

PROJECT BASED LEARNING (PjBL) PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA

Cici Kusumawarti; Muhammad Fahmi Johan Syah
Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) perencanaan model pembelajaran PjBL, (2) penerapan model pembelajaran PjBL serta (3) faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan model PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta sudah dilakukan dengan baik, yaitu dengan dibuatnya RPP dahulu sebelum pembelajaran sesuai dengan silabus. Penerapan model PjBL belum sesuai dengan langkah-langkah atau sintak model PjBL. Sintak yang diterapkan oleh guru yaitu pertanyaan essensial dan menentukan tema proyek, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, dan penilaian hasil. Sedangkan untuk sintak yang terakhir yaitu evaluasi pengalaman belum diterapkan. Adapun faktor pendukungnya adalah kesesuaian antara tuntutan mata pelajaran dan model pembelajaran, dan peserta didik yang antusias. Sedangkan untuk faktor penghambatnya adalah terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Kata kunci : Model Pembelajaran, PjBL, Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Abstract

This study aims to describe (1) the planning of the PjBL learning model, (2) the application of the PjBL learning model and (3) the supporting and inhibiting factors of the PjBL learning model in the subject of Creative Products and Entrepreneurship applied by teachers at SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. The method used in this research is a type of qualitative research with a case study research design. Data collection techniques in this study through observation techniques, interviews and documentation. Then for data analysis techniques using data analysis techniques according to Miles & Huberman, which consists of data reduction, data presentation and verification. The results showed that planning for the PjBL model in the subject of Creative Products and Entrepreneurship at Muhammadiyah 1 Surakarta Vocational School had been carried out well, namely by making lesson plans before learning according to the syllabus. The implementation of the PjBL model is not in accordance with the steps or syntax of the PjBL model. The syntax used by the teacher is essential questions and determines project themes, prepares project plans, arranges schedules, monitors students and project progress, and evaluates results. As for the last syntax, namely the evaluation of experience has not been implemented. The supporting factors are the suitability between subject demands and learning models, and enthusiastic students. Meanwhile, the inhibiting factor is the limited facilities and infrastructure owned by the school.

Keywords: Learning Model, PjBL, Creative Products and Entrepreneurship

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan seluruh umat manusia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia karena pendidikan menjadikan manusia berderajat, artinya jika manusia berpendidikan tinggi maka orang lain akan melihatnya berhasil. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu negara. Dengan pendidikan yang baik akan diperoleh hal-hal baru yang dapat digunakan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Jika suatu negara memiliki sumber daya yang berkualitas, maka dapat membangun negara yang lebih maju. Upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing dapat dihasilkan melalui pendidikan yang berkualitas (Enawisnat et al., 2022).

Belajar merupakan perubahan yang terjadi terhadap keahlian seseorang setelah belajar secara terus menerus, tidak hanya disebabkan proses pertumbuhan saja (Astuti et al., 2019). Belajar adalah suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan yang saling terkait oleh guru dan peserta didik yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, semakin aktif siswa mengembangkan keterampilannya dan pengetahuannya melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, materi, lingkungannya, maka pengalaman belajarnya akan semakin bermakna (Enawisnat et al., 2022). Maka dari itu, model pembelajaran yang didukung media pembelajaran yang optimal harus digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif (Addiin et al., 2014).

Model pembelajaran adalah salah satu bagian dari sistem pembelajaran. Beberapa bentuk model pembelajaran yang bisa diterapkan guru antara lain model pembelajaran kooperatif, *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning* dan yang lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran berbasis konstruktivis yang mendukung keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemecahan masalah, manajemen proyek, kerja tim, dan keterampilan komunikasi (Silvia et al., 2021).

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penelitian untuk menyelesaikan proyek pembelajaran dan menghasilkan karya (Antara et al., 2019). Untuk mendorong keterampilan siswa menghasilkan karya yang bersifat kontekstual baik secara individu ataupun kelompok, sangat dianjurkan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Astuti et al., 2018). Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk bekerja dalam tim, menemukan ide-ide baru, dan mengembangkan ide-ide yang sudah ada lebih lanjut. Hal ini dikarenakan tugas utama siswa dalam model pembelajaran ini yaitu meningkatkan keterampilan merencanakan, merancang, dan membuat

produk yang kreatif. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, guru kemudian mengevaluasi hasil pekerjaan siswa yang akan dipresentasikan ke depan kelas (Lestyoningsih & Hidayati, 2020).

Langkah-langkah pembelajaran dalam model PjBL yang dikembangkan oleh *George Lucas Educational Foundation* antara lain (Yudha, 2019) : a) *Start With the Essential Question* (Dimulai dengan pertanyaan yang essensial), b) *Design Project* (Menyusun perencanaan proyek), c) *Create Schedule* (Menyusun jadwal), d) *Monitoring Students and Progress of Project* (Memantau siswa dan kemajuan proyek), e) *Asses the Outcome* (Penilaian hasil), f) *Evaluation the Experience* (Evaluasi pengalaman).

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan disiplin ilmu yang berhubungan langsung dalam membudayakan pendidikan kewirausahaan pada siswa. Pendidikan kewirausahaan ini sangat berperan dalam pembentukan karakter kewirausahaan (*entrepreneur*) pada siswa (Wafroturrohman, 2017). Mata pelajaran ini dapat membekali siswa dengan pemahaman dan keterampilan berwirausaha. Selain memberikan materi tentang produk kreatif dan topik kewirausahaan, ada kegiatan berupa kegiatan praktek yang menerapkan materi yang sudah dipelajari (Sudirman et al., 2019). Kegiatan praktek sangat bagus untuk menumbuhkan jiwa wirausaha siswa (Zulaidah & Widodo, 2020). Pengembangan produk kreatif dan kewirausahaan dalam pendidikan tidak hanya menghasilkan manusia yang memiliki keterampilan intelektual tetapi juga manusia yang praktis dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah kejuruan harus menjadi alternatif untuk menghasilkan lulusan yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri (Ardara & Rohmah, 2022). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan diperlukan untuk membangun pola pikir pemecahan masalah siswa. Masalah dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah ketepatan waktu dalam mengerjakan pekerjaan seringkali tidak sesuai dengan target rencana (Sa'diyah & Hidayati, 2019). Pembelajaran kewirausahaan di sekolah diharapkan dapat mengembangkan karakter kewirausahaan, sehingga siswa dapat memanfaatkan peluang yang ada dengan baik dan kreatif (Andriyani & Syah, 2020). Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan guru harus sesuai agar mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta didasarkan pada silabus dan RPP yang dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Proses pembelajaran menitikberatkan pada pembekalan teori dan praktik kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Untuk pembelajaran teori, guru biasanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan untuk pembelajaran praktiknya guru menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas penelitian lebih

lanjut mengenai perencanaan, penerapan serta faktor pendukung dan faktor penghambat model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. Objek pada penelitian ini adalah terkait bagaimana perencanaan, penerapan, serta faktor pendukung dan penghambat dari model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. Sedangkan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan siswa di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik untuk menilai keabsahan data menggunakan teknik triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta sudah melakukan perencanaan model pembelajaran Project Based Learning dengan baik. Perencanaan tersebut berupa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai dengan silabus. RPP yang disusun juga sudah memuat 13 komponen yang seharusnya dicantumkan didalamnya sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN	
Sekolah	: SMK Muhammadiyah 1 Surakarta
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester	: XII/ Genap
Materi Pokok	: Melakukan produksi
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Pertemuan ke	: 1 (1 x pertemuan)
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Melalui pembelajaran praktik berbasis produk:	
1. Siswa mampu membuat desain/rancangan produk berdasarkan kreativitasnya. 2. Siswa mampu menyusun langkah kerja untuk membuat suatu produk 3. Siswa mampu menentukan kebutuhan bahan dan peralatan untuk membuat suatu produk. 4. Siswa mampu bekerja bekerja/praktik dengan penuh tanggung jawab, ulet, jujur, percaya diri, kreatif, punya kemandirian dan membiasakan kerja sama dengan anggota kelompok lainnya. 5. Siswa dapat memasarkan hasil produknya ke masyarakat umum melalui media <i>online</i>.	
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	
Melakukan produksi massal	1. Mampu mengidentifikasi jenis produk yang dibutuhkan masyarakat 2. Mampu menentukan kebutuhan bahan dan peralatan produksi 3. Mampu menyusun langkah kerja untuk membuat suatu produk. 4. Memperlihatkan perilaku tanggung jawab ulet

Gambar 1. RPP mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Gambar diatas adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh Sh selaku guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta. Sesuai dengan hasil wawancara, beliau selalu membuat RPP terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilakukan dan RPP yang dibuat juga per Kompetensi Dasar (KD).

Hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya yaitu Suyatmini, Hermawan, Sitaresmi, dan Iskandar. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, guru terlebih dahulu harus menyusun RPP dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) pengkajian silabus, 2) identifikasi materi pembelajaran, 3) penetapan tujuan pembelajaran, 4) pengembangan kegiatan pembelajaran, 5) jenis penilaian yang akan digunakan, 6) penetapan alokasi waktu, 7) penetapan sumber belajar (Suyatmini, 2017).

Hermawan et al., (2018) mengatakan bahwa perencanaan pembelajaran dirumuskan untuk kebutuhan guru dalam memenuhi tanggung jawab mengajarnya. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran dapat berupa perencanaan kegiatan harian, mingguan atau bahkan merancang kegiatan tahunan sesuai tujuan kurikulum yang ingin dicapai.

Menurut Sitaresmi et al., (2017), keberadaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

seharusnya mendorong guru untuk lebih siap dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan yang matang. Oleh karena itu, setiap guru harus siap melaksanakan pembelajaran, baik tertulis maupun tidak tertulis. Penyusunan RPP harus sistematis, lengkap, dan menyeluruh. Dengan demikian, RPP mampu mempermudah proses pembelajaran sesuai dengan rencana.

Sedangkan Iskandar et al., (2016) mengatakan bahwa setiap guru pada satuan pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyusun RPP yang lengkap dan sistematis, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menarik, dan menantang, untuk merangsang partisipasi aktif siswa, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu juga bertujuan untuk membimbing kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan model PjBL diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang matang, seperti halnya penyusunan rencana pembelajaran model lainnya. Kemudian melibatkan siswa dalam kegiatan proyek yang merangsang pembelajaran siswa. Dalam hal ini, siswa perlu memiliki strategi belajar sendiri, menggunakan berbagai pengetahuan yang telah dikumpulkan atau dikelompokkan dalam suatu proyek.

2. Penerapan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

Dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, penggunaan model PjBL di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta terlebih dahulu harus disesuaikan dengan topik atau materi yang dapat diterapkan model PjBL. Penyesuaian-penyesuaian tersebut yang nantinya dijadikan model pembelajaran untuk membantu guru menyajikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami bahkan termotivasi di dalam kelas, serta dapat melatih siswa berpikir kritis, dan mampu mengembangkan proyek yang telah diberikan.

Pada kenyataannya penerapan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta hanya melakukan lima langkah saja dari enam sintak model pembelajaran PjBL, yaitu : 1). Pertanyaan esensial dan menentukan tema proyek, 2). Menyusun perencanaan proyek, 3). Menyusun jadwal, 4). Memantau siswa dan kemajuan proyek, 5). Penilaian hasil. Untuk sintak yang keenam yaitu evaluasi pengalaman tidak dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek

diawali dengan pertanyaan mendasar yang dilakukan oleh guru sejalan dengan pendapat Khairat, (2020), bahwa guru mengajukan pertanyaan yang mengarah pada aktivitas penugasan yang akan dilakukan oleh siswa. Kemudian penentuan tugas proyek disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap ini berjalan dengan baik.

Dalam kegiatan merancang rencana produk, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun rencana pembuatan produk, menyelesaikan masalah termasuk pembagian tugas, dan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing, seperti menyiapkan alat, bahan, media, sumber daya yang diperlukan dan lain-lain. Tujuan pemberian tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok adalah agar siswa merasa memiliki proyek tersebut. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap ini berjalan dengan baik.

Kegiatan menyusun jadwal, bertujuan untuk menentukan jadwal aktivitas yang akan dilakukan siswa saat mengerjakan proyek. Hal ini sejalan dengan Rineksiane, (2022), yang mengatakan bahwa di bawah bimbingan guru siswa mengatur waktunya sesuai dengan kegiatan yang dirancang. Jadwal menunjukkan berapa lama proyek harus diselesaikan. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, guru dan siswa membuat jadwal untuk menyelesaikan dan menyerahkan proyek.

Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sebelumnya guru membantu siswa pada hampir setiap proses, seperti menetapkan topik, mencari sumber dan lain-lain. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, memberikan petunjuk yang dapat membimbing siswa untuk menyelesaikan proyek dan memotivasi mereka untuk melakukan pekerjaan proyek secara lebih optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Enawisnat et al., (2022), bahwa guru memantau kegiatan siswa selama pelaksanaan proyek, memantau realisasi kemajuan dan membimbing mereka ketika menemui kesulitan, dengan kata lain guru berperan sebagai mentor bagi siswa.



Gambar 2. Sh pada saat memantau siswa dan kemajuan proyek

Gambar diatas adalah pada saat salah satu kelompok siswa melakukan pengecatan terhadap produk yang sudah dibuatnya yaitu berupa rak. Pada gambar tersebut Sh juga memantau siswa dan kemajuan proyek dengan memberikan arahan yang tepat bagaimana cara melakukan pengecatan yang tepat pada rak tersebut dengan alat mesin compresor cat. Beliau juga melakukan monitoring kepada aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek dengan cara melakukan bimbingan jika terdapat kelompok membuat langkah yang tidak tepat dalam penyelesaian proyek. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam sintak memantau siswa dan kemajuan proyek ini sudah diterapkan dengan baik.

Tahap penilaian hasil yang dilakukan oleh guru sudah menunjukkan penilaian proyek sepenuhnya. Hal ini sejalan dengan Lestyoningsih & Hidayati, (2020), bahwa penilaian proyek yang dilakukan harus berfokus pada perencanaan proyek yang akan dilaksanakan, proses mengerjakan proyek dan hasil proyek.

Dalam kegiatan evaluasi pengalaman guru dan siswa secara bersama-sama merefleksi atau menyimpulkan hasil dan melakukan evaluasi pengalaman belajar dengan mengekspresikan perasaan, pengalaman dan kendala apa saja yang mereka alami selama menyelesaikan proyek. Namun dalam kenyataannya, penerapan sintak evaluasi pengalaman ini belum dapat dilaksanakan. Padahal untuk sintak evaluasi pengalaman ini terbilang sangat penting. Karena dengan diterapkannya sintak evaluasi pengalaman ini, dapat membantu guru untuk mengukur pencapaian perkembangan siswa, mengetahui apakah pelajaran yang disampaikan sudah dikuasai oleh siswa atau belum, dan juga dapat mengetahui apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

Tujuan dari evaluasi itu sendiri adalah untuk mengetahui apakah proses pembelajaran siswa terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan, memeriksa apakah terdapat kekuangan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, dan mencari solusi atas kekurangan yang dialami siswa. Evaluasi pengalaman menjadi penting karena kita harus mengetahui apakah sistem pembelajaran yang diterapkan guru sudah efektif. Karena jika guru tidak melakukan evaluasi pengalaman, berarti guru tidak ada perkembangan dalam merancang sistem pembelajaran. Sehingga siswa mungkin saja bosan dengan sistem pembelajaran yang sama (Magdalena et al., 2020).

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Riadi, (2017), yang mengatakan bahwa guru harus mengetahui sejauh mana keberhasilan pengajarannya tercapai dengan baik juga untuk memperbaiki serta mengarahkan proses belajar mengajar, dan untuk memperoleh keputusan tersebut maka diperlukannya sebuah proses yaitu evaluasi.

Tanpa evaluasi, guru juga tidak dapat mengetahui seberapa jauh keberhasilan siswa dan juga tidak ada perubahan menjadi lebih baik, oleh sebab itu evaluasi adalah proses sistematis untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran (Suarga, 2019).

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, sangat penting dilakukannya evaluasi dalam pembelajaran karena evaluasi merupakan suatu alat atau proses untuk mengukur keberhasilan siswa terhadap materi yang disampaikan (L, 2019).

Melihat betapa pentingnya tahap evaluasi seperti yang dijelaskan diatas, sehingga sangat disayangkan bila sintak evaluasi pengalaman ini tidak diterapkan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran berbasis proyek membentuk siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dan anggota tim dalam melakukan tugas proyek yang diberikan. Hal ini terlihat pada aktivitas siswa dalam mengerjakan proyek, memecahkan masalah, mencari sumber/referensi yang sesuai dengan kebutuhan kelompok, dan mengkomunikasikan gagasan kepada setiap anggota kelompok.

Selanjutnya penerapan model PjBL mengikuti RPP yang dirancang oleh guru. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, dimana guru melakukan kegiatan pendahuluan seperti membuka pelajaran dengan berdoa, menyiapkan semua bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, mereview pembelajaran sebelumnya, menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Kemudian pada tahap inti, guru mengajukan pertanyaan esensial dan menentukan tema, merancang perencanaan produk, menyusun jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, serta penilaian hasil. Akan tetapi untuk sintak evaluasi pengalaman belum diterapkan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kemudian pada kegiatan penutup, guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang diterapkan oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya juga memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat, seperti halnya di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta ini juga memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat model PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL memiliki beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat.

- a) Faktor pendukung model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan
 - 1) Kesesuaian antara tuntutan mata pelajaran dengan model pembelajaran
 - 2) Peserta didik yang antusias
- b) Faktor penghambat model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan
 - 1) Terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian dahulu yang relevan diantaranya yaitu, Sa'diyah dan Hidayati, Syarifudin dan Sitaresmi. Menurut Sa'diyah & Hidayati, (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), seperti siswa yang sedang melaksanakan pembelajaran, fasilitas yang memadai, dan guru dengan latar belakang kompetensi yang baik.

Menurut Syarifuddin et al., (2019), dalam penerapan model pembelajaran PjBL ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti materi pembelajaran harus sesuai isi dan ruang lingkupnya, siswa harus dapat bekerja sama dengan siswa lain dengan latar belakang yang berbeda, situasi belajar dapat berupa kondisi dan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran di sekolah, dan guru yang dibekali kompetensi dan pengetahuan yang memadai.

Sedangkan menurut Sitaresmi et al., (2017), ada beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan model PjBL yaitu mata pelajaran yang sesuai dengan penerapan model PjBL, kemampuan siswa berbeda-beda tetapi mampu beradaptasi dengan lingkungannya sendiri,

kondisi yang mendukung penerapan model PjBL, dan tersedianya fasilitas pengajaran yang baik dan mendukung.

4. PENUTUP

Perencanaan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta sudah dilakukan dengan baik, yaitu dengan dibuatnya Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan silabus terlebih dahulu sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan. Penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta belum sesuai dengan langkah-langkah atau sintak model PjBL. Sintak yang diterapkan oleh guru yaitu pertanyaan essensial dan menentukan tema proyek, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, memantau siswa dan kemajuan proyek, dan penilaian hasil. Sedangkan untuk sintak yang terakhir yaitu evaluasi pengalaman belum diterapkan oleh guru. Faktor pendukung model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta yaitu, kesesuaian antara tuntutan mata pelajaran dan model pembelajaran, dan peserta didik yang antusias. Faktor penghambat model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Muhammadiyah 1 Surakarta yaitu, terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada narasumber yang telah membantu penulis mengumpulkan data untuk penelitian ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pembimbing yang telah membimbing penulis sehingga terselesaikannya penelitian ini, serta kepada penguji yang telah menguji dan juga memberikan masukan serta arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiin, I., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada materi pokok larutan asam dan basa di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4), 7–16.
- Andriyani, A., & Syah, M. F. J. (2020). Pembelajaran kewirausahaan berbasis kebudayaan lokal di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal.
- Antara, G. ., Arsa, I. . S., & Adiarta, A. (2019). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X BB2. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(2), 49–58.
- Ardara, J., & Rohmah, W. (2022). Menumbuhkan minat berwirausaha melalui pembelajaran produk, kreatif dan kewirausahaan KD. 3.1 memahami kewirausahaan dan wirausaha pada siswa SMKN 3 Sukoharjo.
- Astiti, N. N. W., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). Pengaruh E-Learning moodle berorientasi Project Based Learning terhadap prestasi belajar siswa (studi kasus : kelas X desain komunikasi visual pada mata pelajaran sketsa di SMK Negeri 1 Sukasada). *Kumpulan Artikel*

Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 8(2), 172–185.

- Astuti, R. I. P., Toenlioë, A. J. ., & Husna, A. (2018). Persepsi mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2016 terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) pada matakuliah pengembangan media foto (Fotografi). *Jktp*, 1(1), 43–52.
- Enawisnat, Ambiyar, Jalinus, N., & Waskito. (2022). Pengaruh Project Based Learning pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mandau. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(September), 1785–1794.
- Hermawan, I., Wahyudi, & Indarini, E. (2018). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa tema 9 benda-benda di sekitar kelas 5 SD Negeri Tukang 02. *Jurnal Kalam Cendekia*, 6(6.1), 23–28.
- Iskandar, S., Hasmunir, & Abdi, A. W. (2016). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Baru Pidie Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi Geografi FKIP Unsyiah*, 1(1), 140–152.
- Khairat, Y. (2020). Penerapan model Project Based Learning dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 185–196.
- L, I. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *evaluasi dalam proses pembelajaran*, 2, 920–935.
- Lestyoningsih, N., & Hidayati, L. (2020). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. *E-Jurnal*, 09(2), 7–13.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257.
- Riadi, A. (2017). Problematika sistem evaluasi pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(27), 11.
- Rineksiane, N. P. (2022). Penerapan metode pembelajaran Project Based Learning untuk membantu siswa dalam berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 82–91.
- Sa'diyah, H., & Hidayati, L. (2019). Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap self regulated learning siswa dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada kelas Xi Tata Busana Wu Di Smk Negeri 1 Buduran. *Jurnal Tata Busana*, 8(2), 49–54.
- Silvia, F., Abdullah, R., & Lapisa, R. (2021). Pengaruh penerapan model Project Based Learning terhadap hasil belajar praktik pemboran mahasiswa teknik pertambangan AKNS. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 1(10), 276–286.
- Sitairesmi, K. S., Saputro, S., & Utomo, S. B. (2017). Penerapan embelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi sistem periodik unsur (SPU) Kelas X Mia 1 SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 6(1), 54–61.
- Suarga. (2019). Hakikat, tujuan dan fungsi evaluasi dalam pengembangan pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.
- Sudirman, N. R., Niswaty, R., & Darwis, M. (2019). Pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*.
- Suyatmini. (2017). Implementasi kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 60–68.
- Syarifuddin, Umar, R., & Maru, R. (2019). Implementasi model Project Based Learning mata pelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 8 Luwu Timur. *UNM Geographic Journal*, 2(2), 130–138.
- Wafroturrohmah, W. (2017). Internalisasi karakter entrepreneur dalam pembelajaran ekonomi. *Seminar Nasional Pendidikan 217 (SNP 2017)*, 2017(Snp), 144–156.
- Yudha, C. B. (2019). Penerapan Project Based Learning dalam mata kuliah penelitian tindakan kelas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 30–42.

Zulaidah, R., & Widodo, J. (2020). Penanaman sikap kewirausahaan melalui praktik kejuruan produk kreatif dan kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 9(2), 456–472.

