**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Risal Mantofani Arpin

Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil pengembangan model PjBL yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan, (2) mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran PjBL yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model ADDIE yang terdiri dari 8 tahapan, yaitu; (1) analisis kebutuhan, (2) desain prototype awal, (3) validasi, (4) revisi, (5) uji coba terbatas, (6) revisi, (7) uji coba luas, (8) kajian produk akhir. Hasil penelitian; hasil pengembangan model PjBL memiliki tahapan; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pembuatan produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Hasil pengembangan model PjBL ini juga menghasilkan perangkat pembelajaran, yaitu: (1) buku panduan model, (2) modul pembelajaran, dan (3) RPP. Hasil validasi terhadap buku panduan model, modul pembelajaran dan RPP diperoleh kriteria dapat digunakan. Pengembangan model PjBL dan perangkatnya, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK, dengan indikator peserta didik mampu mengolah potensi daerah menjadi suatu produk kerajinan yang bernilai seni dan ekonomis,

Kata Kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran, *Project Based Learning*, Kreativitas.

**ABSTRACT**

The research aims to discover: (1) the development result of PjBL (Project Based Learning) model which is used to improve students’ creativities in Entrepreneurship subject in Vocational School, (2) the validity, practicality, and effectiveness of the development result of PjBL model which is used to improve students’ creativities in Entrepreneurship subject in Vocational School. The research was Research and Development (R&D). The development stages used were adapted from ADDIE model which consisted of 8 stage, namely: (1) needs analysis, (2) initial prototype design, (3) validation, (4) revision, (5) limited test, (6) revision, (7) extensive test, (8) final product review. The result of the research reveal that the development result of PjBL model had several stage, namely: (1) problem presentation, (2) making planning and deciding study group, (3) making schedule, (4) observing product making, (5) conducting assessment, and (6) evaluation. The development result of PjBL model also produced learning devices, namely: (1) model guidance book, (2) learning module, and (3) Lesson Plan. The result of validation on model guidance book, learning module, and Lesson Plan obtained the criteria of it can be used. The development of PjBL model and its devices is practical and effective to be used in improving students’ creativities in Entrepreneurship subject in Vocational School with indicator that the students able to cultivate the regional potentials to become handicraft products with art and economic values.

Keywords: *Development, Learning Model, Project Based Learning, Creativity.*

**PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta era globalisasi dan era MEA, suatu bangsa dituntut untuk meningkatkan kualitas bangsanya di segala bidang, baik ekonomi, sosial, politik, budaya, maupun pendidikan. Permasalahan utama yang dihadapi oleh Indonesia dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi serta era globalisasi sekarang dan era MEA ini adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu, tantangan utama bagi dunia pendidikan di Indonesia adalah bagaimana melaksanakan pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas di era sekarang. Tujuan umum pendidikan saat ini adalah menciptakan kondisi belajar yang bisa memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan keterampilannya secara optimal. Sehingga dapat menunjang kehidupannya di masa yang akan datang.

Semakin meningkatnya pembangunan di segala bidang dalam era globalisasi, dan MEA, semakin menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan sesuai dengan kualifikasi pekerjaannya, yaitu pendidikan yang memungkinkan bakat dan kemampuan seorang anak berkembang secara optimal karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Sehingga nantinya dapat menjadi tenaga kerja yang memiliki kompetensi. Pemenuhan tenaga kerja dengan pertimbangan akan variasi bakat dan keterampilan peserta didik yang berbeda dapat terwujud dengan penyediaan alternatif pendidikan yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Salah satu alternatif pendidikan tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan.

Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU No.20 tahun 2003). Ini berarti bahwa peserta didik dengan bakat dan keterampilan di bidang pilihan mereka akan dipersiapkan untuk menjadi tenaga kerja yang terampil dan siap latih serta dapat mengembangkan diri dalam rangka pemenuhan kebutuhan pasar kerja pada berbagai sektor.

Menanggapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN, Presiden Joko Widodo telah mengeluarkan Instruksi Presiden No 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia. Dalam Inpres tersebut, Presiden Joko Widodo menginstruksikan kepada para menteri, para gubernur, dan Kepala BNSP agar mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing untuk merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing SDM Indonesia. Presiden juga menginstruksikan supaya disusun peta kebutuhan tenaga kerja bagi lulusan SMK sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing dengan berpedoman pada peta jalan pengembangan SMK.

Khusus untuk gubernur, presiden menginstruksikan empat instuksi, dua diantaranya yaitu untuk: (1) memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan layanan pendidikan SMK yang bermutu sesuai dengan potensi wilayahnya masing-masing, (2) mengembangkan SMK unggulan sesuai dengan potensi wilayah masing-masing. Berdasarkan instruksi tersebut dapat diketahui bahwa setiap pemerintah provinsi, kabupaten/kota seharusnya mengembangkan suatu Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis potensi daerah masing-masing. Sehingga potensi daerah yang dimiliki setiap kabupaten/kota dapat diberdayakan secara optimal.

Kondisi tersebut membuat peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk memiliki kreativitas untuk memecahkan semua masalah-masalah yang dihadapinya serta melihat peluang yang ada. Maka dari itu, peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan memiliki pemikiran yang luas dan terbuka, untuk melihat alternatif lain yang bisa dibuatnya serta melihat peluang yang ada, atau dengan kata lain diharapkan bisa menjadi kreatif (Hapsary, 2012: 53).

Melalui kreativitas yang tinggi akan membuat peserta didik bisa melakukan eksplorasi terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Kreativitas merupakan bakat yang sudah dimiliki oleh setiap orang termasuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan yang dapat ditemukan dan dikembangkan melalui pendidikan yang tepat. Masalah yang kemudian muncul adalah, bagaimana dapat menemukan bakat dan potensi kreatif peserta didik serta bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh di dunia pendidikan. Melalui kreativitas tersebut, peserta didik dapat mengembangkan dan menciptakan hal-hal yang memiliki nilai ekonomi dari suatu potensi lokal yang ada di daerahnya.

**KAJIAN TEORI**

**Pendidikan Kejuruan**

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (PP No 29 tahun 1990). Kemudian dalam UU No 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Sementara itu menurut Kuswana (2013: 157), pendidikan vokasi (kejuruan) diselenggarakan pada suatu lembaga berupa institusi bidang pendidikan yang dikendalikan pemerintah atau masyarakat industri. Pendidikan vokasi memiliki nilai dasar yang khas yakni hubungan antara pencapaian pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan nilai kekaryaan khususnya terkait dengan keahlian yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Kemudian menurut Sudira (2016: 58) pendidikan vokasional atau pendidikan kejuruan menekankan pendidikan untuk penyiapan bekerja dengan pengembangan keterampilan sebagai perwujudan kecerdasan kinestetik. Kemampuan yang diperlukan adalah kemampuan reproduktif yang didukung oleh pengetahuan praktis dan spesifik serta fungsional yang kuat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat mengembangkan keterampilannya dalam bidang keahlian tertentu yang nantinya akan dibutuhkan di dunia usaha dan dunia industri.

Selanjutnya dalam UU No 20 tahun 2003 juga dijelaskan secara khusus tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan yaitu, (a) Menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahliannya, (b) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan (d) membekali peserta didik agar mampu berusaha mandiri di masyarakat. Ini berarti bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik memasuki dunia kerja dan melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Atau dengan kata lain pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan, serta kreativitas peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Dari tujuan pendidikan kejuruan tersebut mengandung makna bahwa pendidikan kejuruan di samping menyiapkan tenaga kerja yang profesional juga mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan program kejuruan atau bidang keahliannya.

**Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Menurut Trianto (2015: 53), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Kemudian menurut Akbar (2013: 49-50), model pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga didefiniskan sebagai langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.kata kunci dari model pembelajaran diantaranya adalah pola atau langkah proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah tahapan atau pola dalam pembelajaran, yang berarti bahwa pedoman bagi pengajar dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Bagheri (2013: 18), *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menciptakan kondisi dimana peserta didik belajar secara mandiri, dengan alasan bahwa metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengenali kebutuhan belajar mereka, mengidentifikasi tujuan, pencarian sumberdaya, dan jawaban atas pertanyaan mereka dan berbagi pengetahuan dengan orang lain. Kemudian menurut Akhiruddin dkk (2016: 1965) *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran berbasis lingkungan dengan fokusnya adalah belajar melalui pengelaman secara esensial. Metode ini cukup menantang dan dianggap sebagai suatu metode yang efektif untuk membelajarkan peserta didik secara aktif dan diarahkan untuk dapat belajar lebih mandiri karena menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Selanjutnya menurut Pradita dkk (2015: 91), *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang menekankan kreativitas peserta didik, keterampilan peserta didik bekerja dalam kelompok untuk dapat memecahkan masalah dengan menghasilkan suatu produk.

Sedangkan menurut Sani (2014: 172), *Project Based Learning* (PjBL) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. Peserta didik dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian dalam mengerjakan proyek yang terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri yang memungkinkan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan belajar mereka, mengidentifikasi tujuan dalam penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh, sehingga dengan ilmu tersebut peserta didik dapat menjadi kreatif dalam menghasilkan suatu produk yang bermanfaat dan menyelesaikan permasalahan di masyarakat atau lingkungan.

Menurut Sani (2014: 15), pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* dapat mengembangkan ide kreatif peserta didik. Pada kegiatan belajar untuk peserta didik di sekolah menegah, dapat dilakukan dengan meminta siswa membuat proyek kreatif. Proyek yang diajukan adalah proyek yang bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat. Kreativitas seperti itu membutuhkan motivasi dan keahlian dalam mewujudkan ide sehingga dapat menghasilkan proyek yang berkualitas.

Menurut Sani (2014: 172-173) pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan. Proses pembelajaran melalui PjBL memungkinkan guru untuk “belajar dari peserta didik” dan “belajar bersama peserta didik”. Pembelajaran melalui PjBL juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar yang mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Sintaks pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Penyajian permasalahan

Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan penting yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam belajar. Permasalahan yang dibahas adalah permasalahan dunia nyata yang membutuhkan pemikiran mendalam. Guru harus memastikan bahwa permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan yang melibatkan peserta didik secara mental dan fisik. Sehingga peserta didik dapa berfikir kreatif dalam mencari penyelesaian permasalahan.

1. Membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar.

Tahapan ini melibatkan guru dan peserta didik dalam melakukan curah pendapat yang mendukung penemuan untuk penyelesaian permasalahan. Setelah penyelesaian ditemukan, selanjutnya adalah penentuan kelompok belajar yang sekaligus kelompok yang akan menyelesaikan permasalahan yang telah ditentukan. Kemudian selanjutnya adalah guru melibatkan peserta didik dalam bertanya, membuat perencanaan, dan melengkapi rencana kegiatan pembuatan proyek.

1. Menyusun penjadwalan

Peserta didik harus membuat penjadwalan pelaksanaan atau pembuatan proyek yang telah disepakati bersama guru. Peserta didik mengajukan tahapan pengerjaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.

1. Mengamati pembuatan proyek/produk

Pelaksanaan pekerjaan proyek peserta didik harus diamati dan difasilitasi prosesnya. Fasilitasi yang juga perlu dilakukan adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja di laboratorium jika dibutuhkan. Guru perlu melakukan pembimbingan pelaksanaan proses, serta menyediakan rubrik dan instruksi tentang yang harus dilakukan untuk setiap isi pembelajaran.

1. Melakukan penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik yang mencakup penilaian perencanaan proyek, proses pelaksanaan proyek, dan hasil proyek yang berupa produk kerajinan. Penilaian proyek digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik, kemampuan melakukan observasi dan identifikasi, kemampuan pengaplikasian penyelesaian permasalahan, dan kemampuan menerapkan keterampilan dalam membuat produk.

1. Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik dan guru melakukan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran. Peserta didik dan guru dapat berbagi ide yang mengarah pada penemuan baru.

**Kreativitas**

Menurut Alizamar (2016: 1173), kreativitas adalah suatu yang dimiliki oleh seorang individu yang dapat menghasilkan suatu ide, produk atau gagasan yang baru menjadi hal yang bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan baik itu untuk diri sendiri maupun orang lain.

Sementara itu menurut Hartanto (2011: 13) menyatakan bahwa kreativitas beralas dari potensi bawaan individu dan pengaruh lingkungan kepadanya. Aspek yang paling penting pada potensi individu adalah sunber dalam diri individu terbuka dan kapasitas untuk mencipta cukup luas. Individu dapat menciptakan ide-ide hamper tanpa batas. Sedangkan menurut Hadiyati (2011: 10) kreativitas adalah inisiatif terhadap suatu produk atau proses yang bermanfaat, benar, tepat, dan bernilai terhadap suatu tugas yang lebih bersifat heuristik yaitu sesuatu yang merupakan pedoman, petunjuk, atau panduan yang tidak lengkap yang akan menuntun kita untuk mengerti, mempelajari, atau menemukan sesuatu yang baru. Atribut orang yang kreatif adalah, terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa, kesungguhan, menerima dan merekonsiliasi sesuatu yang bertentangan, toleransi terhadap sesuatu yang tidak jelas, independen dalam mengambil keputusan, berpikir dan bertindak, memerlukan dan mengasumsikan otonomi, percaya diri, tidak menjadi subjek dari standar dan kendali kelompok, rela mengambil resiko yang diperhitungkan, gigih, sensitive terhadap permasalahan, lancar untuk menghasilkan ide-ide yang banyak, fleksibel keaslian, responsif terhadap perasaan, terbuka terhadap fenomena yang belum jelas, motivasi, bebas dari rasa takut gagal, berpikir dalam imajinasi, selektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka pengertian kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan ide atau karya baru yang berbeda dan lebih baik dari sebelumnya, serta dapat dimanfaatkan dalam menyelesaikan masalah yang ada. Sehingga karya baru tersebut dapat bermanfaat di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara.

Menurut Alizamar (2016: 1176) program yang bisa dilakukan dalam upaya pengembangan krativitas peserta didik adalah (1) penciptaan rasa aman, yakni kondisi yang disediakan oleh civitas akademika sekolah memungkinkan peserta didik untuk tidak memiliki rasa takut dalam berkreasi. Jika peserta didik memiliki ketakutan dan kecemasan yang berlebihan, akan menghambat kreativitasnya, (2) pengakuan dan penghargaan atas gagasan, yakni pendidik di sekolah perlu menjamin bahwa terhadap usaha-usaha kreatif dan prestasi yang dicapai oleh peserta didik diakui keberadaannya dan dihargai, baik secara materi maupun non-materi. Hal ini sangat penting agar peserta didik yang kreatif merasa gagasan, idea tau produk yang disampaikan atau diciptakannya berguna dan dihargai secara baik, (3) adanya dorongan untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan, yakni diperlukan dorongan-dorongan yang terprogram secara terus menerus dari berbagai pihak yang terlibat agar peserta didik yang kreatif dapat mengemukakan dan mewujudkan gagasan/ide kreatifnya. Selanjutnya diperlukan adanya ruang bagi para peserta didik yang kreatif, (4) pemahaman terhadap sikap dan cara berpikir, yakni pendidik harus memahami bahwa perbedaan sikap dan cara berpikir itu adalah ciri dari kreatif, bukan ketidakmampuan satu ide dengan pendidik yang bersangkutan, dan (5) layanan bimbingan dan konseling, yakni peserta didik membutuhkan layanan bimbingan dan konseling berkenaan dengan pengembangan kreativitasnya. Pelayanan yang dimaksud dapat berupa pemberian layanan informasi berkenaan dengan dimensi-dimensi kreativitas dan pengembangannya, layanan penempatan dan penyaluran pada media/lokasi yang mendukung terkembangnya kreativitas peserta didik.

Menurut Sani (2014: 24-25), kreativitas dapat dikembangkan dalam diri peserta didik, yaitu melalui proses belajar yang mencakup: (1) pengembangan imajinasi, (2) menghasilkan sesuatu yang orisinal atau asli, (3) meningkatkan produktivitas, (4) penyelesaian masalah, dan (5) menghasilkan sesuatu yang bernilai. Orisinalitas atau keaslian terkait dengan kemampuan peserta didi untuk mengembangkan idea tau produk dengan cara yang baru. Sementara itu, produktivitas terkait dengan kemampuan peserta didik menghasilkan ide yang beragam dengan berpikir secara divergen. Pengembangan kreativitas peserta didik juga terkait dengan pengembangan karakteristik kognitif yang berkontribusi terhadap perilaku kreatif, yakni: (1) kemahiran, (2) fleksibilitas, (3) visualisasi, (4) imajinasi, (5) ekspresi, (6) keterbukaan. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas antara lain adalah curah pendapat, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek.

**Pembelajaran Kewirausahaan**

Menurut Purbaningrum & Soenarto (2016: 18), kewirausahaan merupakan karakteristik yang mendasar dari seseorang individu dalam menciptakan peluang dan kesempatan secara kreatif dan inovatif, kemampuan mengumpulkan sumber daya, mengubah peluang menjadi keuntungan di bawah kondisi risiko dan ketidakpastian.

Selanjutnya menurut Suherman (2008: 8, 9), kewirausahaan mempunyai lingkup yang cukup luas dan dinamis sifatnya. Sehingga kewirausahaan adalah adanya proses dan sesuatu yang baru sebagai hasil kreativitas yang disertai dengan resiko tertentu. Kewirausahaan selalu mengandung unsur kreativitas, inovasi dan resiko. Kewirausahaan pada dasarnya merupakan jiwa dari seseorang yang diekspresikan melalui sikap dan perilaku yang kreatif dan inovatif untuk melakukan sesuatu. Kemudian menurut Nurbudiyani (2013: 56), kewirausahaan adalah ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan, sikap, dan perilaku seseorang dalalm memenuhi tantangan dalam kehidupannya secara efektif dan efisien sehingga ia mampu mandiri dan dapat mengembangkannya ke arah yang lebih baik, sehingga efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan adalah jiwa seseorang yang tercipta dari suatu semangat, sikap dan perilaku seseorang yang diekspresikan melalui kreativitas dan inovasi pada hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Jiwa kewirausahaan merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik sekolah kejuruan, karena dengan jiwa tersebut seorang peserta didik bisa menjadi kreatif dan inovatif dalam menghadapi era globalisasi dan era MEA seperti sekarang ini.

Menurut Purbaningrum & Soenarto (2016: 16-17), pembelajaran kewirausahaan merupakan salah satu mata pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada peserta didik, memberikan bekal pengetahuan tentang kewirausahaan kepada peserta didik, memberi bekal keterampilan di bidang barang/jasa kepada peserta didik. Selain itu, untuk melatih keterampilan berwirausaha kepada peserta didik melalui praktik berwira-usaha, mendorong dan menciptakan wirausahawan baru melalui proses pembelajaran yang didukung oleh dunia dan industri, mitramitra usaha dan dinas/instansi terkait, sehingga dapat menciptakan lapangan kerja atau usaha baru atau mengakses peluang kerja atau usaha yang ada. Lanjut menurut Purbaningrum & Soenarto (2016: 18), pembelajaran kewirausahaan merupakan pelajaran vokasional, yaitu pelajaran untuk memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kerja bagi peserta didik. Kompetensi yang diharapkan adalah mampu melakukan kegiatan ekonomi-produktif setelah memasuki dunia kerja. Kemudian menurut Jusmin (2012: 52), pendidikan kewirausahaan yang disajikan dan diserap oleh peserta didik harus memberikan kompetensi bagi peserta didik untuk memiliki sikap dan perilaku wirausaha, mandiri, dan semangat jiwa kewirausahaan harus ditanamkan melalui proses pembelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kewirausahaan adalah pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada peserta didik yang nantinya akan membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan ekonomi-produktif serta mampu berwirausaha dan menciptakan lapangan pekerjaan.

Pembelajaran kewirausahaan yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan dapat dijadikan sebagai bidang studi maupun kegiatan ekstrakurikuler. Sebagai bidang studi, pembelajaran kewirausahaan harus mengacu pada pola dasar pembelajaran kewirausahaan berikut (Suherman, 2008: 29): (1) aspek kognitif, kewirausahaan merupakan pelatihan yang mengubah perilaku peserta didik yang mampu menjadi pemula dalam berwirausaha, (2) aspek afektif, peserta didik diarahkan ke hal-hal pragmatis yang meliputi pemikiran yang diisi oleh pengetahuan, perasaan yang diisi oleh empatisme sosial-ekonomi, keterampilan yang dibekali oleh teknik produksi, dan diberikan kemampuan antisipasi, (3) aspek psikomotorik, yang berorientasi ke kepribadian peserta didik yang berperilaku memiliki keterampilan berwirausaha. Kemudian, yang berorientasi untuk membentuk jiwa/kepribadian peserta didik yang memiliki profesionalisme wirausaha sesuai dengan jenjang dan jalur pendidikan yang sedang diikutinya.

Kemudian sebagai kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran kewirausahaan haruslah menghasilkan suatu produk buatan peserta didik yang akan menjadi komoditi bisnis. Menurut Suherman (2008: 111), disamping persoalan produk yang memang memerlukan perhatian yang cukup serius, dalam pelaksanaan bisnis melalui kegiatan ekstrakurikuler kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan, hendaknya tercipta hal yang sistemik dari 3 unsur pola dasar manajemen, yaitu; membentuk organisasi usaha dan manajemen perusahaan, melaksanakan kegiatan usaha, dan melakukan evaluasi.

**METODE PENELITIAN**

**Jenis dan Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian adalah model pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE dengan tahapan pengembangan yang terdiri dari: 1) Analisis kebutuhan, 2) Desain *prototype* awal, 3) Validasi, 4) Revisi, 5) Uji coba terbatas, 6) Revisi, 7) Uji coba luas, 8) Kajian produk akhir.

**Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui observasi awal dengan wawancara dan beberapa kajian literatur yang berkaitan dengan pembelajaran kewirausahaan dan potensi daerah, disajikan dalam analisis deskriptif. Sehingga dengan hasil temuan pada tahap *research* dapat dijadikan pedoman dalam tahap desain *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning*. Kemudian jika *prototype* model pembelajaran *Project Based Learning* tersebut telah rampung, maka yang dilakukan selanjutnya adalah uji validitas yang dilakukan oleh validator, dalam hal ini yang memiliki keahlian dalam bidang model pembelajaran dan pembelajaran kewirsusahaan. Setelah desain *prototype* model pembelajaran *Project Based Learning* valid untuk digunakan maka desain tersebut diuji coba, baik secara terbatas maupun secara luas, untuk melihat kepraktisan dan keefektifannya. Berikut adalah analisis data untuk kevalidan, kepraktisan dan keefektifan *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning*.

1. Analisis Validitas

Berdasarkan hasil validasi *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning* dari ahli, ditentukan nilai rata-rata dari nilai yang diberikan oleh validator. Selanjutnya ditentukan nilai rata-rata validitas *prototype* awal dengan merujuk pada interval nilai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

|  |  |
| --- | --- |
| Interval | Kriteria |
| 3,25 < M < 4,002,50 < M < 3,251,75 < M < 2,501,00 < M < 1,75 | Dapat digunakan tanpa revisiDapat digunakan dengan revisi kecilDapat digunakan dengan revisi besarTidak dapat digunakan |

(Sumber: Riduwan, 2009)

1. Analisis Kepraktisan

*Prototype awal m*odel pembelajaran *Project Based Learning* dikatakan praktis apabila menurut penilaian praktisi (guru) dapat dengan mudah dilaksanakan. Data penilaian praktisi akan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$Persentase= \frac{\sum\_{}^{}x}{SMI}x100\%$$

(Sumber : Tegeh, 2014)

Ket :

 $\sum\_{}^{}x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria kepraktisan merujuk pada interval berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

|  |  |
| --- | --- |
| Rentang Persentase | Kriteria |
| 85,01% - 100%70,01% - 85%50,01% - 70%01,00% - 50% | Sangat PraktisCukup PraktisKurang PraktisTidak Praktis |

(Sumber : Akbar, 2013)

1. Analisis Keefektifan

*Prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning* dikatakan efektif jika menurut penilaian praktisi (guru) berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki menyatakan bahwa *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dan secara nyata di dalam proses pembelajaran pelaksanaannya efektif, dengan indikator bahwa tujuan dari pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* tercapai, yaitu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengolah potensi daerah (tempurung kelapa) menjadi produk kerajinan. Apabila peserta didik mampu mengolah tempurung kelapa menjadi suatu produk kerajinan, maka kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Dan sebaliknya jika peserta didik tidak mampu mengolah tempurung kelapa menjadi suatu produk kerajinan, maka kreativitas peserta didik belum mengalami peningkatan.

Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang disusun. Hasil rubrik penilaian kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$Persentase= \frac{\sum\_{}^{}x}{SMI}x100\%$$

(Sumber : Tegeh, 2014)

Ket :

 $\sum\_{}^{}x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria keefektifan merujuk pada interval berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

|  |  |
| --- | --- |
| Rentang Persentase | Kriteria |
| 85,01% - 100%70,01% - 85%50,01% - 70%01,00% - 50% | Sangat EfektifCukup EfektifKurang Efektif Tidak Efektif |

(Sumber : Akbar, 2013)

**HASIL PENELITIAN**

Hasil pengembangan model PjBL memiliki tahapan; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pembuatan produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Pengembangan model PjBL menghasilkan perangkat pembelajaran berupa buku panduan model, modul pembelajaran, dan RPP. Pengembangan model PjBL juga menghasilkan instrumen pengumpulan data berupa angket respon guru dan rubrik penilaian.

Buku panduan model dibuat untuk mempermudah guru dalam memahami tahapan model pembelajaran, dan memberikan panduan kepada guru dalam mengelola proses pembelajaran. Modul pembelajaran ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mampu mengetahui jenis-jenis bahan limbah untuk usaha kerajinan dan mampu membuat produk yang kreatif, inovatif, memiliki nilai seni dan nilai ekonomi yang berbahan limbah. RPP disusun dengan tujuan sebagai petunjuk bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. RPP disusun memiliki orientasi pada pembelajaran kewirausahaan yang di dalamnya memuat identitas RPP, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar dan alat/media, dan penilaian. Langkah-langkah pembelajaran mengacu pada sintaks model pembelajaran *Project Based Learning*.

**Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran**

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validasi Buku Panduan Model

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilian | Validator 1 | Validator 2 | Rerata(M) | Kriteria |
| 123 | FormatIsiBahasa | 33.143 | 3.673.714 | 3.343.433.5 | Dapat DigunakanDapat DigunakanDapat Digunakan |
| Penilaian Umum | 3.42 | Dapat Digunakan |

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Validasi Modul Pembelajaran

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilian | Validator 1 | Validator 2 | Rerata(M) | Kriteria |
| 12345 | FormatIsiSajianKelengkapan KomponenBahasa | 33.173.53.53.4 | 443.7544 | 3.53.593.633.753.7 | Dapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat Digunakan |
| Penilaian umum | 3.63 | Dapat Digunakan |

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Validasi RPP

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilian | Validator 1 | Validator 2 | Rerata(M) | Kriteria |
| 1234567 | Format RPPMateri yang disajikanBahasaWaktuModel Sajian PenilaianSarana dan Alat Bantu Pembelajaran | 33.5333.533 | 443.674444 | 3.53.753.343.53.753.53.5 | Dapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat Digunakan |
| Penilaian Umum | 3.55 | Dapat Digunakan |

**Hasil Validasi Instrumen Penelitian**

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Validasi Angket Respon Guru

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilian | Validator 1 | Validator 2 | Rerata(M) | Kriteria |
| 1234 | FormatIsiKonstruksiBahasa | 33.333.43 | 3.67444 | 3.343.673.73.5 | Dapat DigunakanDapat DigunakanDapat DigunakanDapat Digunakan |
| Penilaian Umum | 3.55 | Dapat Digunakan |

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Validasi Rubrik Penilaian

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek Penilian | Validator 1 | Validator 2 | Rerata(M) | Kriteria |
| 123 | FormatIsiBahasa | 333.33 | 3.544 | 3.253.53.67 | Dapat DigunakanDapat DigunakanDapat Digunakan |
| Penilaian Umum | 3.47 | Dapat Digunakan |

**Hasil Uji Kepraktisan**

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Pernyataan | Skor |
| 123456789101112131415 | Penggunaan model pembelajaran mendukung ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran.Penggunaan perangkat pembelajaran mendukung ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran.Tahapan pembelajaran tersusun secara sistematis.Saya sangat tertarik dengan model pengembangan *Project Based Learning* ini.Pembelajaran dengan model pengembangan *Project Based Learning* mudah dilaksanakan.Model pengembangan *Project Based Learning* mampu membuat proses pembelajaran lebih menantang.Pembelajaran dengan pengembangan model *Project Based Learning* menambah pengetahuan dalam inovasi pembelajaran.Pembelajaran dengan pengembangan model *Project Based Learning* membuat peserta didik senang dan tertarik.Model pembelajaran *Project Based Learning* membuat peserta didik berani mengungkapkan ide dan pendapatnya.Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* membantu merangsang kreativitas peserta didik.Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.Proses pembelajaran dengan menggunakan modul memberi manfaat bagi Saya dan peserta didik.Isi materi pada modul membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.Pembelajaran *Project Based Learning* ini berbeda dengan pembelajaran langsung atau pembelajaran dengan pendekatan proses dan masalah.Model pembelajaran *Project Based Learning* ini layak dipertahankan pada mata pelajaran ini. | 444333333343333 |
| Jumlah |  | 49 |
| Persentase |  | 81.67% |

**Hasil Uji Keefektifan**



Gambar 1

Produk Kerajinan Kelompok 1



Gambar 2

Produk Kerajinan Kelompok 2

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kelompok 1 dan 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Tahapan | Skor Rata-Rata |
| 123 | PerencanaanPelaksanaanHasil/Produk | 444 |
| Jumlah | 12 |
| Persentase | 100% |

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

1. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah berupa tahapan model pembelajaran yang terdiri dari enam tahapan, yaitu; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pengerjaan proyek/produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* ini juga menghasilkan tiga produk perangkat pembelajaran, yaitu: (1) buku panduan model, (2) modul pembelajaran, dan (3) RPP.
2. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil validasi terhadap buku panduan model diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.42 kriteria Dapat Digunakan, terhadap modul pembelajaran, diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.63 kriteria Dapat Digunakan, terhadap RPP, diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.55 kriteria Dapat Digunakan. Pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning*, pelaksanaannya dalam proses pembelajaran cukup praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 81.67 %. Pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning*, pelaksanaannya dalam proses pembelajaran efektif dengan persentase 100 % dan dengan indikator peserta didik mampu mengolah potensi daerah menjadi produk kerajinan yang bernilai seni dan ekonomi.

**Saran**

1. Bagi guru kewirausahaan, disarankan untuk menggunakan produk model pembelajaran *Project Based Learning* yang dikembangkan sebagai salah satu pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.
2. Pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada materi empat pertemuan terakhir, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan pembelajaran satu semester, bahkan dua semester.
3. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas pada satu sekolah saja, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian pada lebih dari satu sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, Sa’dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Akhiruddin dkk. 2016. “Pengaruh Penggunaan Modul Inkuiri Dipadu PjBL Berbahan Ajar Potensi Lokal Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA, dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Pengembangan,* Volune 1, Nomor 10, Halaman 1964-1968.

Alizamar. 2016. “Peran Perguruan Tinggi Dalam Pengembangan Kreativitas Mahasiswa : Kajian dan Praktis di Universitas Negeri Padang”, dalam *Prosiding Konaspi VIII tahun 2016*, Halaman 1172-1177.

Bagheri, Mohsen dkk. 2013. “*Effects of Project-Based Learning Strategy on Self-Directed Learning Skills of Educational Technology Students,* dalam *Contemporary Educational Technology,* Volume 4, Nomor 1, Halaman 15-29.

Hadiyati, Ernani. 2011. “Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil”, dalam *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Volume XIII, Nomor 1, Halaman 8-16.

Hapsari, Hepy dan Nur Ainy Fardana N. 2012. “Hubungan Antara *Self Efficacy* dengan Kreativitas pada Siswa SMK”, dalam *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, Volume I, Nomor 2, Halaman 52-58

Hartanto. 2011. “Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri”, dalam *Jurnal Kependidikan Triadik*, Volume XIV, Nomor 1, Halaman 11-18.

Instruksi Presiden Nomor 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia.

Jusmin, Emilda. 2012. “Pengaruh Latar Belakang Keluarga, Kegiatan Praktik di Unit Produksi Sekolah, dan Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa SMK di Kabupaten Tanah Bumbu, dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan,* Volume 21, Nomor 1, Halaman 46-59.

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2013. *Filsafat Pendidikan Teknologi, Vokasi, dan Kejuruan*. Bandung: Alfabeta.

Nurbudiyani, Iin. 2013. “Model Pembelajaran Kewirausahaan dengan Media Koperasi di SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen, dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi,* Volume 3, Nomor 1, Halaman 53-67.

Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah.

Pradita, Yulistyana. 2015. “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014, dalam *Jurnal Pendidikan Kimia,* Volume 4, Nomor 1, Halaman 89-96.

Purbaningrum, Catarina Wahyu Dyah & Soenarto. 2016. ”Pengembangan Model Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Dengan Prinsip *The Great Young Entrepreneur* di SMK untuk Kurikulum 2013”, dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi,* Volume 6, Nomor 1, Halaman 15-23.

Riduwan. 2009. *Pengantar Statistik Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sudira, Putu. 2016. *TVET abad XXI – Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*. Yogyakarta: UNY Press.

Suherman, Eman. 2008. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I Made dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.