

Model *Project Based Learning* Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berwirausaha Siswa Saat PJJ

Zuniarti

SMKN 1 Sewon

Pulutan Pendowoharjo Sewon Bantul

Email : Zuniarti.aryanti@gmail.com, Nomor HP : 085642780052

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan membuat produk usaha siswa, kemudian bagaimana hasil peningkatan kreativitas dan keterampilan membuat produk usaha siswa melalui model *project based learning* pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII kuliner 4 SMKN 1 Sewon 2020/2021

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran *project based learning*. Subyek penelitian peserta didik kelas XII Jasa Boga 4 SMK Negeri 1 Sewon yang berjumlah 31 peserta didik. Pelaksanaan bulan Juli sampai Oktober 2020, terdiri dari 3 siklus, dengan tahapan: “Observasi, Perencanaan-Tindakan & Refleksi”. Tindakan dilakukan oleh peneliti dan kolaborator yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data dilakukan dengan mengukur kreativitas dan keterampilan hasil produk usaha boga, yaitu dengan menyajikan dalam bentuk tabel dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi awal banyak kelompok yang masih kurang kreatif dan terampil. Melalui penerapan metode *project based learning* (PJBL). Dalam penerapan metode *project based learning* (PJBL) peserta didik mengalami peningkatan hasil berpikir kreativitas dan keterampilannya setelah diberi tindakan. Peningkatan kreativitas dalam membuat produk usaha siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII Kuliner 4 SMKN 1 Sewon 2020/2021 sebesar 67,85%, dan peningkatan keterampilan dalam membuat produk usaha siswa sebesar 54,84%. Uraian diatas menunjukkan bahwa metode *project based learning* (PJBL) dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Kata Kunci: Kreativitas, Keterampilan, Produk Kreatif, *Project Based Learning* (PJBL)

Abstract

The purpose of the study was to find out how the process of implementing the project based learning model in improving students' creativity and skills in making business products, then how the results of increasing students' creativity and skills in making business products through the project based learning model in the lesson of creative products and entrepreneurship class XII culinary 4 SMKN 1 Sewon 2020/2021.

This research is a classroom action research (CAR) with a project based learning model. The research subjects were students of class XII Catering 4 at SMK Negeri 1 Sewon, totaling 31 students. Implementation from July to October 2020, consists of 3 cycles, with the stages: "Observation, Planning-Action & Reflection". Actions are carried out by researchers and collaborators who are tasked with observing and recording every development. The data collection method used is observation. Data analysis was carried out by measuring the creativity and skills of the culinary business products, namely by presenting in the form of tables and percentages.

The results showed that the initial observations of many groups were still less creative and skilled. Through the application of the project based learning (PJBL) method. In the application of the project based learning (PJBL) method, students experience an increase in their creative thinking and skills after being given action. Increased creativity in making student business products in learning creative products and entrepreneurship for class XII Culinary 4 SMKN 1 Sewon 2020/2021 by 67.85%, and increasing skills in making student business products by 54.84%. The description above shows that the project based learning (PJBL) method can increase students' creativity and skills in learning creative products and entrepreneurship.

Keywords: Creativity, Skills, Creative Products, Project Based Learning (PJBL)

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada umumnya merupakan suatu kondisi dimana bertemunya guru, siswa, dengan menggunakan berbagai perangkat mengajar yang berada disatu ruang dan waktu yang sama. Sehingga pembelajaran akan tercipta suasana yang bervariasi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran peran guru adalah sebagai motivator dan siswa sebagai aktor pembelajaran atau pembelajaran berbasis siswa (*student centered approach*). Bila siswa diberikan tanggung jawab yang lebih besar, maka siswa diharapkan akan

lebih kreatif, inovatif serta serius dalam belajar. Selain itu berdasarkan kriteria tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan menjadi 9 (sembilan) area kompetensi lulusan SMK/MAK yang dituangkan dalam panduan pembelajaran jarak jauh oleh Dinas Pendidikan pada masa pandemi covid 19 pada tahun 2020/2021 diantaranya: keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; kebangsaan dan cinta tanah air; karakter pribadi dan sosial; literasi; kesehatan jasmani dan rohani; kreativitas; estetika; kemampuan teknis; dan kewirausahaan. Pada saat ini, dimana Indonesia baru mendapatkan wabah covid-19 seluruh pembelajaran langsung

diganti On-line dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam sistem jaringan atau daring menggunakan sarana laptop, gadget atau yang lain. Dalam rangka memutus siklus penyebaran *Covid-19* Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran bertanggal 24 Maret 2020 tentang pelaksanaan pendidikan pada masa darurat penyebaran *Covid-19*. Dengan belajar dirumah merupakan pembelajaran yang tepat. (media Indonesia.com).

Mencermati dari sembilan area kompetensi lulusan diatas, pendidikan kewirausahaan di Indonesia dirasa masih kurang memperoleh perhatian yang cukup memadai baik oleh dunia pendidikan dan masyarakat. Kecenderungan pendidikan kewirausahaan bersifat teoritis, kemudian masyarakat masih berpandangan jadi pegawai lebih nyaman dibanding menjadi seorang entrepreneurship (Arie Wibowo Khurniawan, 2019). Adapun pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk berkerja dalam bidang tertentu (UU Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15). Salah satunya adalah SMK Negeri 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta merupakan SMK yang mencetak lulusan dalam bidang Pariwisata khususnya bidang kuliner. Kendala dalam pembelajaran sistem online baik dari segi pengetahuan dan keterampilannya adalah guru kesulitan dalam mengarahkan dan menjelaskan secara detail, apa lagi materi yang berkaitan dengan praktek atau pembelajaran produktif.

Produk kreatif dan kewirausahaan merupakan pembelajaran yang mengarahkan dan mendidik siswa untuk senantiasa berkembang dan mampu menjadi seorang wirausaha yang kreatif inovatif mengikuti perkembangan industri jasa makanan saat ini. Selain itu mata pelajaran produk kreatif ini merupakan mata diklat baru yang ada di kurikulum K13 revisi, sehingga

untuk pengembangan materi dan cara pembelajarannya masih perlu dikembangkan secara serius dan berkelanjutan. Pembelajaran di SMKN 1 Sewon juga dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), baik teori dan praktek. Pengamatan kreativitas selama tiga bulan pembelajaran dengan daring relatif sedikit permasalahannya dibanding keterampilannya. Adapun kendala tersebut tidak adanya alat, bahan yang sama, persepsi siswa dalam memahami dan mengaplikasikan praktek tidak sesuai dengan tujuan guru dalam pembelajaran. Selain motivasi siswa kurang, kreativitas siswa pada praktek juga masih rendah, terlihat dalam hal kesulitan refrensi keterampilan menentukan menu, bentuk usaha, mengemas dan memorsi, menghitung harga, promosi dan memasarkan produk serta sulitnya koordinasi guru dan siswa. Data pengamatan pada 31 siswa yang diperoleh siswa yang cepat dan benar mengumpulkan tugas lima siswa, yang mengumpulkan tugas cepat kurang benar sepuluh siswa dan mengumpulkan tugas terlambat benar tujuh siswa, dan terlambat kurang benar delapan siswa dan presensi juga tidak seratus persen. Selain itu motivasi siswa dalam mengikuti daring sangat juga kurang, kreativitas siswa rendah dalam praktek proses membuat produk usaha boga, produk hasil siswa masih perlu pembimbingan, nilai hasil praktek masih kurang, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

Dari beberapa macam model pembelajaran yang peneliti pelajari dapatlah satu model yang dianggap sebagai salah satu solusi dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini, yaitu *project based learning*. Model Pembelajaran *project based learning* yang dipilih dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Hal ini sesuai pendapat Istarani (2011:156) berpendapat bahwa Pembelajaran Berbasis

Proyek (*Project Based Learning*) yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. *Project Based Learning* didasarkan pada teori konstruktivisme merupakan pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran melalui *project based learning* (PJBL) juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, membuat keputusan, melaksanakan dan melaporkan usahanya.

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses dan hasil penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat produk usaha siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. 2) Bagaimana proses dan hasil penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan keterampilan membuat produk usaha pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam membuat produk usaha siswa pada pembelajaran produk kreatif. Manfaat dari penelitian ini diantaranya, bagi siswa yaitu siswa akan lebih kreatif dan inovatif dalam pemasaran produk pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sehingga akan memberikan hasil dan pengalaman belajar yang lebih baik. Bagi Guru yaitu menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penerapan berbagai model pembelajaran yang menarik, inovatif dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Manfaat bagi sekolah yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, agar mendapatkan kualitas lulusan yang

kompeten, berprestasi, mandiri dan siap berwirausaha.

KAJIAN TEORI

Kreativitas Siswa

Konsep kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek, walaupun saling terkait dan mempunyai penekanan yang berbeda-beda. Kreativitas merupakan ungkapan yang unik dari keseluruhan kepribadian sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, dan yang tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap dan perilakunya dalam Utami Munandar (1987: 1). Selain itu Utami Munandar (1992) menguraikan kreativitas dalam tiga tekanan kemampuan diantaranya kemampuan untuk mengkombinasi, memecahkan/menjawab masalah dan kemampuan operasional anak kreatif. Dapat diperjelas tekanan yang ketiga merupakan kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisionalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan/memperkaya/merinci) suatu gagasan. Adapun Conny Semiawan (1984) berpendapat kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru serta diterapkan dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi, baik ciri-ciri seperti kelancaran, keluwesan, dan keaslian dalam pemikiran. Selain itu

Adapun ciri-ciri kreativitas menurut pendapat Guilford yang dikutip Dedi Supriadi (1994: 7) berpendapat tentang sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif diantaranya a) Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi: mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri, dan perfikir panjang. b) Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi: mampu menghasilkan

suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru. c) Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi: memberikan respon untuk sesuatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif. d) Penguraian (*Elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru. e) Perumusan kembali (*Redefinition*), yaitu kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

Hal yang mendorong seseorang berpikir kreatif menurut Utami Munandar (1999) kreativitas siswa dapat terwujud jika ada dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan/ luar (motivasi ekstrinsik). Selain itu (Rogers, 1982 dalam Munandar, 1999) Adapun faktor dalam pribadi yang dapat membuat individu kreatif yaitu adanya keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan untuk bereksperimen. Ketiga ciri atau kondisi tersebut merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk berkreasi. Motivasi intrinsik ini yang hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan kegiatan-kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru. Kondisi ekstrinsik (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh.

Individu memerlukan kondisi yang memupuk dorongan dalam diri dan memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi ekstrinsik) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk mengembangkan kreativitasnya. Guru sebagai pemberi motivasi, sangat penting dalam memulai dan memelihara usaha peserta didik peranan ini agar guru memandu kearah pengambilan keputusan dan kemauan untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun para ahli berpendapat tentang bagaimana mengukur kreativitas seseorang diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan lima pendekatan, a) Pendekatan analisis obyektif terhadap produk kreatif. Pendekatan ini guna menilai langsung kreativitas produk benda atau karya kreatif. b) Pertimbangan subyektif yaitu pendekatan yang mengandalkan seseorang berfikir relatif, hasil menduga duga berdasarkan perasaan dan selera. c) Inventori kepribadian, yaitu pendekatan yang ditujukan guna mengetahui kecenderungan kreativitas seseorang. d) Inventori biografis digunakan untuk mengungkap berbagai aspek yang meliputi identitas pribadi, lingkungan dan pengalaman. e) Tes kreativitas, Untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif dengan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif (Dedi Supriadi 1994: 23).

Keterampilan Siswa

Pengertian keterampilan merupakan suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, fikiran, ide serta kreativitas dalam mengerjakan, mengubah atau juga membuat sesuatu itu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal tersebut menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Contoh dari keterampilan ialah seperti keterampilan

menjahit, keterampilan memasak, keterampilan menyanyi, keterampilan menulis, dan lain sebagainya. Orang yang bisa dikatakan sebagai orang terampil merupakan orang yang dalam mengerjakan atau juga menyelesaikan pekerjaannya itu dengan secara cepat. Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010: 49). Adapun menurut Hari Amirullah (2003: 17) istilah terampil diartikan suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari tingkat kemahiran seseorang.

Keterampilan merupakan derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Menurut Hottinger (Hari Amirullah, 2003: 18), keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu, (a) keterampilan *phylogenetic*, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Dengan melihat uraian pendapat diatas maka sekarang ini, keterampilan itu menjadi hal yang sangat penting terutama bagi seseorang yang ingin bisa mencari pekerjaan (Singer dikutip oleh Amung 2000: 61). Beragam keterampilan serta juga pengalaman kerja juga turut menjadi sebuah penilaian tersendiri. Beberapa keterampilan dalam biasanya diinginkan oleh perusahaan serta harus dimiliki oleh para pencari kerja ialah sebagai berikut: Kesadaran komersial, ialah memiliki naluri bisnis yang tajam berkomunikasi, baik verbal atau juga tertulis, kerja tim, kita diharuskan untuk dapat mengelola serta bisa bertanggung jawab

didalam sebuah tim, negosiasi serta persuasi, memecahkan masalah, kepemimpinan, Organisasi, Ketekunan dan juga motivasi, Kemampuan untuk dapat bekerja di bawah tekanan serta dapat tetap tenang dalam menghadapi krisis, kepercayaan diri.

Produk usaha

Pengertian produk ialah hasil proses produksi yang dilakukan oleh produsen atau perusahaan yang nantinya akan dijual kepada konsumen yang membutuhkan. Selain itu produk merupakan segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen (Kotler dan Armstrong ,1996:274). Pendapat lain tentang produk merupakan kumpulan dari atribut-atribut yang nyata maupun tidak nyata, termasuk di dalamnya kemasan, warna, harga, kualitas dan merk ditambah dengan jasa dan reputasi penjualannya. (Stanton 1996:222).

Pembelajaran Online

Pandangan masing-masing teori terhadap belajar menimbulkan implikasi terhadap pembelajaran dan desain materi pelajaran online learning. Pandangan yang berbeda memunculkan implikasi yang berbeda. Hal ini berimplikasi pada belajar online berupa (1) peserta didik perlu mengetahui outcome belajar. (2) ujian dilaksanakan untuk mengetahui outcome belajar. (3) urutan materi belajar yang tepat untuk meningkatkan belajar. (4) umpan balik untuk tindakan koreksi. Pembelajaran online harus menggunakan strategi-strategi yang memungkinkan peserta didik untuk menghadirkan materi belajar sehingga mereka dapat mentransfernya dari penginderaan (*sense*) ke *sensory store* kemudian ke *working memory*. Ini berimplikasi pada pembelajaran

online yaitu; (1) untuk meningkatkan persepsi dan perhatian peserta didik termasuk; penempatan informasi yang penting harus ditengah-tengah layar, informasi yang penting harus disorot untuk meningkatkan perhatian peserta didik, pemberitahuan tentang pentingnya pelajaran, penyesuaian tingkat kesulitan materi dengan tingkat kognitif peserta didik. (2) peserta didik harus didorong untuk mengkonstruksi hubungan memori antara informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki dalam long term memory. (3) pengelolaan informasi ke dalam bentuk peta informasi untuk membantu proses dalam working memory. (4) Pemanfaatan strategi yang membuat transfer memori jangka panjang lebih efektif yaitu strategi yang menuntut peserta didik untuk mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning (PJBL) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan (Sani, 2014: 172). Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Berbagai model pembelajaran telah dijelaskan, peneliti memilih model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk memperbaiki proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui.

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PJBL) dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara

membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Istarani 2011: 156). Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa akan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Proyek yang telah disepakati permasalahan nyata. Kelompok kecil siswa bekerja sama mencari pemecahan masalah melalui proyek tersebut.

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, hal ini karena tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Diffily dan Sassman (dalam Abidin, 2014: 168) menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut; a) Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. b) Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. c) Dilaksanakan dengan berbasis penelitian. d) Melibatkan berbagai sumber penelitian. e) Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan. f) Dilakukan dari waktu ke waktu. g) Diakhiri dengan sebuah produk tertentu. Selain itu Stripling, dkk. (dalam Sani, 2014: 173-174) berpendapat karakteristik PJBL yang efektif adalah mengarahkan siswa untuk menginvestifigasi ide dan pertanyaan penting, merupakan proses inkuiri, terkait dengan kebutuhan dan minat siswa, fokus siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri, Menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk, terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik

dari model *Project Based Learning* yaitu: (1) melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, (2) adanya penelitian pada prosesnya, (3) dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan minat siswa, (4) diakhiri dengan sebuah produk.

Bielefeldt & Underwood (dalam Ngalimun, 2014: 197), menyatakan kelebihan pembelajaran berbasis proyek yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi. Berkenaan dengan keunggulan model ini. Pelaksanaan penerapan *Project Based Learning* membutuhkan waktu antara 140-200 menit yang berlangsung dalam 1 - 4 kali pertemuan. Efektivitas pelaksanaannya, jadwal pembelajaran dilakukan 2 kali dalam seminggu. Abidin (2014: 172) menggambarkan tahapan *Project Based Learning* dengan tahapan: a) Praprojek. b) Fase 1: Mengidentifikasi Masalah. c) Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek d) Fase 3: Melaksanakan Penelitian. e) Fase 4: Menyusun Draf Produk, f) Fase 5: Mengukur, Menilai, dan Memperbaiki Produk. g) Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk. h) Pasca proyek.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII

1. Produk Kreatif

Pengertian produk menurut Kotler (2009) yaitu segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepasar untuk dijual, digunakan, atau dikonsumsi untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen. Kata produk berasal dari bahasa Inggris *product* yang berarti "sesuatu yang diproduksi oleh tenaga kerja atau sejenisnya. Menurut Tjiptono (2008) produk dapat didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan

oleh produsen melalui produksi yang dilakukannya. Produk merupakan elemen kunci dalam keseluruhan kegiatan jual beli. Produsen sebaiknya memahami kebutuhan dan keinginan konsumen sehingga dihasilkannya produk yang sesuai. Berdasarkan beberapa uraian diatas ditarik kesimpulan bahwa produk kreatif adalah barang atau jasa yang sudah ada dimodifikasi dengan beberapa aspek dan menjadi produk baru yang perdagangkan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen. Produk kreatif harusnya memiliki beberapa atribut sebelum menuju pasar yang harus dibuat dengan baik yaitu kemasan, label, warna, harga, kualitas, merek, dan ditambah reputasi perusahaan sehingga produk tersebut tepat guna.

2. Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan proses seseorang guna mengejar peluang/kesempatan untuk memenuhi kebutuhan/keinginan melalui inovasi tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka kendalikan (Roben dalam Abdur, 2018). Individu-individu yang menanggung resiko utama, dalam wujud resiko modal, waktu, dan komitmen karir dalam hal menyediakan nilai untuk produk atau jasa tertentu. Produk atau jasa tersebut mungkin tidak baru atau bersifat unik, tetapi tetap nilai harus diciptakan oleh sang entrepreneur melalui upaya mencapai dan mengalokasi keterampilan-keterampilan serta sumber-sumber daya yang diperlukan.

3. Merencanakan Produk Usaha

Adapun kompetensi dasar pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada kompetensi dasar 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa 4.2 Merencanakan produk usaha. Produk

usaha bidang jasa boga atau kuliner yang dimaksud adalah seluruh produk pelayanan produk makanan dan minuman yang lazim diperjual belikan. Lingkup dari produk usaha jasa boga yaitu makanan sepinggan, aneka snack manis dan gurih, minuman, olahan nasi, mie, lauk, sayur, nasi bok serta snack bok dan jajanan kekinian yang sedang digemari konsumen. Selain itu siswa diharapkan mampu memilih ide kreatif dan inovasi produk usaha yang dimungkinkan akan banyak peminatnya.

4. Peluang Usaha dan resiko usaha

Peluang usaha adalah kesempatan yang ada untuk dapat dimanfaatkan dalam memperoleh sebuah keuntungan bagi seorang wirausaha atau wirausahawa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi inspirasi peluang usaha yaitu faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor eksternal yaitu sesuatu yang dihadapi seseorang dan merupakan objek untuk mendapatkan sebuah inspirasi bisnis, antara lain, masalah yang dihadapi dan belum terpecahkan, kesulitan yang dihadapi sehari-hari, kebutuhan yang belum terpenuhi baik untuk dirinya maupun orang lain, pemikiran yang besar untuk menciptakan sesuatu yang baru. Faktor keberhasilan dan kegagalan usaha dipengaruhi beberapa hal diantaranya keberhasilan usaha dipengaruhi a) percaya dan yakin bahwa usaha dan bisnisnya dapat dilaksanakan b). menerima gagasan baru di dunia usaha dan bisnis c). Instropeksi diri d). mendengar saran orang lain d). bersemangat dan bergaul e). keberhasilan seorang wirausaha di dalam mengelola usahanya dapat di definisikan terletak pada hal-hal sikap dan kemauan serta tindakan yang nyata, keberanian untuk berinisiatif, kecakapan atau keahlian, pengalaman dan

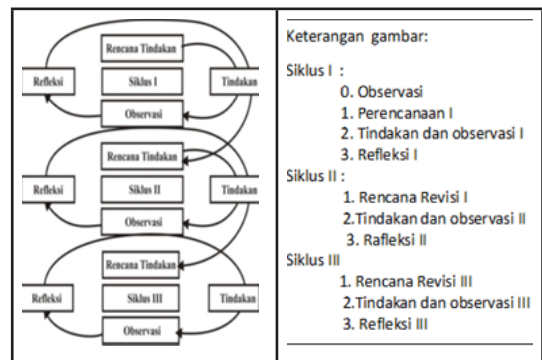
pendidikan, modal utama untuk meraih keberhasilan diantaranya sebagai berikut pola berfikir yang mengarah pada sikap dan kemampuan untuk sukses, kepribadian yang kuat untuk sukses, kecakapan dalam mengelola usaha, menerapkan menejemen usaha yang baik, berani memikul segala risiko dalam usaha atau bisnis.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kretivitas dan keterampilan berwirausaha siswa SMKN 1 Sewon.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dimulai dengan adanya masalah yang dirasakan sendiri oleh guru dalam pembelajaran online di suasana pandemi Covid 19 sekarang ini.

Adapun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digambarkan sebagai suatu rangkaian langkah-langkah (*a spiral of step*). Merujuk pada model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (David Hopkins, 1993: 48), dimana jalannya penelitian terdiri dari tiga siklus. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Desain Penelitian (Kemmis dan MC. Taggart, 1998 dalam David Hopkins, 1993:48)

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dengan tahapan:

1. Praproyek.

Pada tahap ini guru menyiapkan semua perangkat penelitian sebelum dilakukan penelitian.

2. Perencanaan

Secara lebih rinci, langkah-langkah perencanaan yaitu : a) Menemukan masalah dikelas, b) Mencari penyebab dari masalah-masalah yang ada dikelas selama mengajar online. c) Memilih masalah. d) Merancang instrumen. e) Merencanakan langkah-langkah pembelajaran

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut ini:

Siklus 1 yaitu dengan Pembukaan, Apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran.

4. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh kolaborator dan peneliti. Dimana keduanya mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung.

5. Refleksi

Peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil observasi tindakan tentang kekurangan yang ditemui pada siklus setelah selesai untuk dasar penyusunan rencana tindakan selanjutnya.

Adapun kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini adalah apabila:

1. Jumlah siswa yang dinyatakan kreatif mencapai 80%
2. Nilai keterampilan siswa 80% mendapatkan nilai dengan kategori kompeten

Penilaian kreativitas dan keterampilan siswa menggunakan lembar observasi, kreativitas siswa dengan mengukur pengetahuan dan hasil. Adapun penilaian dengan prosedur pensekoran antara lain (Sudjana, 2002:67):

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Pengamatan aktivitas guru dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang diisi oleh *observer* pada tiap-tiap pertemuan dalam suatu siklus dan sebagai bahan refleksi.

Penilaian kreativitas siswa dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh *observer* pada tiap-tiap pertemuan pada setiap siklus. Lembar observasi aktifitas siswa dapat dinilai dengan menggunakan rumus :

$$\text{Kreativitas Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Subjek Penelitian sebelum tindakan, yaitu kondisi pembelajaran *online* semester sebelumnya dan awal semester pertama pada kelas ini kreativitas dapat kategori cukup kreatif dan nilai keterampilan kurang bisa terukur dengan valid.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Siklus I

1. Hasil Perencanaan Siklus 1

Pengamatan Siklus 1 sampai 3 baik secara *online* maupun luring praktek dilakukan dari tanggal 18 agustus sampai 14 september 2020. Adapun yang diberi

perlakuan adalah kelas XII Kuliner 4. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu dari kompetensi dasar yang peneliti anggap sesuai dengan kondisi saat pembelajaran jarak jauh saat ini, yaitu dari aspek pengetahuan adalah 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa dan 4.2 Merencanakan produk usaha untuk aspek keterampilannya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus pertama dengan model pembelajaran *project based learning* adalah menyiapkan materi, RPP, membuat skenario, pjbl, Instrumen, dan perangkat penunjang lainnya.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 1

a. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak berdoa, dan mengabsen kehadiran siswa secara online. Selain itu guru juga menyampaikan motivasi tentang pentingnya ibadah dan motivasi belajar secara umum. Apersepsi materi tentang produk usaha boga dengan memberikan power point pada WAG tentang macam produk usaha dan macam usaha boga sebelumnya, kemudian tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas apa yang ingin dicapai pada saat akhir pembelajaran tersebut.

b. Kegiatan Inti

Tahap-tahapan dalam kegiatan inti dalam model *project based learning* yaitu terdiri dari 6 langkah yang dilakukan baik guru maupun siswa dalam proses pembelajarannya yaitu:

1) Pertemuan 1 secara *online*:

a) Tahap 1, Menentukan Proyek (pertanyaan mendasar)

Guru menyajikan permasalahan

yang terjadi dan berupaya melibatkan siswa untuk ikut dalam menentukan suatu proyek apa saja. Pertanyaan yang diajukan: usaha jenis produk kuliner apa yang bisa laku, memenuhi kebutuhan, mudah mempromosikan, menarik disaat wabah seperti ini, serta bagaimanakah sistem memasarkan produk kuliner tersebut secara aman.

b) Tahap 2. Merancang Penyelesaian proyek (mendesain perencanaan proyek)

Siswa menyiapkan rancangan *project work* dengan menganalisis produk usaha boga dengan menyiapkan menu yang akan dijual, jumlah porsi, menghitung harga jual, cara mengemas, cara pemasaran dan promosi, serta pembukuan pelaporan usaha secara sederhana tentang untung dan ruginya usaha tersebut.

c) Tahap 3. Menyusun jadwal

Siswa membuat kesepakatan waktu proses produksi, mempromosikan produk/usahanya dengan berbagai media sosial, dan menetapkan tempat proses produksi.

2) Pertemuan ke - 2 secara langsung:

a) Tahap 4. Mengevaluasi proses dan hasil proyek (memonitor peserta didik dan kemajuan proyek)

Siswa melaksanakan praktek produksi sesuai perencanaannya, dengan kegiatan belanja, persiapan bahan, produksi, pemorsian, pengemasan, penghitungan harga jual, pemasaran, pelaporan hasil penjualan. Siswa membuat laporan usaha sementara

- b) Tahap 5. Menyusun laporan & Presentasi (menguji Hasil)
- c) Tahap 6. Evaluasi pengalaman.
Siswa membuat laporan dan mempresentasikan secara singkat serta ditanggapi kelompok lain dan guru.

3. Hasil Observasi Siklus 1

Hasil pengamatan pada siklus pertama dengan penggunaan metode *project based learning* terhadap siswa XII kuliner 4 memberikan bentuk lain dalam pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini terlihat pada hasil pengamatan aktivitas siswa yang didukung dengan pengamatan aktivitas guru. Adapun hasil pengamatan tersebut yaitu:

a. Aktivitas Guru

Secara umum penerapan pembelajaran dengan metode *Project based learning* terlaksana dengan baik, walaupun masih perlu ada pembenahan dalam jalannya pembelajaran.

b. Kreativitas Siswa

Hal-hal yang harus diperbaiki yaitu, penjelasan tentang model pembelajaran *project based learning*, dan skenario guru dalam mengkoordinir jalannya diskusi siswa, sehingga tidak akan ada hal yang menyimpang dari aturan (tertib). Adapun hasil keterlaksanaan observasi siswa dalam implementasi model pembelajaran *project based learning* yaitu masih tingginya siswa yang hanya cukup kreatif sebesar 80,6% sehingga masih perlu adanya peningkatan kreativitas secara umum.

c. Keterampilan Siswa

Pengamatan keterampilan siswa diambil dengan pengamatan yang dilakukan oleh guru maupun kolaborator

diperoleh hasil bahwa keterampilan siswa memiliki kecenderungan kategori cukup kompeten sebesar 61,30% dari seluruh responden dan masih ada sebagian yang kurang kompeten.

d. Refleksi Siklus 1.

Hasil pengamatan dari guru dan kolaborator di atas, maka dapat disimpulkan pada siklus 1 ini masih banyak siswa dalam kategori cukup kreatif 80,6%. Dikarenakan pertama kali praktek selama pandemi ini, dan banyak kendala bimbingan secara online dalam persiapan usahanya dan komunikasi yang terbatas guru dan siswa. Kesiapan praktek juga masih dalam kondisi tidak kondusif. Selain itu siswa masih belum paham akan sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian maka kreativitas dan keterampilan siswa masih perlu ditingkatkan kembali yaitu dengan dilakukan siklus 2.

Deskripsi Data Siklus Kedua

1. Hasil Perencanaan Siklus 2

Pelaksanaan siklus kedua secara online pada tanggal 31 Agustus 2020 dan pertemuan kedua pelaksanaan praktek tanggal 07 September 2020. Langkah-langkah yang dilakukan pelaksanaan siklus kedua dengan model pembelajaran *project based learning* hampir sama dengan siklus satu.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Kegiatan awal proses pembelajaran sama dengan siklus 1 hanya pada apersepsi materi tentang produk usaha yang lebih spesifikasi serta diharapkan teknik olah yang lebih kompleks. Hasil pengamatan kolaborator, secara umum penerapan

pembelajaran dengan metode *project based learning* pada siklus 2 terlaksana dengan baik. Perubahan terlihat kenaikan kreativitasnya yaitu pada kategori kreatif dengan hasil rerata 67,75%, akan tetapi masih belum memenuhi target penelitian yaitu 80% siswa mencapai kategori kreatif, sehingga masih perlu adanya peningkatan kreativitas secara umum dan khusus dalam proses pembelajarannya. Pengamatan keterampilan siswa menunjukkan hasil 45,15 kompeten dan 48,40 cukup kompeten dan masih ada yang kurang kompeten 6,45%

3. Hasil Refleksi Siklus 2

Pengamatan menunjukkan peningkatan yang baik dan signifikan. Siswa sudah bisa menyesuaikan dengan tugas yang diberikan guru, sehingga praktek lebih lancar dan terarah, rasa percaya diri juga lebih baik, kemasan pakai label produk dan hasilnya layak jual. Hal yang perlu diperbaiki yaitu penghitungan harga jual diperjelas, penjualan masih belum semuanya bisa purna jual, masih ada yang mengalami kerugian dalam usahanya. Untuk kreativitas produknya bahan masih tetap dibatasi agar siswa lebih bisa diukur hasilnya. Siklus ketiga perlu dilakukan karena target penelitian.

Deskripsi Data Siklus Ketiga

Siklus ketiga dilaksanakan untuk menyiapkan seorang siswa yang tangguh, mandiri dan sukses.

1. Hasil Perencanaan Siklus 3

Perencanaan siklus 3 hampir sama dengan siklus sebelumnya, perbedaannya akan diberikan waktu perencanaan usaha setiap kelompok yang lebih singkat, dan pembimbingan secara langsung dengan guru.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 3

Kegiatan Awal siklus 3 tetap sama dengan siklus 1, 2 hanya pada materi tentang produk usaha yang lebih spesifikasi. Kegiatan inti tahap-tahapan dalam kegiatan inti dalam model *project based learning* terdiri dari 6 langkah yang dilakukan baik guru maupun siswa dalam proses pembelajarannya. Hasil Observasi Siklus 3.

Hasil pengamatan pada siklus ketiga dengan penggunaan metode *project based learning* memberikan bentuk lain dalam pembelajaran, kreativitas siswa baik serta hasil praktek juga meningkat lebih dalam belajar. Adapun hasil tabel keterlaksanaan observasi siswa pada siklus 3 dalam implementasi model pembelajaran *project based learning* pada kategori kreatif sebesar 80.75%

Sedangkan pengamatan keterampilan siswa diambil dengan pengamatan guru maupun kolaborator diperoleh peningkatan keterampilan yang signifikan dan hal tersebut membuktikan bahwa model *project based learning* mampu meningkatkan keterampilan siswa terbukti pada siklus ke-3 siswa yang terampil mampu mencapai 83,87%.

4. Hasil Refleksi siklus ke 3

Adapun hasil penelitian siklus ke - 3 menunjukkan kategori kreativitas dan keterampilan siswa baik secara umum meningkat yaitu sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu kreativitas siswa sebesar 80.75%, dan keterampilan siswa mencapai 83,87%. Dengan memperhatikan hal tersebut maka penelitian dianggap cukup sampai siklus ke - 3.

PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran dengan *model project based learning* dilakukan beberapa tahapan dengan hasil dokumen sebagai berikut:

Tahap persiapan pembelajaran, ada kesepakatan dan refleksi saat pembelajaran dengan kolaborator. Serta pembelajaran secara daring (*online*)



Gambar 2. Perencanaan dan Pembelajaran *Online*

Secara *online* siswa membuat perencanaan usaha dari menu, daftar belanja, penghitungan harga jual dan laporan penjualan, dan tidak lupa sarana promosi produknya leaflet seperti dibawah ini:



Gambar 3. Sarana Promosi Produk Siswa

Setelah siswa siap dengan perencanaan, berikutnya siswa secara luring yaitu tahap pengambilan modal, belanja dan produksi, pengemasan, penghitungan harga jual, penjualan dan pelaporan hasil penjualan seperti tergambar dalam dokumen dibawah:



Gambar 4. Pengambilan Modal Usaha Dan Konsultasi



Gambar 5. Contoh Proses Produksi Siswa

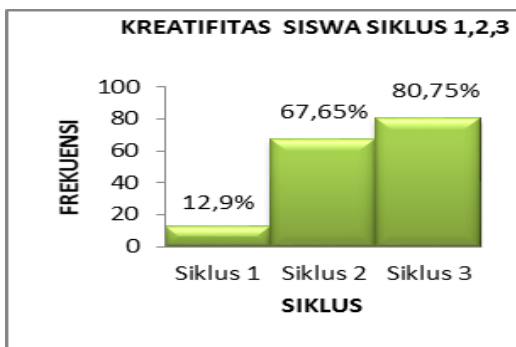


Gambar 6. Contoh Produk Usaha Siswa



Gambar 7. Pelaporan Penjualan Dan Evaluasi

Dari gambaran hasil beberapa contoh proses diatas mewakili dari proses pembelajaran siklus satu sampai tiga dimana pembelajaran dengan model *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan awal praktek siswa masih kebingungan, hasilnya masih kurang baik, tidak ada label kemasan, pemorsian kurang pas, promosi kurang, dari kelompok masih ada yang rugi karena produk gagal, perencanaan masih kurang baik. Akan tetapi pada siklus kedua dan ketiga praktek berangsur baik dan secara hasil dan pemasukan sudah sangat lancar dan mampu memberikan penghasilan siswa dengan sangat memuaskan. Hasil pengamatan kreativitas setiap siswa dalam proses pembelajaran seperti pada histogram dibawah ini:



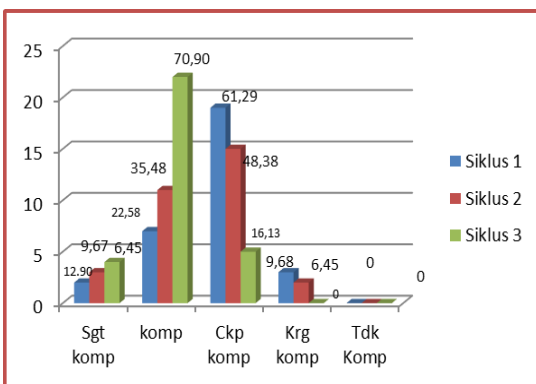
Gambar 8. Histogram Kreativitas Setiap Siswa

Kreativitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan peningkatan. Peningkatan kreativitas peserta didik pada siklus 1 sampai siklus 3 adalah 67,85% hal ini seharusnya juga seiring dengan meningkatnya aktivitas positif peserta didik. Aktivitas tersebut antara lain: mendengarkan atau memperhatikan guru dengan seksama, mengerjakan tugas kelompok dengan baik, saling kooperatif selama proses pembelajaran, diskusi dalam memecahkan permasalahan, mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan kesungguhan melaksanakan evaluasi dengan tertib. Model pembelajaran *project based learning* ini bisa sebagai alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan kondisi wabah saat ini.

Peningkatan tersebut sesuai pada kajian teori yang dikemukakan Guilford yang dikutip Dedi Supriadi (1994: 7) ciri kreativitas dalam peneliti ini dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri kelancaran (*fluency*) siswa mampu memiliki gagasan-gagasan menarik untuk membuat produk makanan atau minuman, keluwesan (*flexibility*) peserta didik mampu membuat secara mandiri resep dari gagasan produk makanan atau minuman, keaslian (*originality*) peserta didik menciptakan resep/ produk makanan atau minuman sesuai ide-ide asli, dan keterperincian (*elaboration*) merupakan suatu perilaku dimana peserta didik mampu membuat produk boga dengan detail yang baik.

Hasil pengamatan keterampilan siswa menunjukkan bahwa peningkatan peserta didik selama tiga siklus dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan adanya perubahan. Peningkatan kegiatan siswa dapat diapresiasi dengan menyenangkan, karena adanya usaha dari siswa untuk lebih baik untuk setiap siklusnya. kategori yang diperoleh dari keterampilan

adalah dengan dinyatakan kompetensinya yaitu dengan kategori sangat kompeten, kompeten, cukup kompeten, kurang kompeten dan tidak kompeten. Adapun hasil peningkatan keterampilan tersebut sesuai pendapat Hottinger (Hari Amirullah, 2003: 18), keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu, (a) keterampilan *phylogenetic*, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan *ontogenetic*, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Gambaran peningkatan hasil keterampilan siswa tersebut dapat di lihat pada Gambar histogram di bawah ini:



Gambar 9. Histogram Keterampilan Siklus 1,2 dan 3

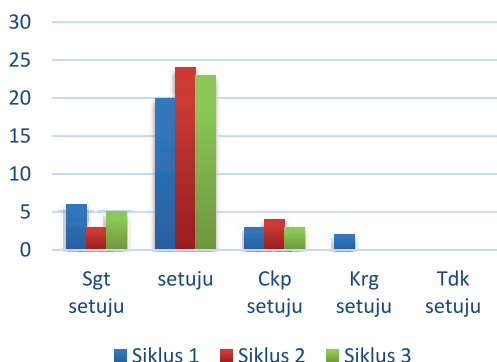
Keterampilan siswa dengan indikator penilaian variasi menu, persiapan bahan, persiapan alat, K3, teknik olah, rasa, penampilan, kemasan, pelaporan menunjukkan peningkatan antara siklus 1, 2 dan siklus 3. Peningkatan tersebut merupakan proses siswa dalam memahami pembelajaran kewirausahaan dimana setiap siswa harus bertanggungjawab akan usaha yang dilaksanakannya agar siswa benar-benar tau bagaimana jadi pengusaha, suka

dan tantangan yang harus diselesaikan. Pada setiap siklusnya guru selalu menemukan siswa yang perlu bantuan untuk memecahkan permasalahan yang dialami. Kasus yang sering muncul adalah dalam perencanaan menu siswa sering mengalami kurang modal, karena kurang pemahannya harga bahan makanan yang ada dipasar. Penghitungan harga jual yang tidak pas sehingga pada pelaporan usaha mengalami kerugian, perkiraan jumlah bahan belanjaan yang sisa banyak sehingga mempengaruhi penghitungan harga jual produk.

Siswa pada praktek kedua dan ketiga lebih tenang, lebih siap dan hasil produknya sangat memuaskan pelanggan, baik dari segi penampilan, rasa, kemasan dan sebagainya. Peneliti sangat yakin dengan seringnya siswa praktek kewirausahaan siswa semakin paham akan hal-hal yang menjadikan usaha mereka akan lebih baik. Pengamatan peneliti siswa sangat kreatif dalam memasarkan produknya yaitu mampu membuat sarana promosi yang kekinian dan konsumen mudah dalam mengakses pelayanannya. Selain itu cara mengemas produk juga sangat menarik dan praktis.

Penelitian antara kreativitas dan keterampilan sangat berkaitan erat untuk siswa dalam menyiapkan produk usaha khususnya produk usaha kuliner sehingga siswa yang lulus akan mempunyai pengalaman yang mungkin bisa dilakukan dan dikembangkan jika tidak melanjutkan pendidikan akan mampu mengembangkan usaha kuliner. Kemampuan yang di lakukan pada kompetensi ini adalah sangat runtut dan menjadi satu rangkain pekerjaan, yaitu dari merencanakan produk atau usah, menyiapkan bahan/belanja, menyiapkan alat yang sesuai teknik olah yang dipilih, K3, proses produksi, hasil produk, pemorsian dan pengemasan, penghitungan harga jual sesungguhnya, pemasaran dan pelaporan untung rugi usaha.

Dengan demikian kreativitas dan keterampilan siswa perlu diasah dan dilatihkan, agar kompetensi siswa akan lebih baik dan siap dalam bekerja di bidang kuliner. Pembelajaran yang tepat, menarik dan mudah dilaksanakan akan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu umpan balik siswa sebagai tolok ukur, apakah pembelajaran bisa diterima siswa, ternyata selama 3 siklus diperoleh hasil yang bisa diterima dapat digambarkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 10. Histogram Umpan Balik Siklus 1,2 dan 3

Jika diamati dari umpan balik diatas terjadi kenaikan signifikan pelayanan dan bimbingan guru kepada siswa, yaitu seiring kategori setuju dan sangat setuju menunjukkan jumlah yang semakin baik. Siklus 1 Diperoleh jumlah 26 siswa atau sebesar 83,87%, siklus 2 sejumlah 27 siswa atau 87,09% dan siklus 3 sejumlah 28 sebesar 90,32%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas sebesar 67,85% dan keterampilan sebesar 54,84% dalam menyiapkan produk usaha

siswa pada pembelajaran produk kratif dan kewirausahaan kelas XII Kuliner SMKN 1 Sewon 2020/2021. Adapun saran dari hasil penelitian diantaranya kreativitas belajar siswa pada proses belajar dapat ditumbuhkan selain dari diri sendiri siswa, juga tidak kalah pentingnya bimbingan dari beberapa pihak, di antaranya dari orang tua, sekolah (guru), maupun teman. Kreativitas dan keterampilan siswa dapat dibentuk dengan pembiasaan hal yang positif, yaitu memberikan kesempatan siswa untuk bertanggung jawab secara sendiri maupun kelompok dalam berwirausaha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesainya penelitian ini, kami ingin mengucapkan terimakasih kepada tim jurnal research Daerah Kabupaten Bantul, Kepala SMKN 1 Sewon, Guru Tata Boga, siswa Tata Boga 4 dan seluruh pihak pendukung penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.

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

Abdurahman, Hakim. 2017. *Produk Kreatif Dan Kewirausahaan SMK*. Jakarta: Kedokteran

Amung,dkk 2000. *Perkembangan gerak belajar*. Jakarta: DEPDIKBUD.

Arends, R. I. 2008. *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*. Edisi Ketujuh. Buku Dua. Terj. Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beetleston, F. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Buck Institute for Education (BIE). 2014. "What is Project Based Learning?".
- Conny, Semiawan, dkk. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Peserta didik Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Dedi, Supriadi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hidayah, I dan Sugiarto. 2008. *Buku Petunjuk Penggunaan Alat Peraga Matematika di SD/MI*. Semarang: Jurusan Matematika.
- Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kotler, Phillip. 2009. *Manajemen Pemasaran, Edisi 13*. Jakarta: Erlangga.
- Lestari, L. 2006. *Keefektifan Pembelajaran dengan Penggunaan Alat Peraga dan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Hasil Belajar Matematika dalam Pokok Bahasa Bangun Segiempat pada Siswa Kelas VII Semester Tegal Tahun pelajaran 2005/2006*.
- Made, Ni. 2008. *Penerapan Model Problem Base Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Teori Akuntansi Mahasiswa didik Jurusan Ekonomi Undiksha Laporan Penelitian*. Hlm. 74-84.
- Munandar, U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Oebaidillah, Syarif. 2020. *Merdeka Belajar di Era Pandemi Covid -19*. dalam <https://mediaindonesia.com/read/detail/310463-merdeka-belajar-di-era-pandemi-covid-19>. diakses Selasa 05 Mei 2020, 21:01 WIB
- Phillip Kotler. 1996. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto, (2010), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Tjiptono, Fandy. 2008. *Strategi Pemasaran, Edisi 3*, ANDI: Yogyakarta.
- Utami, Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- UU Nomor 20 Tahun 2013. Penjelasan Pasal 15.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Winardi. 2003. *Entrepreneur dan Entrepreneurship*. Bogor: Kencana.
- Widiastuti, Sri dan Nur Rohmah Muktiani. (2010). *Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Pembelajaran Sepakbola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Volume 7 Nomor 1. Hlm. 47-59.
- Witkin, H. A., Oltman, P. K., Raskin, E., & Karp, S. A. (1971). *The Effect Of Training And Of Structural Aids On Performance In Three Tests Of Space Orientation*. (Report No. 80). Washington, D.C.: Civil Aeronautics Administration, Division of Research.
- http://bie.org/object/offsite/pbl_online_org. Diakses tanggal 22 Desember 2019.
- Wibowo, Arie Khurniawan. 2019. *Rearining Labora school tory Design to Wards Good Vocational governance*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Wibowo, Arie Khurniawan. *Grand Design Pengembangan Teaching Factory Dan Technopark Di Smk*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

Biodata :



Zuniarti, M.Pd.

- Lahir di Kulon Progo,
- Pendidikan S-1 IKIP Yogyakarta Tata Boga/PKK tahun 1997,
- Pendidikan S-2 Universitas Negeri Yogyakarta PTK Vokasi Tata Boga tahun 2013.
- Bekerja PNS di SMKN 1 Sewon Bantul
- No HP.085642780052
- E-mail zuniarti.aryanti@gmail.com
- Sungapan 13 Tirtorahayu Galur Kulon Progo