serta materi tentang persiapan pengolahan. Mata kuliah dasar boga juga memuat materi yang terkait dengan teori dan praktek, materi dimaksud meliputi aneka potongan sayuran dan garnis dasar, aneka bumbu, menu makan pagi, menu makan siang, aneka kue dan makanan sepinggan. Karakteristik mata kuliah dasar boga sedikit berbeda dengan mata kuliah lain, olehnya itu pembina mata kuliah dituntut untuk kreatif memilih model dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah dasar boga.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap dosen yang menjadi subjek dalam penelitian ini ditemukan bahwa umumnya mereka kurang mengerti dan memahami eksistensi mata kuliah ini yang seharusnya diajarkan dengan model kreatif dan konstruktif, namun diajarkan dengan model konvensional yang lebih banyak ceramah dan

didominasi oleh guru.

Dalam banyak literature disebutkan bahwa model pembelajaran yang cocok untuk mata kuliah dasar boga adalah model *colaborative learning (CL)*, *competence based training (CBT)*, *discovery learning*, serta *project based learning* (Trianto, 2009). Model-model pembelajaran dimaksud juga sangat relevan dengan model *project based learning (PBL)* dan dengan model ini diharapkan akan memberi mafaat pada peningkatan *soft skill* mahasiswa.

Hasil penelitian *define* berikutnya adalah. Analisis Tugas. Pemberian tugas kepada mahasiswa dilakukan dengan tes bagaimana pengetahuan dan skill mereka tentang konsep dasar boga yang dipelajari. Tugas yang diberikan berupa topik permasalahan dasar boga dengan situasi nyata untuk dikembangkan dan solusi pemecahannya baik itu melalui kajian pustaka atau praktek di laboratorium.

Tugas pertama mahasiswa secara berkelompok membuat makalah terkait dengan strategi menyusun menu, tugas kedua mempersentasikan makalah itu di depan kelas dan tugas ketiga mendiskusikannya bersama dengan mahasiswa dan diskusi ini dipantau secara saksama oleh dosen yang kedudukannya sebagai pasilitator. Kebiasaan mahasiswa untuk berdiskusi dan mengeluarkan pendapat di depan teman sebaya dan dosen diharapkan akan meningkatkan kemampuan menganalisis, berinisiatif, menyelesaikan masalah, persentasi dan sebagainya sesuai dengan upaya meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa kemampuan mahasiswa membuat makalah atau tugas, dan berdiskusi belum maksimal, hal ini disebabkan oleh pengetahuan

dan skill mereka tentang konsep dasar boga yang dipelajari selama ini juga belum dimengerti dan dipahami secara utuh.

Hasil penelitian *define* berikutnya adalah Spesifikasi Tujuan Pembelajaran. Spesifikasi ini dilakukan melalui cara memperpanjang waktu aktivitas di dalam kelas (ruang kuliah dan laboratorium). Cara ini disetting dengan suatu lingkungan konstruktivis yang diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengerjakan tugas/ project yang diberikan dalam kelompok kecil. Cara ini dilakukan dalam bentuk *planning*, *tindakan*, *monitoring* dan *evaluasi*, tujuannya agar mahasiswa mengetahui dan terampil merencanakan, melaksanakan dan sekaligus mengevaluasi dan dengan cara seperti ini tentu saja akan melahirkan mahasiswa dengan kemampuan *soft skill* yang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara ditemukan bahwa mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini umumnya belum mengerti dan memhami mengerjakan tugas dalam bentuk projek sehingga kemampuan melakukan perencanaan, tindakan dan monitoring juga masih lemah.

Berdasarkan analisis hasil penelitian awal, khususnya pada tahap pendefinisian poin 1 sampai dengan poin 4 maka disusunlah spesifikasi tujuan pembelajaran pada mata kuliah dasar boga adalah : (1) mahasiswa mampu menjelaskan metode dan teknik pengolahan makanan selanjutnya trampil mempersentaskannya di depan kelas (2) mahasiswa terampil mengolah aneka makanan (3) mahasiswa mengalami kemajuan dalam mengembangkan *soft skill* dalam dirinya (4) mahasiswa menjadi peserta didik yang mandiri dan kreatif.

Hasil penelitian selanjutnya

telah dilaksanakan tahapan pengembangan desain, dan *develop* dan hasilnya kemudian diperoleh perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis. Disebut Valid karena berdasarkan hasil validasi oleh pakar/ahli dan hasil ujicoba diperoleh hasil dengan tingkat kevalidan 3,5. Hasil lainnya adalah ditemukannya Kepraktisan Perangkat Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning*. Kepraktisan perangkat dengan model PBL yang telah dikembangkan dipaparkan dengan menggunakan hasil uji coba, menggunakan angket persepsi 4 orang dosen yang merupakan tim pengajar dasar Boga dan 30 mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan perangkat pembelajaran.

Hasil kepraktisan dilihat dari dua sisi, pertama sisi dosen dan kedua sisi mahasiswa. Hasil penelitian terlihat bahwa tanggapan (respon) pengguna (dosen) terhadap perangkat masing-masing; RPP dengan model PBL diberikan respon positif sebesar 87,5%, modul dasar boga sebesar 83,33%, Jobsheet sebesar 91,67 dan penilaian angket *soft skill* sebesar 83,33%. Keempat perangkat ini memenuhi kriteria kepraktisan karena empat aspek tersebut direspon positif lebih dari 70%.

Sementara itu Kepraktisan dari sisi tanggapan 30 pengguna (mahasiswa), terhadap aspek perangkat pembelajaran masing-masing adalah; penggunaan model *Project based learning* (PBL) diberikan respon positif sebesar 80,68%, modul dasar boga sebesar 81,1%, Jobsheet sebesar 85,34 dan penilaian angket *soft skill* sebesar 87,50%. Keempat perangkat ini memenuhi kriteria kepraktisan karena empat aspek tersebut direspon positif lebih dari 70%.

Hasil penelitian selanjutnya

adalah keefektifan penerapan perangkat dengan model PBL pada mata kuliah dasar boga. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh tiga orang observer dan hasil penilaian angket *soft skill* mahasiswa. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran terlihat bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model PBL dari sisi pengguna (dosen) menunjukkan bahwa terlaksana 90,91% terlaksana dengan sangat baik sedangkan dari sisi mahasiswa yakni 86,11% juga terlaksana dengan baik.

Sementara itu hasil angket *soft skill* mahasiswa berkenaan dengan keefektifan perangkat dengan model pembelajaran PBL, diperoleh kesimpulan bahwa kompetensi *soft skill* secara keseluruhan yang berkategori baik sebanyak 88,53% (tinggi). Kategori ini diukur dengan 11 indikator yang penjabarannya dapat dilihat sebagai berikut: indikator komunikasi diperoleh skor baik sebesar 85,83% (Tinggi), indikator mandiri (88,89%) (tinggi), kepemimpinan 88,33% (tinggi), Motivasi sebesar 87,78% (tinggi), Inisiatif sebesar 85,56 (tinggi), Komitmen sebesar 87,78% (tinggi), Menyelesaikan Masalah 86,67% (tinggi), fleksibilitas sebesar 87,78% (tinggi), Manajemen waktu sebesar 90,0% (tinggi), sedangkan untuk indikator analisis sebesar 91,7 (sangat tinggi), dan etika sebesar 93,33% (sangat tinggi).

KESIMPULAN

1. Telah dilaksanakan tahapan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *project based learning* yang mengacu pada model 4 D meliputi *Define, design, develop, dan desiminate*. Pada tahapan *define* yang dilakukan melalui studi pendahuluan

ditemukan bahwa Pembelajaran pada mata kuliah dasar boga hasilnya belum maksimal sebagaimana diharapkan disebabkan penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang tepat, dan model pembelajaran masih konvensional. Analisis ujung depan berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampuh mata kuliah selama ini masih didominasi oleh pendekatan berbasis guru (*teacher learning approach*), dan umumnya menggunakan lebih banyak metode ceramah yang konvensional, dan tidak konstruktif.

2. Selanjutnya telah dilaksanakan tahapan pengembangan desain, dan *develop* kemudian diperoleh perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis dan berdasarkan hasil validasi oleh pakar/ahli dan hasil ujicoba dengan tingkat kevalidan 3,5. Perangkat pembelajaran ini setelah diuji coba ternyata benar dapat dipergunakan untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa calon guru yang meliputi skill dalam berkomunikasi (85, 83%), punya kemandirian (88,89%), kepemimpinan 88,33% (tinggi), mempunyai motivasi yang tinggi sebesar (87,78 %), mempunyai Inisiatif (85,56), Komitmen yang tinggi (87,78 %), menyelesaikan masalah (86,67 %), fleksibilitas (87,78%), manajemen waktu yang baik (90, 0 %), sedangkan untuk indikator analisis sebesar (91,7 %), dan etika sebesar 93,33% (sangat tinggi).
3. Perangkat pembelajaran yang valid tahun I ini akan dirampungkan pada tahun ke 2 untuk memperoleh perangkat yang praktis dan efektif.

Penelitian ini akan dilanjutkan pada tahap IV atau tahap penyebaran secara lebih luas pada tahun ke 2 (tahun 2016).

DAFTAR PUSTAKA

- Coates, E.D. 2006. *People Skills Training*. Online: diakses tanggal 10 Agustus 2013. www.iniforlife.com.
- Daniel K. Schneider. 2005. *Project-based learning*. [Online]. Diakses 18 Oktober 2011 di http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-based_learning.
- Dimiyati, M. 2000. Demokratisasi elajar pada Lembaga Pendidikan dalam Masyarakat Indonesia Transisional: Suatu Analisis Epistemologi Keindonesiaan. *Makalah disajikan dalam Seminar dan Diskusi Panel Nasional Teknologi Pembelajaran V. IPTPI Cabang Malang: Malang*.
- Lucas, George .(2005). *Instructional Module Project Based Learning*. Online: diakses 13 Juli 2010 <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Markham, T. (2003). *Project-Based Learning Handbook* (2nd ed.). Novato, CA: Buck Institute for Education.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Trianto, 2009. *Model-model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana

Thiagarajan, Semmel dan Semmel.
1974. *Intructional development
for training teachers of
exceptional children: A
Sourcebook*.Minneapolis: Central
for Innovation on Teaching the
Handicaped.