

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI KOGNITIF DAN AFEKTIF KEWIRAUSAHAAN BIDANG BOGA DI SMK MA'ARIF 2 SLEMAN

Eka Rachmawati
Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK"
eckha.rachma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peningkatan aktivitas pembelajaran 2) peningkatan kompetensi kognitif 3) peningkatan kompetensi afektif untuk pencapaian pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian peserta didik kelas X Boga di SMK Ma'arif 2 Sleman. Data penelitian ini dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, angket dan tes. Teknik analisis menggunakan ITEMAN dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) peningkatan kompetensi kognitif sebesar 45%; 2) peningkatan kompetensi afektif sebesar 40%;.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, kompetensi,

PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Kenyataannya banyak orang menyadari bahwa sekedar mengetahui tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup. Dewasa ini keberhasilan hidup seseorang juga tergantung pada pola pikir dan cara pandang menghadapi masalah hal ini sangat penting dimiliki oleh seorang peserta didik. Pentingnya pembelajaran yaitu membentuk peserta didik yang terampil memecahkan masalah dan bijak membuat keputusan, berpikir kreatif, mampu mengkomunikasikan gagasannya dengan efektif serta mampu bekerja secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran yang bijak yaitu di dalamnya mampu menyeimbangkan antara pembelajaran berbasis guru dan pembelajaran berbasis siswa. Pembelajaran tersebut menjadi memecahkan masalah, keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja,

dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Keterampilan hidup atau *life skills* tersebut didapatkan dari pendidikan formal jenjang menengah pada sekolah kejuruan.

SMK merupakan lembaga pendidikan penghasil pekerja teknik tingkat menengah yang dibutuhkan oleh dunia industri, SMK harus dapat meningkatkan kualitas lulusannya agar dipercaya dan digunakan oleh industri. Pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia industri, harus ditanamkan pada para peserta didik di SMK sebagai bekal masuk ke dunia industri. Berbagai langkah pengembangan mutu SMK pun dijalani antara lain dengan meningkatkan kualitas SMK.

Kenyataan yang ada di lapangan sesuai dengan observasi di kelas X Boga 1 di SMK Ma'arif 2 Sleman, pada pembelajaran kewirausahaan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi. Permasalahan tersebut adalah pada saat pembelajaran kewirausahaan berlangsung peserta didik

kesulitan dalam membuat pertanyaan yang terkait dalam pembelajaran tersebut karena kesulitan dalam mencari bahan pembelajaran kewirausahaan. Selain bahan pembelajaran yang sulit untuk ditemukan, permasalahan selanjutnya adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam menemukan dan mengelola informasi yaitu merupakan dampak dari keterbatasan informasi yang didapat oleh peserta didik akibatnya peserta didik belum mampu dalam menemukan formulasi pemecahan masalah dan mengembangkan permasalahan tersebut menjadi sebuah ide inovasi usaha. Dalam mengembangkan sebuah ide, kemampuan peserta didik belum mampu diarahkan pada terbentuknya sebuah produk usaha, sehingga masih sebatas teoritis saja dalam mengimplimentasikannya.

Selain dari kondisi pembelajaran, permasalahan dapat dilihat berdasarkan pada hasil nilai UAS semester 1 kelas X Boga di SMK Ma'arif 2 Sleman yaitu sebanyak 37 % peserta didik belum mencapai KKM sebesar 75 dari jumlah total 76 peserta didik untuk kelas X Boga 1 dan X Boga 2. Pada kenyataannya pembelajaran kewirausahaan di sekolah tersebut belum melakukan praktek kewirausahaan hanya sebatas teoritis saja, sehingga peserta didik tidak memiliki bayangan mengenai usaha yang akan mereka buat sebagai hasil implementasi teori kewirausahaan yang diberikan.

Dari permasalahan yang muncul dalam pembelajaran kewirausahaan di atas maka harus menemukan pendekatan yang tepat untuk memecahkan masalah mengenai situasi pembelajaran tersebut. Pendekatan yang tepat untuk permasalahan kompetensi kewirausahaan adalah pendekatan yang di dalamnya dapat mengubah pola pikir peserta didik ke arah berpikir kreatif serta dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan pada akhirnya akan tercapainya tujuan pembelajaran kewirausahaan. Pendekatan yang tepat pada pembelajaran

kewirausahaan harus menggiring peserta didik memiliki pemikiran yang kritis dan kreatif serta memiliki inovasi dalam berwirausaha yaitu peserta didik mampu berinovasi menciptakan sebuah produk dalam bidang usaha boga. Pendekatan yang tepat adalah dengan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran kewirausahaan.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang di dalamnya berisi langkah pembelajaran yang mengaktifkan konsep berpikir peserta didik, sehingga pola pikir peserta didik bekerja secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran berbasis proyek berawal dari sebuah permasalahan yang nantinya akan di wujudkan menjadi sebuah proyek hasil karya peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan peserta didik untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan suatu produk. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Dalam pembelajaran kewirausahaan guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran Pembelajaran berbasis proyek dapat memberi pengalaman belajar yang bervariasi. Pembelajaran berbasis proyek menuntut peran peserta didik aktif dalam pembelajaran, dimulai dari tahap pembelajaran awal sampai dengan pengambilan kesimpulan. Peserta didik dituntut memahami materi pelajaran, sehingga setelah melakukan pembelajaran peserta didik memiliki kompetensi sebagaimana tuntutan dari materi pelajaran yang dipelajari.

Peserta didik pada kelas X Boga ini dibekali dasar pendidikan yang relevan baik

teori maupun praktek sehingga pola pikir mereka akan mudah dibentuk dan diarahkan serta akan mudah dikembangkan sebuah ide kreatif dalam menghasilkan inovasi produk yang baru. Hasil produk dapat berupa laporan tertulis maupun lisan, presentasi dan produk jadi. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran kewirausahaan karena dalam pembelajaran kewirausahaan peserta didik dituntut untuk aktif mengeluarkan ide kreatifnya sehingga pembelajaran tersebut akan ada hasil sebuah produk yang nantinya akan melalui proses pemasaran dalam pengenalannya. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*).

Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. SMK memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat pada Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 tentang pendidikan menengah kejuruan pasal 1 ayat 21 yang menyatakan bahwa:

“Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang Pendidikan Menengah sebagai lanjutan

dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari kompetensi yang diakui sama atau setara SMP atau MTs”.

Peserta didik dapat memilih bidang keahlian yang diminati di SMK. Kurikulum SMK dibuat agar peserta didik siap untuk langsung bekerja di dunia kerja. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika masuk di dunia kerja. Dengan masa studi sekitar tiga atau empat tahun, lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Gasskov (2000:5) seperti berikut:

The mandate of vocational education and training is manifold. First, the vocational education and training system should deliver both foundation and specialist skills to private individuals, enabling them to find employment or launch their own business, to work productively and adapt to different technologies, tasks and conditions. (Gasskov, 2000:5).

Pembelajaran Aktif

Secara pedagogis belajar aktif (*active learning*) adalah proses pembelajaran yang tidak hanya didasarkan pada proses mendengarkan dan mencatat. Warsono (2012:14) memberikan konsep yang lebih ketat yaitu pembelajaran aktif adalah suatu proses yang memberikan kesempatan kepada siswa terlibat dalam tugas-tugas pemikiran tingkat tinggi (*higher order thinking*) seperti menganalisis, melakukan sintesis dan evaluasi. Menurut Warsono (2012:20) Peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif yang utama adalah sebagai fasilitator. Fasilitator adalah seseorang yang membantu peserta didik

untuk belajar dan memiliki keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mampu menguasai teori pendidikan dan metode pembelajaran.

Menurut Warsono (2012:12) *Active learning* adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktif disini berkaitan dengan banyak mengerjakan tugas, memaksimalkan otak, mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang dipelajari. Siswa gesit, menyenangkan, dan bersemangat. Menurut Jurnal Psikologi (2004) *Active Learning* merupakan istilah yang menunjukkan kegiatan belajar dimana siswa secara mental terlibat dalam suatu tugas, *active learning* juga berpandangan bahwa yang menjadi fokus dalam belajar adalah aktivitas mental siswa.

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai kompetensi yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran aktif mengkondisikan siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran.

Kewirausahaan

Kewirausahaan dalam bahasa Inggris adalah *entrepreneurship*, dalam bahasa Jerman adalah *unternehmer*. Menurut Nandram (2006:15) "*Successful entrepreneurship is also about the inner struggle before taking the first step to become an entrepreneur or to use entrepreneurial techniques in organizations to improve the culture of innovation.*" Menurut Robins (2006:46) Kewirausahaan adalah suatu proses seseorang guna mengejar peluang-peluang

memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui inovasi, tanpa memperhatikan sumber daya yang mereka kendalikan.

Menurut Hassels (2008:9) *Entrepreneurship or "the creation of new economic activity"*. Kewirausahaan merupakan sebuah ilmu yang menggabungkan ilmu pengetahuan, kepribadian/sikap, filosofi, keterampilan, seni, profesi, naluri, impian dan pilihan hidup, yang digabungkan dalam satu kemampuan untuk dioptimalkan dan diberdayakan dalam mencapai keuntungan yang lebih besar.

Pelajaran kewirausahaan di sekolah yang dimaksud adalah pelajaran di SMK yang berpengaruh positif dan berkaitan dengan masalah kewirausahaan, diantaranya adalah pendidikan wirausaha didalam kelas maupun implementasinya seperti pengembangan Unit Produksi/Jasa di SMK, hal ini relevan dengan pendapat Saroni (2012 : 128) hal yang paling utama adalah pembelajaran praktek, yaitu pembelajaran yang bertujuan memberikan bekal ketrampilan aplikatif.

Project Based Learning

Menurut Jurnal Internasional (2010) "*Project-based learning (PBL) is one of these methods. The PBL-method has been said to increase learning effectiveness*". Pembelajaran berbasis proyek merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Menurut Cord yang dikutip Rais (2010:4) *ProjectBased Learning* (PjBL) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan pada peserta didik untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu hasil produk.

Menurut Boss & Kraus (2007:11) *“Project-based learning powered by colltemporary technologies-is a strategy certain to turn traditional classrooms upside down. Then students learn by engaging in real-world projects. nearly every aspect of their experience changes”*. Peran guru bergeser tidak lagi menjadi ahli materi. Peran peserta didik juga berubah tidak hanya menerima informasi dari guru. Peserta didik menciptakan pertanyaan tersendiri.

Sependapat dengan Internasional Journal of Technology and Education (2003) *“Project-based learning (PBL) is a well known method for imparting thinking competencies and creating flexible learning environments”*. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pembelajaran yang memberikan bentuk masalah yang nantinya akan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Peserta didik bekerjasama dalam kelompok untuk mendapatkan informasi serta membuat keputusan. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Langkah-langkah dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2003:9) adalah 1) membuka pembelajaran dengan pertanyaan yang menantang; 2) merencanakan proyek; 3) menentukan jadwal penyelesaian proyek; 4) mengawasi jalannya proyek; 5) menilai hasil proyek; dan 6) evaluasi.

Tercapainya kompetensi dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga domain tersebut yang sering dialami siswa setelah menjalani proses belajar. Semakin baik proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, maka kompetensi yang diperoleh siswa akan semakin tinggi. Apabila peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan, peserta didik harus mengikuti program remedi/perbaikan sehingga mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

Kompetensi Kewirausahaan

Menurut Fithri dan Amanda (2012 : 280) kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan individu yang langsung berpengaruh pada kinerja. Sehingga dapat diartikan bahwa wirausaha yang sukses adalah seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan dan kualitas individu yang meliputi sikap, nilai, serta tingkah laku yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan atau kegiatan.

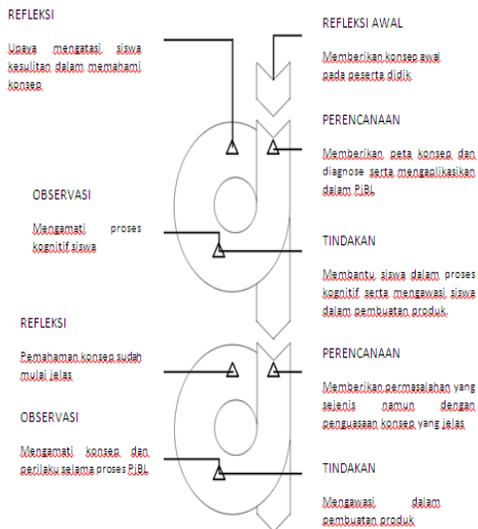
Menurut Mitchelmore (2009 : 100), kompetensi wirausaha terbagi 6, yaitu: 1) Mengidentifikasi dan mendefinisikan ceruk pasar yang layak; 2) Mengembangkan produk layanan yang tepat bagi perusahaan; 3) Menghasilkan ide; 4) Mampu mengenali lingkungan; 5) Mengenali manfaat peluang; dan 6) Mampu membuat strategi untuk memanfaatkan peluang.

Kompetensi kewirausahaan mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif meliputi sikap menerima, sikap merespon, penghargaan, mengorganisasikan, dan karakterisasi. Domain psikomotor meliputi menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi dan naturalisasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dari McTaggart, R. Penelitian tindakan kelas, yakni pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang fokus pada upaya untuk merubah kondisi ril ke kondisi yang diharapkan.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas
(McTaggart, R., 1993:4)

Subjek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Boga. Terdapat 2 kelas yaitu Boga A dan Boga B Program Keahlian Tata Boga SMK Ma'arif 2 Sleman tahun pelajaran 2015/2016. Dari dua kelas penelitian yang ada, kelas X Boga A memiliki permasalahan yang lebih krusial untuk dipecahkan maka dalam hal ini dipilih kelas X Boga A.

Tempat dan waktu penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat Jl. Turi KM 1, Margorejo, Tempel, Sleman. SMK Ma'arif 2 Sleman merupakan sekolah

dengan bidang studi keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Otomotif.

Penelitian dilaksanakan pada bulan 31 April 2016 sampai dengan 31 Juni 2016. Hal ini disesuaikan dengan materi kompetensi praktek kejuruan boga yang diberikan di kelas X semester genap.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian disamping dengan menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Secara garis besar, Suharsimi Arikunto (2006 : 150) membedakan metode pengumpulan data dalam penelitian menjadi dua, yaitu tes dan non tes. Pada penelitian ini digunakan metode observasi langsung, angket, *pretest-postest* serta dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus disuatu kelas yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Teknik statis yang digunakan adalah statistik deskriptif (Pardjono, dkk, 2007:57). Data penelitian dianalisis dengan menyajikan tabel dan prosentase. Data dalam prosentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas *Project Based Learning*

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PjBL terdiri dari 7 (tujuh) indikator. Data yang diperoleh dapat

diklasifikasikan kedalam kategori perolehan. Skor aktivitas peserta didik dalam PjBL pada kategori sangat tinggi yaitu 30 peserta didik (76.9%). Meskipun kebanyakan peserta didik pada kategori tinggi namun masih ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi aktivitas peserta didik dalam PjBL. Sehingga dalam pembelajaran erlu ditingkatkan agar peserta didik terlibat aktif dalam pelaksanaan PjBL.

Hasil penelitian mengenai, data peningkatan aktivitas peserta didik ditampilkan pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Aktivitas Peserta Didik

N o	Indikator	Siklus I	Siklu s II	% Capai an
1.	Belajar dalam lingkungan kelompok	76,32 %	82,89 %	6,57%
2.	Bekerjasama dalam mendefinisikan permasalahan dan mengambil keputusan alternative pemecahan masalah	80,26 %	89,47 %	9,21%
3.	Menentukan kegiatan dan langkah yang akan diambil dalam pengerjaan proyek	76,32 %	90,78 %	14,46 %
4.	Merencanakan waktu pengerjaan	68,42 %	89,47 %	21,05 %
5.	Menyiapkan laporan dan	73,68 %	89,47 %	15,79 %

6.	Melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan	77,63 %	88,15 %	10,52 %
7.	Evaluasi selama proses menyelesaikan n proyek	71 %	89,47 %	18,47 %
Total		66,46 %	88, 46%	22 %

Perolehan skor masing-masing peserta didik dalam pelaksanaan PjBL juga mengalami peningkatan. Pada akhir siklus II aktivitas peserta didik dalam melaksanakan PjBL berada pada kategori tinggi.

Tabel 2. Kategori Aktivitas Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Skor Peserta didik	Kateg ori	Frekue nsi Siklus I	Frekuen si Siklus II
$X \geq 10,3$	Sangat Tinggi	11	34
$10,3 > X \geq 9,5$	Tinggi	9	4
$9,5 > X \geq 8,7$	Rendah	12	0
$X < 8,7$	Sangat Rendah	6	0
Total		38	38

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada akhir siklus II seluruh peserta didik telah melaksanakan PjBL dengan baik. Hal ini menunjukkan dengan perolehan skor peserta didik pada kategori tinggi sebanyak 38 Peserta didik.

Kompetensi Kognitif Kewirausahaan

Hasil kemampuan kognitif pre test dilaksanakan di awal pembelajaran sebelum peserta didik melaksanakan proses PjBL, sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman materi sebelumnya, sedangkan untuk post test dilaksanakan setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan kompetensi kognitif dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Peningkatan Kompetensi Kognitif

No	Tingkat Kemampuan Kognitif	Siklus I		Siklus II	
		Pre test	Pos test	Pre test	Post est
1	Mengingat	67 %	74 %	73 %	87,8 2%
2	Memahami	70 %	75 %	77 %	79,9 1%
3	Menerapkan	76 %	77 %	76 %	78,8 7%

Peningkatan kompetensi kognitif siklus II terkait dengan meningkatnya penguasaan pada pelaksanaan pembelajaran dalam PjBL. Selain itu pada siklus II peserta didik terlibat aktif dalam pelaksanaan PjBL. Adanya keaktifan tersebut, meningkatkan pengetahuan yang dikuasai peserta didik. Sesuai tabel diatas, maka dapat terlihat peningkatan yang signifikan yang terjadi pada kognitif peserta didik dimulai dengan pretest siklus I sampai dengan postest siklus II. Peningkatan ini terjadi karena pengetahuan peserta didik akan semakin terkonsep dengan adanya pemberian materi yang dilakukan secara terus menerus.

Peningkatan Kompetensi Afektif

Tes belajar afektif merupakan tes yang dilakukan oleh setiap peserta didik untuk mengetahui penguasaan sikap selama

pelaksanaan PjBL dan sikap unjuk kerja. Tes belajar afektif dilakukan oleh diri sendiri dengan menggunakan ceklis dan penilaian antar teman berupa rating scale berdasarkan rubric yang telah ditentukan. Tes afektif dilaksanakan setelah pembelajaran PjBL selesai serta dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Bobot penilaian berbeda-beda yaitu penilaian diri sendiri dikalikan satu sedangkan penilaian antar teman dikalikan dua hasilnya direrata, hal ini dilakukan bahwa pada penilaian diri sendiri lebih tinggi.

Hasil penilaian belajar afektif siklus I menunjukkan bahwa: (a) Spiritual, 81%; (b) Komitmen tinggi, 79,4 %; (c) Pantang menyerah, 77,7%; (d) Jujur, 78,8%; (e) Berpikir kreatif dan inovatif, 79,3%; (f) mandiri dan realistis, 78,9%;(g) Disiplin, 79,3% ;(h) Tanggung jawab 81,7% ;(i) Kerjasama 79,1%. Mempertimbangkan hasil perolehan pada siklus I, guru dan kolaborator memberikan arahan agar peserta didik lebih percaya diri dalam mencetuskan ide produk.

Pelaksanaan penilaian afektif siklus II dilaksanakan setelah pelaksanaan PjBL selesai. Penilaian kompetensi menunjukkan peningkatan pada setiap indikator penilaian sikap. Hasil penilaian belajar pada siklus II sebagai berikut: (a) Spiritual, 83,51%; (b) Komitmen tinggi,82,96%; (c) Pantang menyerah, 82,11%; (d) Jujur, 82,76%; (e) Berpikir kreatif dan inovatif, 82,74%; (f) mandiri dan realistis, 82,11%;(g) Disiplin, 82,42%;(h) Tanggung jawab, 84,95%;(i) Kerjasama, 86,67% Dari jumlah peserta didik 38 yang dinyatakan tuntas KKM adalah 38 peserta didik sehingga dapat disimpulkan kompetensi afektif pada siklus II telah tercapai dan ditampilkan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Peningkatan Kompetensi Afektif

No	Indikator Kemampuan Afektif	Siklus I	Siklus II	Persentase Peningkatan
1.	Spiritual	81%	83,51%	2,51%
2.	Komitmen tinggi	79,4%	82,96%	3,56%
3.	Pantang menyerah	77,7%	82,11%	4,4%
4.	Jujur	78,8%	82,76%	3,96%
5.	Berpikir kreatif dan inovatif	79,3%	82,74%	3,44%
6.	Mandiri dan realistis	78,9%	82,11%	3,21%
7.	Disiplin	79,3%	82,42%	3,12%
8.	Tanggung jawab	81,7%	84,95%	3,25%
9.	Kerjasama	79,1%	86,67%	7,57%

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada siklus I dan siklus II Tetapi jika ditinjau dari beberapa kemampuan afektif peserta didik, peningkatannya cukup signifikan dan seluruh afektif meningkat pada siklus II. Sikap peserta didik mulai terbentuk dengan adanya diskusi kelompok, pembuatan produk serta presentasi hasil, dan yang terpenting adalah pemasaran produk. Pada pemasaran produk peserta didik mulai mengembangkan seluruh sikap yang ada pada seorang wirausaha.

Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini, uraian tentang temuan penelitian meliputi: (1) upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menerapkan metode PjBL; dan (2) melihat perubahan peningkatan kompetensi meliputi: (a) kemampuan kognitif

(mengingat, memahami dan menerapkan); (b) psikomotor (persiapan kerja, proses kerja, hasil produk, sikap kerja, harga jual, waktu dan pemasaran); dan (c) afektif (spiritual, jujur, bertanggung jawab, berpikir kreatif dan inovatif, kerjasama, mandiri dan realistis, berkomitmen tinggi dan disiplin).

Peningkatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran menggunakan metode PjBL berlangsung, kegiatan guru yang diobservasi yaitu 6 fase yang dijabarkan dalam 15 pernyataan dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru selama pembelajaran menggunakan metode PjBL, prosentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 87% dan siklus II sebesar 100%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan aktivitas yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran PjBL. Dengan kata lain, guru sangat memahami tahapan metode PjBL tersebut. Guru telah melaksanakan tahap orientasi tentang proyek kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran praktik tata boga menggunakan metode PjBL telah selesai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh guru dan kolaborator selama proses pembelajaran menggunakan metode PjBL berlangsung, kegiatan peserta didik yang diobservasi yaitu ada 7 aktivitas yang dijabarkan menjadi 13 pernyataan dan dilaksanakan selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode PjBL, prosentase aktivitas peserta didik siklus I sebesar 64,66% Dan siklus II sebesar 88,46%. Keberhasilan aktivitas peserta didik dalam

melaksanakan PjBL dengan melihat aktivitas peserta didik secara keseluruhan dan dinyatakan berhasil apabila seluruh peserta didik telah melaksanakan aktivitas peserta didik dengan kategori tinggi.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka aktivitas peserta didik tersebut mengalami peningkatan, dan seluruh peserta didik telah melakukan aktivitas peserta didik dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran kewirausahaan menggunakan metode PjBL telah tercapai.

Peningkatan Kompetensi Kognitif

Temuan hasil penelitian tentang kompetensi kognitif kelas X Boga A SMK Ma'arif 2 Sleman setelah menerapkan metode PjBL. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, prosentase pada tes awal atau pre test siklus I sebesar 8 peserta didik (21%) dikatakan belum tuntas, setelah diberikan penjelasan tentang menerapkan PjBL, menunjukkan hasil posttest siklus I sebesar 21 peserta didik (55%) dikatakan tuntas.

Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam memperoleh kompetensi kognitif setelah menerapkan metode PjBL telah tercapai, berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 75 dengan jumlah peserta didik tuntas adalah 80% maka pembelajaran kognitif telah tercapai. Dengan kata lain, peserta didik mampu meningkatkan kemampuasn kognitif.

Peningkatan Kompetensi Afektif

Temuan hasil penelitian tentang kompetensi kognitif kelas X Boga A SMK Ma'arif 2 Sleman setelah menerapkan metode PjBL. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, prosentase pada tes unjuk kerja siklus I sebesar 81% dan siklus II sebesar 83%.

Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam memperoleh kompetensi afektif atau sikap setelah diterapkan dengan metode PjBL telah tercapai, berdasarkan nilai KKM yang ditentukan yaitu 75 dengan jumlah peserta didik tuntas adalah 80% maka pembelajaran afektif telah tercapai. Dengan kata lain, peserta didik mampu meningkatkan kemampuasn afektif, dalam pembelajaran PjBL tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode PjBL dan data-data yang diperoleh selama penelitian maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode PjBL dalam materi kewirausahaan, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 23,8%, yaitu pada siklus I sebesar 64,66 % dan siklus II sebesar 88,46%. Peningkatan aktivitas peserta didik menunjukkan keaktifan peserta didik selama melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode PjBL. Terlihat pada siklus II peserta didik sudah aktif dalam mengemukakan pendapatnya baik dalam kelompok maupun kepada guru pengampu pembelajaran; 2) Peningkatan kompetensi kognitif peserta didik pre test pada siklus I sebesar 79% (30 peserta didik) dikatakan belum tuntas KKM sebesar 75 dan siklus II sebesar 32 % (12 peserta didik) dikatakan belum tuntas KKM. Nilai post test pada siklus I setelah menerapkan PjBL dengan materi praktik kewirausahaan mengalami kenaikan dengan jumlah siswa tuntas sebesar 55% (21 peserta didik) dan siklus II jumlah peserta didik tuntas sebesar 100% (38 peserta didik). Pada siklus II hasil nilai post test menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 38 peserta

didik sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif peserta didik tuntas dalam materi kewirausahaan tersebut; 3) Kompetensi afektif peserta didik pada siklus I rerata capaian sebesar 81% dan sebanyak 20 peserta didik (53%) dikatakan tuntas. Siklus II rerata capaian sebesar 83% dan sebanyak 35 peserta didik (93%) dikatakan tuntas. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM pada siklus II sebanyak 35 peserta didik. Kemampuan sikap peserta didik sudah terbentuk dengan sendirinya selama proses pembelajaran, dan keseluruhan sikap dalam pembelajaran sudah melewati indicator keberhasilan dari sikap sebesar 80%; 4) Kompetensi psikomotor peserta didik pada siklus I rerata capaian sebesar 76% dan sebanyak 28 peserta didik (74%) dikatakan tuntas. Siklus II rerata capaian sebesar 86% dan sebanyak 38 peserta didik (100%) dikatakan tuntas. Jumlah peserta didik pada siklus II telah mencapai indicator keberhasilan sebesar 80% peserta didik tuntas dalam psikomotor. Penilaian psikomotor dilakukan oleh guru secara individu walaupun dalam kaitannya pembuatan produk dilakukan secara berkelompok. Penilaian psikomotor dilakukan pada saat praktek pembuatan produk dan saat memasarkannya; 5) Hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada siklus I sebesar 10 peserta didik (26%) dikatakan tuntas. Siklus II sebesar 37 peserta didik (97%). Jumlah peserta didik yang mencapai dalam kemampuan berpikir kreatif sebanyak 37 peserta didik. Peserta didik mulai mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah serta mendesain produk atau menciptakan produk sesuai dengan pemikirannya.

Saran

Apabila akan menerapkan metode PjBL dalam pembelajaran, sebaiknya guru

membuat perencanaan dan persiapan pelaksanaan PjBL dengan baik dengan waktu pelaksanaan yang cukup serta pemilihan materi yang tepat, karena tidak semua materi cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran menggunakan metode PjBL.

Guru membuat suatu panduan tertulis terhadap langkah-langkah PjBL, aktivitas apa saja yang akan dilakukan, jadwal pelaksanaan serta perangkat yang dibutuhkan sehingga melalui panduan tersebut guru akan lebih mudah mensosialisaikan pada peserta didik dan peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu sebelum menerapkan PjBL.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Boss, S., & Krauss, J. (2007). *Reinventing Project-Based Learning*. New York: ISTE.
- Gasskov, V. (2000). *Managing vocational training systems: a handbook for senior administrators*. Switzerland: International Labour Organization.
- Guo, S. & Yang, Y. (2012). Project Based Learning: an effective approach to link teacher professional development and students learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 5(2), 41-56.
- Iskandar. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Mc. Taggaret, Robin and Kemmis. S. (1993). *The Action Resech Planer*. Victoria: Deakin University.
- Muhammad Rais. (2010). *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft skills*. Makalah

- disajikan sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya tahun 2010. Surabaya: Unesa.
- Nandram, S.S & Samsom, K.J. (2006). *The spirit of entrepreneurship*. Germany: Springer Berlin.
- Pardjono. (2007). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta. Lembaga Penelitian UNY
- Presiden. (2008). *Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 pasal 1 ayat 21, tentang Guru*.
- Robbins, S.P. (2006). *Perilaku organisasi*. Edisi kesepuluh. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. New York: Mc Graw-Hill.
- The George Lucas Educational Foundation. (2003). *Instructional Module Project Based Learning*. Tersedia dalam <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Turgut, H. (2008). Prospective Science Teachers Conceptualizations About Project Based Learning. *International Journal of Instruction*, 1(1): 61-79. Tersedia di [http:// e-iji.net](http://e-iji.net)
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran aktif teori dan asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.