

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

Pada kajian teori ini akan dijelaskan mengenai pendekatan pembelajaran, model-model pembelajaran, model *project based learning* (PjBL), dan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK).

#### **1. Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, mengaitkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan dalam pembelajaran memiliki dua jenis menurut Nasution (2013: 3), yaitu: pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada pendidik (*teacher centered approach*).

Penerapan kurikulum 2013 telah dilakukan secara bertahap. Proses pembelajarannya mencakup tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil pembelajarannya diharapkan dapat membentuk siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Ketiga ranah ini memberikan keseimbangan antara kemampuan menjadikan manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skill*) dari siswa (Noviyanti, 2017: 47). Untuk mengimplementasikan

kurikulum 2013 diperlukan suatu pendekatan yang relevan, yaitu pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik dirancang supaya siswa aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi untuk menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan/merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Hosnan, 2014). Pendekatan saintifik ini berhubungan dengan keterampilan proses dan ilmiah. Dalam pendekatan saintifik mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran untuk mencari tahu dari berbagai sumber dimanapun dan kapanpun, sehingga tidak hanya mendapat informasi dari guru yang sifatnya searah. Pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah dapat dilakukan dalam berbagai strategi pembelajaran, antara lain *discovery*, *inquiry*, *project based learning*, *problem based learning*, STM (sains, teknologi, masyarakat), dan eksperimen. Menurut Hosnan (2014) strategi-strategi pembelajaran dalam menerapkan pendekatan saintifik memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa; (2) pembelajaran membentuk *student self concept*; (3) pembelajaran terhindar dari verbalisme; (4) pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip; (5) pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa; (6) pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru; (7) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih

kemampuan dalam komunikasi; dan (8) adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik (Hosnan, 2014) yaitu: (1) mengamati (*observing*) meliputi, melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak (tanpa atau dengan alat); (2) menanya (*questioning*) meliputi, mengajukan pertanyaan dari yang fakta sampai ke yang bersifat hipotesis, diawali dengan bimbingan guru sampai dengan mandiri (menjadi suatu kebiasaan); (3) pengumpulan data (*experimenting*) meliputi, menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan, menentukan sumber data (benda, dokumen, buku, dan percobaan); (4) mengasosiasi (*associating*) meliputi, menganalisis data dengan membuat kategori, menentukan hubungan data, dan menyimpulkan hasil analisis data; (5) mengomunikasikan (*communicating*) meliputi, menyampaikan hasil konseptualisasi dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar atau media lainnya. Sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran untuk menerapkan pendekatan saintifik antara lain: (1) menyediakan sumber belajar; (2) mengajak siswa berinteraksi dengan sumber belajar dengan cara penugasan; (3) mengajukan pertanyaan dengan tujuan supaya siswa memikirkan hasil interaksinya; (4) memantau persepsi dan proses berfikir siswa; (5) mendorong siswa berdiskusi dan mengkomunikasikan hasil diskusinya; (6) mengkonfirmasi pemahaman siswa; dan (7) membimbing siswa merefleksikan pengalaman belajar.

## **2. Model-Model Pembelajaran**

Pada model-model pembelajaran ini akan dijelaskan mengenai definisi model pembelajaran dan macam-macam model pembelajaran.

### **a. Definisi Model Pembelajaran**

Kurikulum yang berkembang di negeri kita sekarang memberikan keleluasan pada guru untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kompetensi peserta didik melalui penerapan model-model pembelajaran sebagai strategi bagi guru untuk mengeksplorasi diri di kelas.

Model pembelajaran adalah sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto & Putra, 1995: 78). Menurut Arends (Trianto, 2010: 51), model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Joyce & Weil (1980: 312) mendefinisikan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Sumantri & Permana, 1999: 42). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar (Maarip & A-Hendra, 2016: 190-191).

Menurut Trianto (2010: 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengejar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.

#### **b. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sedang berlaku dan ketercapaian tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

## 1) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Maarip & A-Hendra, 2016: 216). Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mengembangkan beberapa kecakapan hidup di antaranya kecakapan berkomunikasi, dan kecakapan bekerja sama, juga dapat mengembangkan kemampuan menuangkan gagasan dan pendapat melalui diskusi. Belajar dengan kooperatif memungkinkan pembelajar berlatih berpikir kritis, induktif dengan menyimpulkan materi-materi, memecahkan masalah yang sedang aktual. Dengan keberadaan kemampuan dan keahlian, kelompok peserta didik mampu mencapai pemahaman dan mengembangkan pengetahuannya (Saefuddin & Berdiati, 2015: 51).

## 2) Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada

dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Penerapan pembelajaran tematik ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi standar, tema, dan masalah yang dihadapi. Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana hanya pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa macam materi pelajaran (Maarip & A-Hendra, 2016: 238-239).

### 3) Model Pembelajaran Inkuiri

Inkury berasal dari bahasa Inggris, berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri secara luas sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Menurut Wina, pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara logis, kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Shoimin, 2014).

Pembelajaran inkuiri menekankan pada pemecahan masalah, Pada model ini peserta didik mengasah seluruh kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berfikir agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang denganya dituntut secara mandiri dan percaya diri untuk mengungkapkan segala apa yang didapatkan dan diketahui sebagai pemecahan masalah (Solichin, 2017: 219). Sintaks model pembelajaran inkuiri diantaranya sebagai berikut: (1) observasi/mengamati, (2) mengajukan pertanyaan, (3) mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban/mengasosiasi atau melakukan penalaran, (4) mengumpulkan data yang terkait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan/memprediksi dugaan, (5) merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, mempresentasikan atau menyajikan hasil temuan (Anonim, 2014).

#### 4) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya merupakan pembelajaran yang mengarahkan pembelajar pada pemecahan masalah. Guru berperan memfasilitasi dengan mengajukan permasalahan dan memotivasi pembelajar untuk melakukan penyelidikan dan penemuan/inkuiri. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Di dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan

masalah dunia nyata (*real world*). PBL mengorganisasikan pengajaran seputar pertanyaan dan masalah yang penting secara sosial dan bermakna secara personal bagi siswa. Para pembelajar menghadapi berbagai situasi kehidupan nyata yang tidak dapat diberi jawaban-jawaban sederhana dan ada berbagai solusi yang *competing* untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu pembelajar mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis yang mengharuskan pembelajar mempunyai kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah, serta memotivasi pembelajar untuk mencari solusi pemecah masalah yang terjadi pada lingkungan terdekat pembelajar dengan keterampilan intelektualnya (Saefuddin & Berdiati, 2015: 53-54). Sintaks PBL diantaranya sebagai berikut: (1) Orientasi pada masalah, mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran, (2) pengorganisasian kegiatan pembelajaran, menyampaikan berbagai pertanyaan atau menanya terhadap masalah kajian, (3) penyelidikan mandiri dan kelompok, melakukan percobaan (mencoba) untuk memperoleh data dalam rangka menyelesaikan masalah yang dikaji, (4) pengembangan dan penyajian hasil, mengasosiasi data yang ditemukan dengan berbagai data lain, (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Anonim, 2014).

## 5) Model Pembelajaran *Discovery*

Model pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Menurut Bruner (Arends, 2008: 48), *Discovery Learning* merupakan sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *discovery* (penemuan pribadi) . Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Metode *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43).

Sebagai strategi belajar, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipal pada ketiga istilah ini, pada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* masalah yang diperdepankan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan

keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. *Problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang tampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir (Maarip & A-Hendra, 2016: 252-253).

Dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005: 145). Dalam metode *discovery learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan, serta membuat kesimpulan-kesimpulan (Maarip & A-Hendra, 2016: 254). Dengan metode ini, siswa dihadapkan kepada situasi dimana ia bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan. Sintaks *discovery learning* diantaranya sebagai berikut:

(a) *stimulation* (memberi stimulus), bacaan/gambar/situasi sesuai

dengan materi pembelajaran/topik/tema, (b) *problem statement* (mengidentifikasi masalah), menemukan permasalahan, menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah, (c) *data collecting* (mengumpulkan data), mencari dan mengumpulkan data/informasi, melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, (d) *verification* (memferifikasi), mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data, mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, mengasosiasikan mejnadi suatu kesimpulan, (e) *generalizationi* (menyimpulkan), melatih pengetahuan metakognisi peserta didik (Anonim, 2014).

6) Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan aktivitas peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil kerja. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Saefuddin & Berdiati, 2015: 58).

### **3. Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Pada model PjBL ini akan dijelaskan mengenai definisi model PjBL, karakteristik model PjBL, tujuan model PjBL, sintaks model PjBL, dan kelebihan dan kelemahan model PjBL.

#### **a. Definisi Model PjBL**

Thompson dan Beak (2007: 278) mendefinisikan *project-based learning is a comprehensive approach to classroom teaching and learning that is designed to engage students in investigation of authentic problem*, yang artinya pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan yang komprehensif pada proses belajar dan mengajar di kelas yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam investigasi dari masalah yang nyata. Scarbrough, dkk., (2004: 492) mendefinisikan *project-based learning is seen as encompassing the generation, capture and transfer of learning by individuals and groups within project settings*, yang artinya pembelajaran berbasis proyek yang mencakup generasi, penangkapan dan transfer pembelajaran oleh individu dan kelompok dalam pengaturan proyek. Menurut *Buck Institute for Education* (BIE) (dalam Khamdi, 2007) “*Project based learning adalah model pembelajaran yang melibatkan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik*”. Selanjutnya Blumendeld, dkk., (1991: 369) dalam Botha (2010: 218) dijelaskan lebih rinci bahwa:

*“...used a project-based learning approach in a study conducted on how students can get motivated to really understand the material, not just pass the tests. These students developed and pursued solutions to non-trivial problems by asking and refining questions, debating ideas, designing*

*plans and/or experiments, communicating their ideas and findings to others and creating artefacts.”*

Untuk mendapatkan hasil yang efektif, maka pembelajaran berbasis proyek perlu dikemas yang mencakup paling tidak enam karakter sebagaimana diilustrasikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Enam Karakter Utama Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Dari enam karakter di atas, pembelajaran berbasis proyek memposisikan siswa dalam pemecahan masalah yang realistis dan kontekstual yang terjadi di tempat kerja sehingga diperlukan siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan/mengatasi masalah yang dihadapi yang terjadi di luar kelas/tempat kerja dalam waktu yang relatif lama (Botha, 2010: 219).

Sehingga dari beberapa penjelasan di atas, pembelajaran berbasis proyek pada dasarnya adalah pembelajaran yang mandiri (*self-directed*) yang berarti guru lebih berposisi sebagai fasilitator, pelatih, sedangkan siswa harus berubah dari peran pembelajar yang pasif menjadi pembelajar yang aktif dan terpusat pada

siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri.

Law dan Chuah (2004: 181) menekankan dua dimensi penting yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran berbasis proyek. Pertama, tugas proyek dan tujuannya merupakan pijakan utama dalam merancang kerangka pembelajaran. Kedua, pemilihan dan pengembangan sistem belajar dan motivasi meningkatkan pembelajaran secara individu dan juga kelompok. Lebih lanjut Scarbroug, dkk., (2004: 493) mengidentifikasi dua pandangan terhadap pembelajaran berbasis proyek, yaitu pertama, adalah "*learning by-absorption*", yang artinya mengabsorpsi informasi baru, mengasimilasikan, dan kemudian mengaplikannya dalam bentuk produk komersial. Kedua, adalah "*learning-by-reflection*", yaitu proses pemahaman individu terhadap lingkungan sekitar dan selanjutnya mengkaitkan dengan pedoman normatif yang harus diikutinya.

#### **b. Karakteristik Model PjBL**

Kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek tidak semuanya disebut sebagai PjBL. Beberapa kriteria harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran sebagai bentuk PjBL. Lima kriteria suatu pembelajaran merupakan PjBL adalah sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, otonomi, dan realistik (Thomas, 2000; Kemdikbud, 2014) :

- 1) *The project are central, not peripheral to the curriculum.* Kriteria ini memiliki dua *corollaries*. Pertama, proyek merupakan kurikulum. Pada PjBL, proyek merupakan inti strategi mengajar, siswa berkeut

dan belajar konsep inti materi melalui proyek. Kedua, keterpusatan yang berarti jika siswa belajar sesuatu di luar kurikulum, maka tidaklah dikategorikan sebagai PjBL.

- 2) Proyek PjBL difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong siswa mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi siswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (*ill-defined problem*). Proyek dalam PjBL dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran.
- 3) Proyek melibatkan siswa pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak siswa. Jika aktivitas inti dari proyek tidak merepresentasikan “tingkat kesulitan” bagi siswa, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek PjBL yang dimaksud.

- 4) *Project are student-driven to some significant degree.* Inti proyek bukanlah berpusat pada guru berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas. Misalkan tugas laboratorium dan *booklet* pembelajaran bukanlah contoh PjBL. PjBL lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab siswa daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional
- 5) Proyek adalah realistis, tidak *school-like*. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada siswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan siswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. PjBL melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

Senada dengan karakteristik di atas, Kemendikbud dalam Abidin (2014: 169) menjelaskan bahwa PjBL memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja, (2) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik, (3) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan, (4) peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan, (5) proses evaluasi dijalankan secara kontinu, (6) peserta didik secara berkala melakukan

refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan, (7) produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, (8) situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan. Menurut Perkins (2018) dan Hahn (2017) PjBL memiliki 6 Karakteristik utama, yaitu (1) *authenticity* (2) *richinquiry* (3) *authonomy* (4) *meaningful assessment* (5) *craftsmanship* (6) *collaborative environment*.

Dari dua penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) *authenticity* (nyata di lapangan)-mengidentifikasi masalah-masalah nyata di lapangan/tempat kerja; (2) *richinquiry* (penelitian yang mendalam)-bekerja dalam kelompok, berdiskusi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendalam untuk mendapatkan alternative solusi permasalahan yang terjadi di tempat kerja; (3) *authonomy* (kemandirian dan kebebasan)-menggeser peran guru dari *supervisor* menjadi *fasilitator* untuk menumbuhkan sifat kemandirian siswa; (4) *meaningful assessment* (penilaian yang berarti)-penilaian/kajian secara berkala yang berfungsi sebagai cara untuk memperbaiki tahapan proyek yang sudah maupun yang akan dilakukan sehingga penilaian menjadi lebih bermakna bagi penyelesaian tugas proyek dan hal ini dapat melalui penilaian guru dan ahli maupun penilaian diri (*self-assessment*), penilaian teman; (5) *craftsmanship* (membangun kualitas keahlian)-menghasilkan hasil/produk proyek yang nyata dibutuhkan di lapangan/tempat kerja dan memenuhi persyaratan/standar yang berlaku; (6) *collaborative environment* (lingkungan kolaboratif)-kerja kelompok pada tugas proyek memerlukan situasi/lingkungan yang mendukung, yaitu keterbukaan, kesediaan memberi dan menerima pendapat

pihak lain untuk menghasilkan alternative solusi yang lebih baik dalam menjawab masalah-masalah di lapangan yang lebih baik.

#### **c. Tujuan Model PjBL**

Tujuan pembelajaran PjBL diantaranya sebagai berikut: (1) memperoleh pengetahuan dan terampilan baru dalam pembelajaran, (2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, (3) membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa, (4) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan tugas, (5) meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya dalam PjBL yang dilakukan dalam kelompok belajar (Saefuddin & Berdiati, 2015: 59).

#### **d. Sintaks Model PjBL**

Tahapan PjBL dikembangkan oleh dua ahli, *The George Lucas Education Foundation* (2005) dan Doppelt (2005). Sintaks PjBL (Kemdikbud, 2014: 34) yaitu :

##### 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka

(*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

2) Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan/permasalahan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun jadwal (*create schedule*)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (b) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (c) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan *monitoring* kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas.

- 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

- 5) Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- 6) Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan

baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertaman pembelajaran.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Model PjBL**

Kelebihan dan kelemahan model PjBL adalah sebagai berikut:

1) Keuntungan Model PjBL

Wahyu (2012) menjabarkan beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek diantaranya sebagai berikut:

- a) Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa peserta didik sangat tekun, berusaha keras menyelesaikan proyek, peserta didik merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang.
- b) Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang bersifat kompleks.
- c) Pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan peserta didik harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan peserta didik untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.
- d) Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek.

- e) Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Sehingga jelas sangat wajar jika PjBL menjadi salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013. Sebab model pembelajaran ini sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas dan minat peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. hal ini merupakan salah satu tujuan dikembangkannya kurikulum 2013.

## 2) Kelemahan Model PjBL

Menurut Maria Anita Titu (2015: 179-180), PjBL memiliki beberapa kekurangan di antaranya:

- a) Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah.
- b) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- c) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- d) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.

e) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.

#### **4. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)**

Pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) ini akan dijelaskan mengenai definisi pembelajaran PKK, tujuan pembelajaran PKK, dan prinsip pembelajaran PKK.

##### **a. Definisi Pembelajaran PKK**

Kurikulum 2013 menyatakan bahwa Kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat dikategorikan dalam dua bagian besar, sebagai *hard skills*-nya adalah prakarya dan *soft skills*-nya adalah kewirausahaan (Kemendikbud, 2014: 2).

Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresif-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara

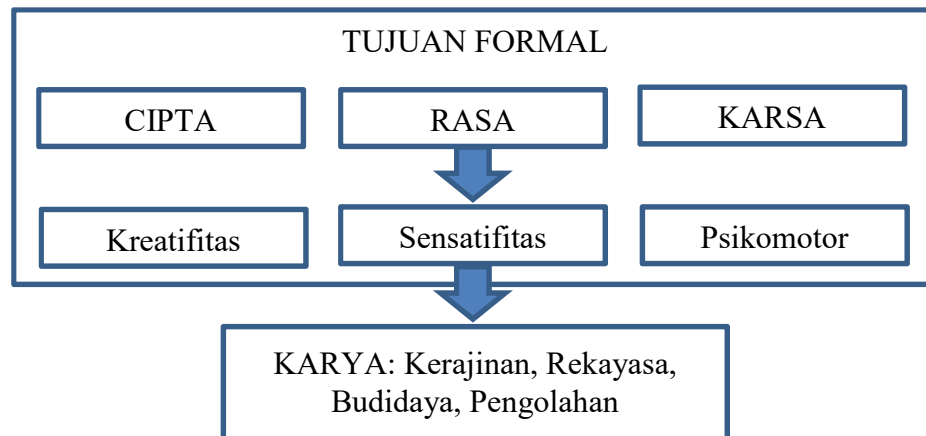
apresiasi teknologi terbaru, hasil agronomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis (kemendikbud, 2014: 2).

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi peserta didik pada jenjang Pendidikan Menengah harus 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 konkret berasal dari tema-tema karya populer yang sesuai untuk peserta didik (Setyowati, dkk., 2017: iii).

#### **b. Tujuan Pembelajaran PKK**

Tujuan prakarya dan kewirausahaan dapat diuraikan sebagai berikut (Kemendikbud, 2014 : 2): (1) memfasilitasi peserta didik berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi, dan ekonomis, (2) melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetika, artistik, ekosistem dan teknologis, (3) melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip kreatif, ergonomis, higienis, tepat-cepat-cepat, dan berwawasan lingkungan, (4) menghasilkan karya yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, bersifat pengetahuan maupun landasan pengembangan berdasarkan teknologi kerifan lokal maupun teknologi terbaru, (5) menumbuhkembangkan jiwa wirausaha melalui melatih dan mengelola penciptaan karya (produksi),

mengemas, dan menjual berdasarkan prinsip ekonomis, egronomis, dan berwawasan lingkungan.



Gambar 2. Tujuan Formal Pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan

### c. Prinsip Pembelajaran PKK

Prinsip Prakarya dan Kewirausahaan adalah karya yang mempunyai nilai keterjualan oleh karenanya karya tersebut harus memenuhi standar pasar, yaitu: menyenangkan pembeli, nilai kemanfaatan, kreatif serta bertanggung jawab terhadap ciptaannya berdasarkan logika matematis maupun pengetahuan estetis. Secara garis besar dapat dilakukan melalui (Kemendikbud, 2014: 5):

- 1) Mengamati lingkungan sekitar baik fisik maupun pasar yang menjadi bahan eksplorasi (pencarian), melalui kegiatan melihat, membaca, mendengar, mencermatinya, meneliti berbagai objek alami maupun buatan (artfisial) dengan kunjungan lapangan, kajian pustaka, dan mencipta karya visual.
- 2) Mendorong keingintahuan peserta didik setelah melakukan pengamatan berbagai gejala alami, artfisial maupun sosial dengan

merumuskan pertanyaan berdasarkan kaitan, pengaruh, dan kecenderungannya.

- 3) Mengumpulkan data dan menciptakan karya dengan merumuskan daftar pertanyaan berdasarkan hasil identifikasi, menentukan indikator keterjualan, kelayakan penampilan (estetik-argonomis) dengan melakukan wawancara dan atau mengeksplorasi alam dan gejala preferensi pasar (*marketable*) sebagai inspirasi menciptakan karya.
- 4) Menampilkan kembali hasil ciptaannya secara oral dan karya secara portofolio berdasarkan hasil olahan secara pribadi, kelompok maupun projektif sehingga mempunyai nilai kelanjutan serta mempunyai wawasan pasar yang sesuai dengan lingkungan daerah maupun nasional.
- 5) Merekonstruksi karya Prakarya secara teknologi, seni dan ekonomis (efisiensi dan efektivitas) yang dapat dimanfaatkan untuk mengapresiasi karya teknologi terbarukan dan keterjualan.



Gambar 3. Prinsip Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia telah banyak dilakukan, namun masih banyak terdapat pembelajaran yang belum menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran produk kreatif dan

kewirausahaan (PKK). Pada dasarnya suatu penelitian tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada acuan yang mendasari atau penelitian sejenis. Oleh karena itu perlu dikemukakan penelitian yang relevan guna mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Yanuar Eko Saputra (2016) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Perekayasaan Sistem Kontrol Siswa Kelas XII EI 3 SMK N 3 Wonosari”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui (1) Peningkatan keaktifan Perekayasaan Sistem Kontrol siswa kelas XII EI 3 SMK N 3 Wonosari menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) (2) Peningkatan hasil belajar Perekayasaan Sistem Kontrol siswa kelas XII EI 3 SMK N 3 Wonosari menggunakan model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII EI 3 Program Keahlian Elektronika Industri SMK Negeri 3 Wonosari, dengan jumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara tak berstruktur dan dokumentasi. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus dimana terdapat dua kali pertemuan pada tiap siklusnya. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan untuk keaktifan belajar siswa adalah 75.00 % peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses kegiatan pembelajaran dan untuk hasil belajar siswa adalah 75 untuk

skala penilaian 1-100. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Perekayasaan Sistem Kontrol siswa kelas XII EI 3 di SMK Negeri 3 Wonosari. Ratarata keaktifan belajar Perekayasaan Sistem Kontrol pada pra siklus hanya mencapai 35,33 %. Setelah diterapkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 59,19% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,4 %. Rata-hasil belajar pada siklus I adalah 71,28 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,89. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis pada penelitian diterima.

2. Emilda Jusmin (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Latar Belakang Keluarga, Kegiatan Praktik di Unit Produksi Sekolah, dan Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa SMK di Kabupaten Tanah Bumbu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latar belakang keluarga, kegiatan praktik di unit produksi sekolah, dan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama terhadap kesiapan berwirausaha siswa SMK di kabupaten Tanah Bumbu Kalimantan Selatan. Penelitian ini merupakan *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa SMKN di Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan. Sampel sebanyak 205 siswa yang ditentukan menggunakan tehnik *proportional Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan model skala likert 4 alternatif jawaban. Uji

validitas instrumen menggunakan rumus korelasi product moment dari Scale sedangkan untuk reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronbach's. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi ganda pada taraf signifikansi 5 persen. Hasil analisis regresi ganda menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh yang signifikan variable latar belakang keluarga terhadap kesiapan berwirausaha dengan kontribusi sebesar 19,3%. Sebanyak 46,3% siswa memiliki latar belakang keluarga dalam kategori rendah; 2) terdapat pengaruh yang signifikan variable kegiatan praktik di unit produksi sekolah terhadap kesiapan berwirausaha siswa SMK dengan kontribusi sebesar 21,7%. Sebanyak 40% siswa memiliki kegiatan praktik di unit produksi sekolah dalam kategori rendah; 3) terdapat pengaruh yang signifikan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan terhadap kesiapan berwirausaha dengan kontribusi sebesar 18,5 %. Sebanyak 46,8% siswa yang memiliki pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dalam kategori rendah; dan 4) terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama variable latar belakang keluarga, kegiatan praktik di unit produksi sekolah, pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dengan kontribusi sebesar 34,7%. Sebanyak 42,9% siswa yang memiliki kesiapan berwirausaha dalam kategori rendah.

3. Anita Anggraini (2015) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Prakarya dan Kewirausahaan Materi Pengolahan Berbasis *Product Oriented* Bagi Peserta Didik SMK". Tujuan penelitian ini adalah: menghasilkan produk pengembangan berupa modul berbasis *product oriented* yang layak digunakan untuk mendukung pembelajaran prakarya dan

kewirausahaan materi pengolahan bagi peserta didik SMK; dan mendeskripsikan keefektifan modul prakarya dan kewirausahaan pada materi pengolahan berbasis *product oriented* untuk meningkatkan kemampuan memahami bagi peserta didik SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: hasil validasi menurut ahli materi, ahli media, guru sebagai praktisi, dan peserta didik sebagai pengguna menunjukkan bahwa modul berbasis *product oriented* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan materi pengolahan; dan hasil pengujian hipotesis diperoleh Sig. 0,000 yang berarti pada taraf Sig.<0,05 terdapat peningkatan nilai *post-test* dari nilai *pre-test*, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa modul berbasis *product oriented* ini efektif digunakan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pada materi pengolahan untuk meningkatkan kemampuan memahami bagi peserta didik SMK.

4. Elin Karlina dan Iswadi (2014) dalam penelitian yang berjudul “Analisis Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menggunakan Kurikulum 2013 di SMAN 46 Jakarta”. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan menggunakan kurikulum 2013 di SMAN 46 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, alat pengumpulan data yang digunakan berupa interview dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dan para peserta didik, dokumentasi, dan triangulasi. Masalah yang diteliti adalah

pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas X SMA N 46 Jakarta yang menggunakan kurikulum 2013 pada guru dan peserta didik kelas X tahun pelajaran 2014/2015. Guru menggunakan *scientific learning* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan menggunakan proses pembelajaran sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, mengkomunikasikan. Guru menggunakan penilaian otentik dengan menggunakan lembar observasi dan rubrik. Pengajar menggunakan pembelajaran berbasis proyek untuk mengajar para siswa sehingga mereka aktif untuk belajar prakarya dan kewirausahaan. Dengan menggunakan kurikulum 2013, siswa kelas 10 SMA N 46 Jakarta dapat menggunakan pemikiran tingkat tinggi, kompetensi, kecerdasan, dan keterampilan mereka untuk mengeksplorasi kemampuan mereka menciptakan kerajinan dan kewirausahaan.

5. Yuliansah dan Aliyah A. Rasyid (2015) dalam penelitian yang berjudul “Efektifitas Unit Produksi Sebagai Sumber Belajar Kewirausahaan di SMK Kota Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan tingkat keefektifan penggunaan unit produksi sebagai sumber belajar kewirausahaan dalam hubungannya dengan meningkatkan motivasi belajar kewirausahaan, memperjelas materi pembelajaran kewirausahaan dan memberikan pengalaman langsung bagi siswa SMK di Kota Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dan kelas XII pada 17 SMK di Kota Yogyakarta yang berjumlah 1.995 siswa. Sampel dipilih sebanyak 333 orang

siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan software microsoft excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) unit produksi efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar kewirausahaan SMK di Kota Yogyakarta. (2) unit produksi tidak efektif dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa dalam belajar kewirausahaan SMK di Kota Yogyakarta. (3) unit produksi tidak efektif dalam memperjelas materi pembelajaran kewirausahaan SMK di Kota Yogyakarta. (4) unit produksi tidak efektif dalam memberikan pengalaman langsung bagi siswa SMK di Kota Yogyakarta.

6. Sudarti (2015) dalam penelitian yang berjudul “Guru Kewirausahaan Profesional dalam Pengembangan Jiwa Entrepreneur di SMK Bisnis dan Manajemen Kota Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) peran guru pendidikan kewirausahaan dalam pengembangan kewirausahaan di SMK Bisnis dan Manajemen Kota Yogyakarta; (2) bagaimana strategi pembelajaran kewirausahaan dalam pengembangan jiwa entrepreneur siswa oleh guru pendidikan kewirausahaan di SMK Bisnis dan Manajemen Kota Yogyakarta; (3) apakah yang dilakukan guru pendidikan kewirausahaan profesional di SMK Bisnis dan Manajemen Kota Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Obyek penelitian adalah 4 SMK Bisnis dan Manajemen di Kota Yogyakarta. Sumber data dalam penelitian ini 4 kepala sekolah, 4 teman sejawat guru pendidikan kewirausahaan, 4 peserta didik, dan 4 petugas

business center, 1 guru pendidikan kewirausahaan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang dipergunakan ialah metode analisis Miles dan Huberman yang dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa peran guru pendidikan kewirausahaan sebagai fasilitator dan motivator. Strategi pembelajaran kewirausahaan dalam pengembangan jiwa entrepreneur siswa oleh guru pendidikan kewirausahaan: (1) kewirausahaan diterintegrasikan dalam mata pelajaran; (2) pendidikan kewirausahaan yang terpadu dalam kegiatan ekstra kurikuler; (3) pendidikan kewirausahaan melalui pengembangan diri; (4) perubahan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dari teori ke praktek; (5) pengintegrasian pendidikan kewirausahaan ke dalam bahan/buku ajar; (6) pengintegrasian pendidikan kewirausahaan melalui kultur sekolah; (7) pengintegrasian pendidikan kewirausahaan melalui muatan lokal. Guru pendidikan kewirausahaan profesional dalam pengembangan jiwa entrepreneur siswa melakukan: (1) menguasai kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional; (2) memiliki usaha bisnis; (3) mampu mengubah mindset peserta didik.

7. Ana, Sunarsuh dan Neni Rohaeni (2013) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Tugas Akhir Melalui Project Based Learning Model Untuk Meningkatkan Generic Green Skills Siswa”. Pengembangan produk Tugas Akhir melalui Pendekatan *Project-based Learning* dilaksanakan pada workshop Pengelolaan Sumber Daya Manusia pada semester 7. Pendekatan

*Project-based Learning* diharapkan untuk memberikan motivasi siswa dan pengalaman untuk memenuhi Tugas Akhir Mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan model *Project-based Learning* dalam rangka pemenuhan Tugas Akhir mahasiswa; (2) memproduksi kelengkapan pembelajaran *Project-based Learning* seperti rencana pelajaran, petunjuk workshop, dan laporan ilmiah workshop Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* model Plomp untuk menciptakan suatu model serta *quasi experiment* untuk menguji keefektifan model yang dikembangkan. Subyek penelitian adalah mahasiswa angkatan 2009 dan 2010 yang mengambil matakuliah workshop Pengelolaan Sumber Daya Manusia. Penelitian ini menghasilkan model, rencana pelajaran, dan guideline workshop sebagai output. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project-based Learning* model terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam manajemen proyek, kemampuan kolaborasi, dan kompetensi komunikatif.

8. Nuryadin Eko Raharjo, V. Lilik Hariyanto dan Amat Jaedun (2014) dalam penelitian yang berjudul “Model Pengembangan Kultur Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kultur kewirausahaan dan memperoleh model pengembangan kultur kewirausahaan di SMK. Kegiatan tahap I adalah pengembangan draft prototype yang meliputi: (1) studi pustaka (2) pembuatan draft prototype (3) revisi draft prototype menggunakan FGD, (4) pembuatan panduan dan instrumen pemetaan (5) validasi dan verifikasi melalui FGD, (6) evaluasi diri

dan perencanaan (7) uji keterlaksanaan. Sementara itu, pada tahap II merupakan kegiatan uji model tahap akhir untuk menguji efektivitas model, yaitu: (1) sosialisasi model (2) validasi panduan dan instrumen model melalui FGD, (3) evaluasi diri dan perencanaan perbaikan kultur kewirausahaan, (4) uji keterlaksanaan implementasi model, (5) revisi model dan panduan implementasi, (6) desiminasi model. Hasil penelitian ini adalah (1) pengembangan kultur kewirausahaan di SMK dapat dilakukan melalui internalisasi nilai-nilai/karakter kewirausahaan kedalam kultur sekolah, (2) internalisasi karakter kewirausahaan yang meliputi: (a) mind-set (b) heart-set (c) action-set, (3) pendekatan dapat digunakan dalam internalisasi tersebut, meliputi: pendekatan figur, pendekatan kultur, dan pendekatan struktur, (4) kultur sekolah sebagai sasaran internalisasi terdiri dari tiga lapisan yaitu: (a) lapisan artifak (b) lapisan nilai-nilai dan keyakinan, (c) lapisan asumsi.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat dijadikan kerangka berpikir. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat, mencakup kemampuann untuk menangkap makna dari bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu, hal tersebut merupakan pendapat dari Sudaryono (2012: 44). Tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik dan penerapan model PjBL dalam pembelajaran PKK pada program keahlian teknologi

konstruksi dan properti SMK N di DIY harus dilaksanakan dengan tepat agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan optimal. Akan tetapi tidak semua guru PKK dapat melaksanakan model PjBL dengan baik, artinya terdapat beberapa guru yang mengalami kesulitan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Tes pada tingkat pemahaman dilakukan untuk mencari atau untuk mengetahui seberapa baik tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik dan penerapan model PjBL dalam pembelajaran PKK pada program keahlian teknologi konstruksi dan properti SMK N di DIY. Hasil tes dari tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik dan penerapan model PjBL ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru PKK untuk menambah pengetahuan mereka tentang model PjBL. Berdasarkan hal tersebut maka perlu kiranya mencari tahu tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik dan penerapan model PjBL dalam pembelajaran PKK pada program keahlian teknologi konstruksi dan properti SMK N di DIY.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori di atas, dirumuskan pertanyaan penelitian mengenai tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik model PjBL pada program keahlian teknologi konstruksi dan properti SMK N di DIY, yaitu “seberapa baik tingkat pemahaman guru PKK terhadap karakteristik dan penerapan model PjBL dalam pembelajaran PKK pada program keahlian teknologi konstruksi dan properti SMK N di DIY?”