

**RANCANGAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA LESEHAN**

Wiwin Indayati¹⁾, Hari Wahyono²⁾, Mit Witjaksono³⁾

¹Pendidikan Ekonomi Pascasarjana Universitas Negeri Malang
SMK Negeri 1 Malang

Email: wiwin.indayati@gmail.com

²Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

³Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

Abstrak

The measurement after learning craft and entrepreneurship is the graduates perform entrepreneurial through on a small scale. The reality has shown that in order to apply craft and entrepreneurship learning as the objectives of the curriculum in 2013 there are many obstacles. The learning less real impact on graduates, so after graduating only expect to work as an employee. Another difficulty is the teachers in development of learning as desired by the curriculum, lesson plans created by not seeing the needs of students in each school. The diverse of characters and backgrounds of students also raises its own difficulties in learning the craft and entrepreneurship, particularly in determining the product. Project Based Learning (PBL) model developed in accordance with the characteristics of curriculum in 2013 with the lesehan media is the solution of the existing problems. The learning development aims to produce the device of craft and entrepreneurship uses Design Based Research (DBR) approach.

Kata Kunci: *craft and entrepreneurship, project based learning, Lesehan.*

Dalam usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat, Pemerintah mengeluarkan Instruksi Presiden RI Nomor 4 tahun 1995 tentang “gerakan nasional memasyarakatkan dan membudayakan kewirausahaan”. Inpres ini ditindaklanjuti oleh Depdiknas, dengan meluncurkan program pengembangan kewirausahaan ini dalam bentuk paket-paket pelatihan dan kegiatan bagi peserta didik di SMK. Pada kurikulum 2013

pembelajaran Kewirausahaan berubah menjadi Prakarya dan Kewirausahaan.

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi secara ekonomis. Kedudukan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah sebagai mata pelajaran yang diharapkan dapat membekali siswa

untuk mempunyai sikap, pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan yang dapat diterapkan nanti setelah lulus. Ukuran keberhasilan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu lulusan melakukan upaya kewirausahaan meskipun dalam skala kecil masih belum tercapai dalam jumlah yang banyak.

Akan tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa untuk menerapkan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan seperti yang menjadi tujuan kurikulum 2013 masih banyak menemui hambatan dan kesulitan. Pembelajaran yang dilakukan selama ini masih kurang berdampak nyata terhadap lulusan. Selama ini pembelajaran lebih banyak bersifat teoritis dan hafalan sehingga membuat siswa bingung dan tidak tertarik terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Akhirnya setelah lulus hanya mengharapkan bekerja sebagai karyawan/ buruh pabrik dan tidak bisa menciptakan peluang usaha sendiri. Kesulitan lain yang seringkali dialami oleh guru antara lain dalam pengembangan skenario pembelajaran

seperti yang dikehendaki oleh kurikulum yaitu pembelajaran yang menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif. Selama ini RPP yang dibuat oleh guru merupakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dari hasil MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), RPP dibuat dengan tidak melihat kebutuhan siswa di tiap-tiap sekolah. Karakter dan latar belakang siswa yang beraneka ragam juga menimbulkan kesulitan tersendiri dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, terutama dalam penentuan karya atau produk yang akan dihasilkan.

Model Project Based Learning dikembangkan sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013 adalah solusi dari permasalahan yang ada. Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran dimana guru memberikan proyek atau tugas yang kompleks, lengkap dan realistis/ autentik kepada peserta didik dan kemudian diberikan bantuan secukupnya agar mereka dapat menyelesaikan tugas mereka. Konsep tersebut bisa diterapkan dengan tujuan agar dalam pembelajaran peserta didik

dapat mengungkapkan ide, pendapat serta potensi yang dimiliki sehingga dapat mengembangkan kreatifitas setiap peserta didik. Dalam konsep lesehan ini guru berperan sebagai pelayan di sebuah rumah makan, jadi guru sudah menyediakan menu yang akan disajikan yaitu beberapa macam produk yang akan dipilih siswa dalam proyeknya. Siswa berperan sebagai pelanggan yang boleh memilih sesuka hati berdasarkan minat atau selera dari menu yang sudah disajikan oleh guru.

Berdasarkan kenyataan selama ini bahwa untuk melatih dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa tidaklah mudah. Perlu adanya desain pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melatih dan menumbuhkan kreatifitas sesuai dengan karakter, latar belakang dan bakat minat siswa. Dengan menerapkan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada.

KAJIAN LITERATUR

1. Prakarya dan Kewirausahaan

Definisi prakarya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pekerjaan tangan (pelatihan di sekolah): menjahit dan bertukang merupakan mata pelajaran di sekolah menengah. Menurut Rizal (2015) “Prakarya berasal dari istilah pra dan karya, pra mempunyai makna belum dan karya adalah hasil kerja. prakarya didefinisikan sebagai hasil kerja yang belum jadi, prakarya masih berupa *proof of concept* atau sebuah prototipe.”. Prakarya memiliki pengertian ialah ketrampilan, hastakarya, kerajinan tangan, ataupun keterampilan tangan. bahan yang digunakan tersedia secara umum di pasaran, sehingga kita tinggal merangkai ataupun pemanfaatan limbah dan bahan bekas. (Setiawan: 2015).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prakarya adalah hasil kerja yang merupakan keterampilan, hastakarya, kerajinan tangan dari bahan yang sudah tersedia di pasaran.

Menurut Overton (dalam Werdhaningsih, dkk: 2014, 48) “*Entrepreneurship* adalah sikap dan perilaku yang melibatkan keberanian mengambil resiko, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif”. Scaborough dan Zimmerer (2002) Wirausaha adalah orang yang menciptakan suatu bisnis baru dalam menghadapi resiko dan ketidakpastian dengan maksud untuk memperoleh keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengenali peluang dan mengkombinasikan sumber-sumber daya yang diperlukan untuk memanfaatkan peluang tersebut. Secara rinci, konten Prakarya dan Kewirausahaan dalam Permendikbud No 60 Tahun 2014 dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengetahuan: memahami karya/produk masyarakat disekitarnya, lingkungannya dan nusantara dalam berbagai aspek pemanfaatan dalam berkehidupan.
2. Keterampilan: berpikir logis dan kritis (*learning skills, inquiry*) melalui studi pustaka dan belajar dari pengrajin/home industry,

memecahkan masalah (problem based learning), bekerjasama dalam melakukan proyek dan berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa.

3. Nilai: kejujuran, kerja keras, peduli karya cipta kerajinan dan produk teknologi rekayasa, budidaya dan pengolahan, serta cinta budaya dan artefak bangsa yang didasarkan pada nilai-nilai tradisi yang terkandung pada kearifan lokal.
4. Sikap: rasa ingin tahu, mengapresiasi, kreatif, inovatif, bertanggung jawab dan mandiri.

2. Pembelajaran *Project Based Learning*

Klein (2009: 8) menyebutkan bahwa “*Project-based learning is the instructional strategy of empowering learners to pursue content knowledge on their own and demonstrate their new understandings through a variety of presentation modes.* “. Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran pemberdayaan peserta didik untuk mengejar pengetahuan konten pada mereka agar mereka memiliki dan menunjukkan

pemahaman baru mereka melalui berbagai model presentasi. Dalam Bukunya *‘A Review of Research on Project Based Learning’*, Thomas mengatakan bahwa “ *Project Based Learning is a model that organizes learning around projects... projects are complex tasks, based on challenging questions or problems, that involve students in design, problem-solving, decision making, or investigative activities; give students the opportunity to work relatively autonomously over extended periods of time; and culminate in realistic products or presentations*”. Jadi Pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang menyelenggarakan pembelajaran di sekitaran proyek, dimana proyek merupakan tugas-tugas kompleks, yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan, yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi; memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama; dan akhirnya

menghasilkan produk-produk yang nyata atau presentasi presentasi .

Sementara itu menurut Patton “*Project Based Learning refers to students designing, planning, and carrying out an extended projects that produces a publicly-exhibited output such as a product, publication, or presentation*”, jadi PjBL harus melibatkan siswa dalam membuat proyek atau product yang akan dipamerkan pada masyarakat. “Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/ PjBL*) merupakan penerapan dari pembelajaran aktif, teori konstruktivisme dari Piaget serta konstruktivisme dari Seymourt Papert” (Warsono&Haryanto, 2012: 152).

Ferrara juga mengatakan bahwa *Project Based leaning* adalah pengajaran yang sistemik dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks, siswa perlu melakukan insvestigasi dan memahaminya untuk menjawab pertanyaan autentik dan harus dirancang dengan seksama.

Sedangkan Menurut Doppelt (dalam Anggoro: 2003) “*Project-based learning* merupakan strategi

pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya“.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Project Based Learning (PjBL) adalah pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pembelajaran dimana para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

PjBL diketahui sangat mendukung pelaksanaan kurikulum 2013 untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengingat PjBL merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif . Pembelajaran berbasis proyek memberikan hasil yang positif berkaitan dengan belajar siswa dalam bidang pengetahuan konten, keterampilan kolaboratif, keterlibatan dan motivasi, dan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah

(CELL University of Indiana Polis: 2009).

3. Pembelajaran Dengan Media Lesehan

Pembelajaran dengan media lesehan merupakan penerapan dari pendekatan pembelajaran konstruktivistik. Dalam pembelajaran ini siswa harus diberi kebebasan untuk melakukan pengaturan diri dalam belajar. Hal ini tentu berbeda dengan pendekatan behavioristik dimana siswa harus dihadapkan pada aturan- aturan yang jelas dan ditetapkan lebih dulu secara ketat. Perbedaan pandangan pembelajaran dengan pendekatan behavioristik dan pandangan konstruktivistik bisa dilihat pada tabel

Tabel 1. Pandangan Behavioristik dan konstruktivistik tentang Penataan Lingkungan Belajar dan Pembelajaran menurut Degeng (1998: 10)

Behavioristik	Konstruktivistik
Keteraturan, Kepastian, Ketertiban	Ketidakteraturan, Ketidakpastian, Kesemrawutan
Si belajar harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan lebih dulu secara ketat. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial. Pembelajaran lebih banyak dikaitkan dengan penegakkan disiplin.	Si belajar harus bebas. Kebebasan menjadi unsur yang esensial dalam lingkungan belajar.
Kegagalan atau ketidakmampuan dalam penambahan pengetahuan dikategorikan sebagai kesalahan yang perlu dihukum, dan keberhasilan atau kemampuan dikategorikan sebagai bentuk perilaku yang pantas diberi hadiah.	Kegagalan atau keberhasilan, kemampuan atau ketidakmampuan dilihat sebagai interpretasi yang berbeda yang perlu dihargai.
Ketaatan pada aturan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Si belajar adalah objek yang harus berperilaku sesuai dengan aturan.	Kebebasan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Si belajar adalah subjek yang harus mampu menggunakan kebebasan untuk melakukan pengaturan diri dalam belajar.
Kontrol belajar dipegang oleh sistem yang berada di luar sisi si belajar.	Kontrol belajar dipegang oleh si belajar.

Menurut Nina Farliana (2014: 753) beberapa alasan kerangka pembelajaran berbasis lesehan adalah:

- 1) Mengubah situasi dan kondisi dalam pembelajaran, dimana biasanya mereka harus belajar di dalam ruangan dengan posisi duduk di kursi yang telah disediakan. Pembelajaran tersebut terasa lebih kaku. Berbeda ketika mereka belajar secara lesehan, suasana pembelajaran akan menjadi lebih nyaman dan santai.
- 2) Setiap siswa bebas mengemukakan pendapatnya tentang materi yang disampaikan atau yang didiskusikan, sama halnya ketika mereka bebas memilih menu makanan yang mereka inginkan.
- 3) Pembelajaran akan lebih bermakna jika mereka belajar dengan santai tapi tetap taat aturan. Selain itu mereka bisa mengaitkan materi dengan kondisi realitas yang mereka alami.

Beberapa alasan tersebut memungkinkan guru mengelola pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami

oleh siswa. Oleh sebab itu, konsep lesehan menjadi salah satu alternatif bagi pemecahan masalah yang selama ini dihadapi guru terkait pengelolaan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis lesehan akan efektif karena guru mengelola pembelajaran mulai dari perencanaan, proses pembelajaran hingga proses evaluasi atas pembelajaran. Konsep ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator sekaligus sebagai motivator bagi siswa untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan nyaman, sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

METODE

Pengembangan kewirausahaan model *Project Based Learning* dengan media lesehan dikembangkan dengan pendekatan *Design Based Research* (DBR).

Design Based Research dalam pengembangan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan media lesehan digunakan dengan alasan sebagai berikut:

1. Dengan model *Design Based Research* , peneliti sekaligus sebagai desainer pembelajaran berkolaborasi dengan dosen ahli dan praktisi (guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan) sehingga diperoleh suatu hasil desain pembelajaran yang memiliki kepekaan kontekstual.
2. Model *Design Based Research* mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan yang bisa digunakan dalam praktik dan bisa dijadikan sebagai tambahan informasi bagi praktisi dan desainer lain
3. Model *Design Based Research* . mendokumentasikan dan menghubungkan hasil akhir dengan proses pengembangan dan setting asli (*authentic*).

Secara umum penerapan penelitian berbasis desain

menggunakan metode yang sistematis namun fleksibel yang bertujuan untuk meningkatkan praktik- praktik pendidikan melalui analisis *iterative*, desain, pengembangan dan implementasi , berdasarkan kolaborasi antara peneliti dan praktisi secara nyata tanpa adanya rekayasa.

Adapun langkah-langkah dalam *design based research* antara lain :

1. mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di sekolah;
2. merumuskan pembelajaran berkolaborasi dengan tim ahli;
3. menyusun desain dan pengembangan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan konsep lesehan dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan;
4. melakukan uji coba pembelajaran model *Project Based Learning* dengan konsep lesehan; dan
5. mengkomunikasikan hasil uji coba pembelajaran model *Project Based Learning* dengan konsep lesehan kepada guru dan peserta didik.

Aplikasi *Design Based Research* dalam pengembangan dari implementasi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan diadaptasi dari model 6 fase yang dikembangkan Pefers et al (2007). Seperti dikutip Elly & Levy (2010: 112). Alur kerja pengembangan dalam penelitian model DBR (*Design Based Research*) ini meliputi 6 fase sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah: Tujuan tahap ini untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dari standar isi yang digunakan sebagai acuan pengembangan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan sehingga peneliti dapat mengidentifikasi masalah secara obyektif, empiris maupun teoritis.
2. Merumuskan produk pengembangan: Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain konseptual perangkat pembelajaran

prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan yang terdiri dari: 1) pemetaan pemahaman tentang kompetensi dasar, 2) merumuskan sintaks pembelajaran, 3) merumuskan buku ajar, dan 4) merumuskan LKS.

3. Desain dan pengembangan produk: Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk berupa (RPP, Buku Ajar, LKS, dan instrumen penilaian) sesuai dengan perangkat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari ahli desain maupun praktisi. Tahap ini meliputi: (a) validasi skenario (RPP), buku ajar, LKS dan instrumen penilaian sesuai dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep lesehan oleh para ahli desain dan praktisi (guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan) diikuti revisi, (b) mengkomunikasikan dengan tim

ahli (pembimbing). Langkah selanjutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa di kelas yang sesungguhnya fase 4).

4. Uji coba produk: Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan RPP, buku ajar, LKS dan instrumen penilaian yang telah dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menguji kelayakan penggunaan produk di dalam proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang dikembangkan di kelas.
5. Evaluasi kelayakan: Pada tahap ini peneliti menganalisis tanggapan atau respon subyek uji coba yang telah menggunakan RPP, buku ajar, LKS dan instrumen penilaian sesuai dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan konsep leshan sehingga peneliti dapat mengetahui layak tidaknya produk.
6. Mengkomunikasikan hasil: Pada tahap akhir ini peneliti menyusun laporan secara detail dan sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah untuk dipublikasikan

baik dalam bentuk jurnal maupun artikel.

Uji coba produk merupakan tahap yang sangat penting dalam pengembangan, setelah rancangan atau draf (prototipe) produk sudah selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari hasil pengembangan. Dalam hal ini draf atau rancangan produk adalah panduan ajar guru dan siswa. Panduan ajar guru yang sudah dikembangkan apakah sudah layak digunakan atau tidak, selain untuk uji kelayakan dan uji coba produk juga berfungsi untuk melihat sejauh mana panduan ajar yang sudah dikembangkan mencapai tujuan.

Kegiatan yang dilakukan dalam uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) desain uji coba, (2) subyek penelitian, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, dan efektifitas produk. Untuk mengetahui validitas pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *Project Based*

Learning dengan konsep lesehan tersebut, peneliti melakukan 3 tahap uji coba yaitu: (a) uji coba perorangan, (b) uji coba kelompok kecil, dan (c) uji coba lapangan.

Sedangkan tingkat keefektifan buku panduan siswa dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap hasil belajar siswa pada saat uji lapangan. Dikatakan signifikan jika hasil *post-test* lebih baik dari hasil *pre-test* dan lainnya tuntas atau sama dengan KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai bagian dari Kurikulum 2013, pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bagi peserta didik pada jenjang Pendidikan Menengah mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang secara utuh dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan karya nyata, menciptakan peluang pasar, dan menciptakan kegiatan bernilai ekonomi dari produk dan pasar tersebut. Pembelajarannya dirancang berbasis aktivitas terkait dengan sejumlah ranah karya nyata,

yaitu karya kerajinan, karya teknologi, karya pengolahan dan karya budidaya dengan contoh-contoh karya kongkret berasal dari tema-tema karya populer yang sesuai untuk peserta didik.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan sesuai dengan orientasi dan misi kurikulum 2013. Prakarya sebagai kata benda menuntut pemahaman proses bekerja suatu karya dan hasil karya (produk). Produk prakarya dapat berupa karya desain, model, dami atau pra-cetak, sehingga sasaran pembinaannya adalah keterampilan, konsep berpikir dan langkah kerja yang secara keseluruhan akan membentuk kepribadian peserta didik. Prakarya sebagai kata kerja diartikan kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapian.

Adapun, penataan konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan disusun mengikuti arus serta berpijak

pada perkembangan IPTEK serta berdasarkan pada budaya lokal karena kekuatan *'local genius'* dan *'local wisdom'* menjadi sistem nilai kerja pada setiap daerah sebagai potensi lokal. Selain itu, konten mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga memperhatikan *'wawasan pasar,'* dengan mendasarkan pada pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat. Pada Kurikulum 2013, materi/konten Prakarya dan Kewirausahaan diorganisasikan dalam berbagai pendekatan, disesuaikan dengan jenjang perkembangan kemampuan kognitif peserta didik. Selain itu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga mengandung nilai-nilai sikap kewirausahaan. Kewirausahaan lebih banyak menekankan pada segi kemampuan untuk berdiri sendiri, mampu bekerja sama dan berhubungan dengan orang lain.

Dari Permendikbud No 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, lulusan SMA/MA/MAK/SMALB/Paket C dapat kita artikan bahwa setiap lulusan SMK harus memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan keahlian dan menerapkannya dengan efektif dan kreatif baik dalam ranah abstrak dan kongkret secara mandiri. Dengan demikian diharapkan lulusan SMK bisa mempunyai sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai kebutuhan dunia kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja ,baik untuk dirinya sendiri maupun masyarakat. Dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diharapkan guru dan siswa dapat berkreasi sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif. Membelajarkan siswa untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan ide harus didasari oleh karakter, latar belakang dan bakat yang dimiliki oleh siswa. Tetapi berpikir kreatif dapat ditanamkan kepada siswa melalui proses pembelajaran seperti yang terdapat dalam kurikulum 2013.

Sudah menjadi tugas guru untuk merancang, melaksanakan, menilai pembelajaran sehingga dapat mewadahi tujuan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk melatih kreatifitas siswa. *Project Based Learning(PjBL)* diketahui sangat mendukung pelaksanaan kurikulum 2013 untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengingat *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikutsertakan siswa melakukan investigasi secara kolaboratif.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memberikan hasil yang positif berkaitan dengan belajar siswa dalam bidang pengetahuan konten, keterampilan kolaboratif, keterlibatan dan motivasi, dan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah (CELL University of Indiana Polis: 2009). Dalam *Project Based Learning* proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa atau masyarakat. Berdasarkan

pendapat tersebut menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dalam pelaksanaannya menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif dalam hal ini menunjukkan bahwa antar siswa dalam kelompok saling ketergantungan dalam menyelesaikan proyek dan antara siswa satu dengan siswa yang lain akan mencapai suatu tujuan jika dalam kelompok tersebut dapat mencapai tujuan bersama.

Project Based Learning membantu siswa dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan yang kokoh yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik. Situasi belajar, lingkungan, isi, dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami dunia nyata mampu memberikan pengalaman pribadi siswa terhadap obyek siswa dan informasi yang diperoleh siswa membawa pesan sugestif cukup kuat. Melalui penerapan *Project Based Learning*, guru dituntut untuk mengembangkan diri agar berperan dengan baik sebagai fasilitator bagi siswa berasal dari

berbagai latar belakang suku dan budaya. Siswa diberi kesempatan mengembangkan kemampuan seluas-luasnya, dan sekolah berupaya memenuhi kebutuhan para siswa. Pembelajaran berbasis proyek memberi peluang menjangkau pelajaran yang lebih luas ke dalam kelas. Hal itu dapat dilakukan dengan melibatkan anak-anak dari latar belakang budaya yang berbeda karena anak-anak dapat memilih topik-topik atau dalam pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada saat penentuan produk yang akan dikerjakan dalam proyek dihubungkan dengan pengalaman pengalaman mereka sendiri, dengan berbagai cara belajar sesuai dengan karakter individu atau budaya. Pembelajaran ini sangat sesuai jika diterapkan pada kelas yang memiliki beraneka ragam latar belakang dan potensi peserta didik.

Dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *Project Based Learning* dengan konsep lesehan diharapkan agar siswa dapat menerapkan pembelajaran dengan situasi yang demokratis, santai, dilakukan dalam suasana

kekeluargaan dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya berdasarkan potensi yang dimiliki masing-masing siswa. Media lesehan diterapkan sejak awal hingga akhir pelaksanaan proyek. Misalkan pada saat perencanaan proyek, siswa melakukan musyawarah untuk pembagian tugas anggota kelompok di dalam proyek yang dilaksanakan secara demokratis, santai, dalam suasana kekeluargaan. Sehingga dengan suasana pembelajaran demikian peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya masing-masing. Tidak boleh ada anggota kelompok yang memaksakan kehendaknya kepada anggota kelompok yang lain. Sehingga tugas proyek yang diberikan kepada siswa dapat diselesaikan dengan baik dan semua anggota kelompok melaksanakan tugasnya dengan senang dan tidak ada keterpaksaan.

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *project based learning* dengan media lesehan ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

TAHAP 1

Menentukan tugas proyek

1. siswa mempelajari materi dan tugas proyek
2. Siswa membentuk kelompok dan berdiskusi untuk menentukan proyek yang akan dibuat (membuat skema tahapan pembuatan produk)



TAHAP 2

Menyusun perencanaan proyek

1. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyusun rencana penyelesaian proyek sesuai dengan waktu yang telah disepakati
2. siswa berdiskusi untuk membagi tugas dan tanggung jawab masing-masing anggotanya



TAHAP 3

Menyusun jadwal kegiatan

1. Siswa berdiskusi untuk membuat jadwal kegiatan penyelesaian tugas proyek
2. Selama berlangsung diskusi kelompok, guru melakukan penilaian menggunakan lembar observasi .
3. Setiap kelompok mempresentasikan rencana, jadwal kegiatan dan pembagian tugas proyek yang akan dikerjakan.
4. Guru dan siswa menanggapi presentasi setiap kelompok



TAHAP 4

Pelaksanaan proyek

1. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing
2. Siswa mengerjakan tugas proyek secara berkelompok (LK 2)
3. Guru melakukan pengamatan pelaksanaan proyek dan memberikan bimbingan jika diperlukan.



TAHAP 5

Penilaian proyek

1. Setiap kelompok mempresentasikan LK 2 dan skema tahapan proses produksi di depan kelas

2. Kelompok lain yang tidak presentasi mempunyai tugas: bertanya, menanggapi, dan mengevaluasi hasil karya yang dipresentasikan.
3. Guru melakukan penilaian hasil proyek setiap kelompok. Penilaian dilakukan guru ketika pelaksanaan pembuatan proyek (penilaian proses) dan hasil proyek



TAHAP 6

Refleksi

Siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dilaksanakan. Hal-hal yang direfleksikan adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya siswa yang lain diminta untuk menanggapi.

KESIMPULAN

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan pelajaran yang mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi secara ekonomis. Kedudukan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah sebagai mata pelajaran yang diharapkan dapat membekali siswa untuk mempunyai sikap, pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan yang dapat diterapkan nanti setelah lulus. Setelah pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diharapkan lulusan melakukan upaya kewirausahaan meskipun dalam skala kecil.

Dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan model *Project Based Learning* dengan media lesehan diharapkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan situasi yang demokratis, santai, dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya berdasarkan potensi yang dimiliki masing-masing siswa.

Sedangkan untuk hasil penelitian dan pengembangan pembelajaran prakarya dan

kewirausahaan model project based learning dengan media lesehan akan dilaporkan pada artikel berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggoro, Bambang Sri. 2015. *PROJECT-BASED LEARNING: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*. (Online)
www.google scholar.co.id.
Diakses tanggal 3 Nopember 2015.
- BIE. *Introduction to Project Based Learning*.
- CELL University of Indiana Polis. 2009. *Summary of Research on Project Based Learning*. Indiana Polis: Center of Excellence in Leadership of Learning.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1998. Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar Dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan. Makalah disajikan dalam pengukuhan



- Guru Besar IKIP Malang.
Malang: IKIP Malang.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. 2014. *Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Farliana, Nina. 2014. *Pruralisme Pembelajaran Ekonomi Berbasis Lesehan*. Prosiding Seminar Nasional & Call For Paper Pruralisme dalam Ekonomi Dan Pendidikan., Jurusan Ekonomi Pembangunan FE UM, Malang, 29 Nopember 2014.
- Ferrera, Joe. 2012. *Using Project Based Learning to Increase Student Engagement and Understanding*. Texas: Texas Instruments.
- Herrington, Jan, dkk. 2015. *Design Based Research and Doctoral Students: Guidelines for Preparing a Dissertation Proposal*. (Online) <http://jan.herrington@uow.edu.au>. Diakses tanggal 1 Mei 2016.
- Hidayat, Rachmad. 2009. *Kewirausahaan*. Malang: Jurusan Manajemen FE UM.
- Ismail. 2012. *Resume Buku : Instructional-Design Theories And Models, Volume 3, By Charlest M. Reigeluth dan Yun-Jo An*. (Online)<http://ismails3ip.staff.fkip.uns.ac.id/>. Diakses tanggal 27 November 2015.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2016 (Online) ([http.kbbi.web.id](http://kbbi.web.id)), diakses tanggal 18 Januari 2016
- Klein, Joei, I. dkk. 2009. *Project Based Learning: Inspiring Midle School Students to Engage in Deep and Active Learning*. New York: NYC Department of Education.
- Martinis. 2014. *Paradigma Penelitian Desain dan Pengembangan*. (Online) (<https://martinis1960.wordpress.com/>) diakses tanggal 27 November 2015.
- National Academy Foundation. *PBL Guide: A Resource for Instructors and Program*

- Coordinators.* National Netherlands Institute for Curriculum development.
- Nugroho, Tatas Ridho. 2014. *Pengembangan Buku Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang (BUPRAK PD) dengan Pendekatan Siklus bagi Siswa Kelas XII IPS SMAN 5 Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Patton, Alec. 2012. *Work That Matters (The Teacher's Guide to Project Based Learning)*. London: The Paul Hamlyn Foundation.
- Rizal, Benyamin. 2015. *Pengertian Prakarya, Kerajinan, Rekayasa, Pengolahan Dan Budidaya*. (Online)
(<https://benyaminrizal.wordpress.com>). Diakses tanggal 18 Januari 2016.
- Permendikbud No 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Safnowandi. 2012. *Project Based Learning (Project Based Learning) dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Biologi*. (Online)
(<https://safnowandi.wordpress.com>), diakses tanggal 10 November 2015.
- Plomp, Tjeerd & Neiveen, Nienke (editor). 2007. *An Introduction To Educational Design Research*. Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007. SLO
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, Parta. 2015. *Pengertian Prakarya dan Kewirausahaan*. (<http://www.gurupendidikan.co> m/) diakses tanggal 18 Januari 2016.



- Thomas, John, W. 2000. *A Review of Research on Project Based Learning*. California; The Autodesk Foundation.
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wikipedia. 2016. (Online). (<https://id.wikipedia.org>). diakses tanggal 19 Januari 2016
- Witjaksono, Mit. 2010. *Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Pembimbingan Skripsi Mahasiswa Melalui Implementasi Pos-Skripsi*. Jurusan Ekonomi Pembangunan. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Malang.
- Witjaksono, Mit. 2014. *Buku Ajar Wawasan Kewirausahaan*. Malang: Jurusan Ekonomi Pembangunan FE UM.