



Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

JB. Suhatmaji Sunaryo

SMA Negeri 1 Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

gandungdw@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan atau yang biasa disebut pelajaran PKWU merupakan suatu pelajaran yang memberikan bahasan pada sebuah karya yang dibuat dan berwirausaha. Untuk dapat memahami materi tentang kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal maka diperlukan metode yaitu *Project Based Learning* (*PjBL*). Model ini dipergunakan karena melibatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran yang berfungsi untuk memecahkan masalah dalam memahami materi pelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 10 IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu yang berjumlah 36 orang. Tujuan dari penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) ini adalah siswa dapat memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil akhir dari penelitian nilai yang diperoleh siswa kurang dari 70 sebanyak 2,77% atau sebanyak 1 siswa, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan 70 dan kurang dari 80 sebanyak 0% atau sebanyak 0 siswa, kemudian siswa yang mendapatkan nilai 80 dan kurang dari 90 sebanyak 61,11% atau sebanyak 22 siswa, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan 90 sampai 100 sebanyak 36,11% atau sebanyak 13 siswa. Metode pembelajaran *Project Based Learning* (*PjBL*) ini sangat tepat untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu karena model pembelajaran model *PjBL* ini sangat menyenangkan bagi para siswa dan nantinya diharapkan akan membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan wirausaha dalam bidang kerajinan dimasyarakat.

Kata kunci: *Project Based Learning*; Hasil Belajar; Prakarya dan Kewirausahaan.

Project Based Learning Model Learning to Improve Learning Outcomes in Craft and Entrepreneurship Lessons

Abstract: *Craft and Entrepreneurship Learning or commonly called PKWU lessons is a lesson that provides discussion on a work that is made and entrepreneurship. To be able to understand material about crafts based on local cultural artifacts/objects, a method is needed, namely Project Based Learning (PjBL). This model is used because it involves student activities in learning that function to solve problems in understanding the subject matter. The subjects of this study were 36 students of class 10 IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu. The purpose of research using the Project Based Learning (PjBL) learning model is that students can understand the subject matter, so that student learning outcomes are better. The final result of the research value obtained by students less than 70 is 2.77% or as many as 1 student, students who get scores equal to 70 and less than 80 are 0% or as many as 0 students, then students who get scores of 80 and less than 90 are 61.11% or as many as 22 students, students who get scores equal to 90 to 100 are 36.11% or as many as 13 students. The Project Based Learning (PjBL) teaching method is very appropriate for improving student learning outcomes in class X IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu because the PjBL learning model is very enjoyable for students and later it is hoped that it will enable students to develop entrepreneurial abilities in the field of crafts in the community.*

Keywords: *Project Based Learning; Learning Outcomes; Crafts and Entrepreneurship.*

1. Pendahuluan

Semangat untuk dapat menjadi seorang wirausaha atau enterpreneur, maka disarankan agar murid dapat mempersiapkan diri untuk menjadi seorang enterpreneur yang pada saatnya nanti setelah lulus dari bangku sekolah dapat menciptakan sebuah kesempatan usaha dan agar

dapat melestarikan budaya melewati bidang kerajinan dan tentunya nanti dapat menghasilkan keuntungan berupa materi berupa penghasilan untuk mencukupi kebutuhan diri dan keluarganya atau orang-orang lain yang ikut bergabung dalam usaha kerajinannya, oleh karena itu ketika masih berada pada dunia

pendidikan tingkat menengah sudah diajarkan langkah untuk menjadi seorang enterpreneur. Orang yang mempunyai kemampuan untuk melihat dan dapat menilai kesempatan-kesempatan bisnis; dapat mengumpulkan sumber daya-sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil suatu tindakan yang tepat dan benar, dapat mengambil suatu keuntungan serta mempunyai sifat, watak dan kemauan yang digunakan untuk mewujudkan gagasan inovatif didalam dunia yang nyata secara kreatif, didalam kerangka untuk meraih suatu kesuksesan/untuk meningkatkan pendapatan disebut dengan Wirausahawan (Mulyani, 2012).

Kewirausahaan terdiri dari susunan kata yaitu dari kata wira dan usaha. Wira mempunyai arti seorang pejuang, seorang pahlawan, manusia yang mempunyai keunggulan, seorang yang mempunyai teladan, seorang yang mempunyai budi luhur, seorang yang gagah berani dan seorang manusia yang mempunyai watak agung. Sedangkan kata usaha adalah suatu perbuatan amal, dapat bekerja dan berbuat sesuatu hal. Jadi definisi dari wirausaha ialah seorang pejuang atau seorang pahlawan yang telah berbuat sesuatu. Secara historis wirausaha pada tahun 1755 telah diperkenalkan oleh Richard Castillon. Di luar negeri, di Negara kita Indonesia, istilah dari kewirausahaan baru dikenalkan abad ke-20, sedangkan di Luar Negeri Kewirausahaan dikenalkan pada abad ke-16. (Insana & Mayndarto, 2017)

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang ada di kelas X, terdapat satu materi yang diajarkan yaitu materi sistem produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal. Contoh seperti Tarian, simbol, pakaian, musik dan alat musik tersebut yang dapat menjadi sumber inspirasi untuk pembuatan kerajinan. Upacara, tarian, simbol-simbol dan musik merupakan produk budaya nonbenda, sedangkan pakaian, perlengkapan upacara dan alat musik merupakan artefak/objek dari budaya. Budaya tradisional baik yang berupa nonbenda ataupun artefak/objek budaya dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi yang dapat dikembangkan menjadi suatu produk kerajinan. Budaya tradisional bagaimanapun jenisnya baik yang berupa nonbenda ataupun berupa artefak/objek budaya dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk dibuat menjadi produk kerajinan. pada tiap-tiap daerah dapat mengembangkan kerajinan khas daerahnya masing-masing dengan mengambil inspirasi dari tradisi masing-masing daerahnya sendiri. kekayaan budaya tradisional yang ada di Indonesia merupakan kearifan lokal(Local genius) yang dapat menjadi sumber

inspirasi yang terus ada tiada habis-habisnya (Aminudin, 2020).

Seperti pada ketentuan tentang sistem penilaian kurikulum 2013 yang diatur pada Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 yang berisi mengenai Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik yang ada pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, yaitu Hasil belajar merupakan proses dari pengumpulan informasi/bukti tentang apa yang telah dicapai oleh siswa atau peserta didik dari pembelajaran dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, aspek ketrampilan yang dilakukan secara terencana dan juga sistematis, hal ini dilakukan agar dapat memantau proses, kemajuan belajar, dan untuk memperbaiki hasil belajar dalam bentuk penugasan dan evaluasi belajar disebut dengan penilaian hasil belajar. Aspek dalam penilaian mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan, merupakan lingkup penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik. Instrumen yang digunakan dalam penilaian dapat berupa tes, pengamatan, penugasan perseorangan ataupun kelompok, dan bentuk yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan dari peserta didik merupakan Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik (Kastina, 2017).

Hasil yang diberikan kepada peserta didik atau siswa yang berupa nilai setelah mengikuti suatu proses belajar dengan penilaian dalam bidang pengetahuan, sikap, ketrampilan dan adanya suatu perubahan dari tingkah laku, disebut dengan hasil belajar (Nurrita, 2018).

Goodman dan Stivers (2010) mendefinisikan PjBL merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Afriana (2015) dimana pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan siswa pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek, dibangun pengalaman dan konsep belajar siswa. Sedangkan Sugiharyanti (2022) berpendapat model PjBL adalah model pembelajaran yang menawarkan pintu terbuka yang berharga bagi guru untuk mengobservasi pembelajaran di kelas melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek mencakup tugas tinjauan kompleks (masalah) yang diberikan kepada siswa sebagai tahap

utama pengumpulan data dan koordinasi informasi baru sehubungan dengan partisipasi dalam praktik nyata, dan mengharuskan siswa menyelesaikan latihan perencanaan, melakukan latihan kontrol dan menangani masalah, putuskan saja, beri siswa pintu terbuka yang berharga untuk pekerjaan atau rapat mandiri. Sama halnya yang disampaikan Elisabet, pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang menghasilkan suatu proyek, dengan membuat suatu proyek, siswa membuat suatu produk, dimana dengan membuat produk dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat produk yang dipresentasikan kepada teman sekelasnya (Elisabet, et al., 2019).

Manfaat dari Model pembelajaran PjBL adalah Siswa dapat menjadi seorang pembelajar yang aktif, Proses belajar lebih interaktif, peran dari pada seorang guru ialah sebagai fasilitator, kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan kemampuannya, siswa dapat mengelola kemampuannya dalam menyelesaikan tugas sehingga hasil akhirnya adalah kemandirian siswa, konsep dalam belajar dapat diterima oleh siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa PjBL adalah pembelajaran yang pusatnya ada di dalam para siswa yang bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan serta meningkatkan kerjasama antar siswa agar lebih aktif dalam belajar, sedangkan guru mempunyai tugas sebagai fasilitator dan evaluator (Mulyono & Agustin, 2020).

Rakhmat (2006) mengemukakan guru memiliki tujuan agar siswa berhasil dalam setiap pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini penting sekali untuk dipertimbangkan karena merupakan tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, guru perlu memilih model pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yaitu model PjBL dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Sama halnya yang disampaikan Nugraha et al., bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor berdasarkan pengalaman belajarnya dan dapat diukur dengan menggunakan beberapa tes. (Nugraha et al., 2018). Sejalan dengan pendapat Adawiyah et all

hasil belajar yang di peroleh secara maksimal di dapat dengan suatu usaha yang dilakukan secara sungguh-sungguh dari siswa maupun oleh seorang guru sebagai pendidik. (Adawiyah et all., 2020).

Pada penelitian terdahulu tentang model PjBL meningkatkan hasil belajar di perguruan tinggi yang pernah dilakukan oleh Torkis Nasution, Ambiyar, Wakhinuddin, sudah dibuktikan bahwa penggunaan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar diperguruan tinggi. (Nasution et al., 2022). Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan model PjBL pada jenjang pendidikan menengah atas (SMA) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, serta adanya perbandingan hasil belajar yang signifikan antara sebelum pelaksanaan dan penggunaan model PjBL, Hal ini lah yang menjadi research gap dengan penelitian terdahulu.

Sesuai dengan hasil observasi awal penulis pada semester 2 Tahun Ajaran 2022/2023, diketahui hasil belajar siswa terdapat 89% atau 32 dari 36 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 70. Hal ini dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi sistem produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya local. Faktor rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena guru belum memanfaatkan model pembelajaran secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sistem produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal yaitu model *project based learning* (PjBL).

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalah dalam *best practice* ini adalah Apakah Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan? Tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran PjBL yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Sedayu.

Manfaat penelitian *best practice* ini adalah bagi siswa dapat memberikan suatu kemudahan didalam memahami ilmu pengetahuan khususnya materi kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal dan dapat juga diimplementasikan dalam pelajaran yang lainnya. Bagi guru sebagai sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Bagi dekolah dapat menjadi suatu keputusan atau kebijakan dalam menggunakan metode yang baik didalam usaha memajukan kualitas pengajaran disekolah.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam penulisan *best practice* ini adalah deskriptif kuantitatif. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan data hasil ulangan dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dari bulan Februari 2023 sampai dengan April 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 4 di SMA Negeri 1 Sedayu dengan jumlah 36 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Tahapan prosedur penelitian *best practice* ini meliputi (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan (3) tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, penulis menyiapkan rancangan persiapan pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian yang dibutuhkan serta pada tahap pelaksanaan dalam menerapkan model PjBL yang terdiri dari beberapa sintak PjBL yaitu 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With The Essention Question*), 2) Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan For The Project*), 3) Menyusun jadwal (*Create a Scedule*), 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), 5) Menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan 6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*) (Tirtawati, 2020). Pada tahap pelaksanaan ini siswa diberikan tugas untuk membuat suatu karya mandiri tentang kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal. Sedangkan pada tahap akhir peneliti menganalisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari sebagian besar siswa mencapai nilai KKM sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa. Dalam mengukur hasil belajar siswa diberikan soal penilaian sebanyak 2x melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah menerapkan model PjBL. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai KKM 70 pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal. Materi pembelajaran meliputi berbagai jenis artefak dan objek budaya lokal, serta Memproduksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal dan cara pembuatan kerajinan yang terinspirasi dari benda/artefak budaya lokal dan bahan dari daerah sekitar, berdasarkan daya dukung daerah setempat.

Hasil dari penilaian siswa dianalisis menggunakan pedoman kriteria pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kategori Nilai Siswa

Nilai	Kategori
$0 \leq NA < 70$	D= Kurang
$70 \leq NA < 80$	C = Cukup
$80 \leq NA < 90$	B = Baik
$90 \leq NA \leq 100$	A = Sangat Baik

Peneliti melakukan analisis deskriptif setelah memperoleh hasil penilaian yang telah diujikan kepada siswa kelas X IPS 4 di SMA Negeri 1 Sedayu. Melalui *best practice* ini, penulis ingin mengetahui apakah melalui penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

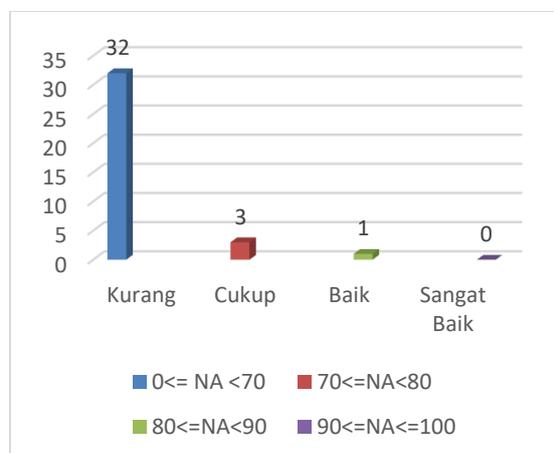
3. Hasil dan Pembahasan

Best practice dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal. Pembahasan dalam penelitian *best practice* ini dituliskan melalui empat langkah dalam menjabarkan yaitu kondisi awal, pelaksanaan, praktik hambatan, strategi pemecahan masalah, dampak dan keberlanjutan. Pada gambar 1 siswa diberikan pertanyaan pada *pretest*, untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman tentang materi yang akan dibahas.



Gambar 1. Pretest Pembelajaran KD.3.8

Kondisi awal siswa sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL, dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa sebelum menerapkan PjBL

Berdasarkan gambar 2 diketahui 32 siswa atau 88,9% siswa mendapat nilai kurang, 3 siswa atau 8,3% siswa mendapat nilai cukup, 1 siswa atau 2,7% siswa mendapat nilai baik dan tidak ada siswa atau 0% siswa yang mendapat nilai sangat baik. Melalui data tersebut, penulis memutuskan mengganti model pembelajaran biasanya yang hanya dominan menggunakan metode ceramah menjadi metode project melalui penerapan model PjBL. Diharapkan melalui penerapan model PjBL ini dapat terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Penerapan model PjBL dimulai dengan siswa mencari sumber modul digital dan macam kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal yang ada di internet. Modul-modul di Internet tersedia dalam format PDF (*Portable Document Format*). File dengan tag PDF adalah untuk dilihat (bukan diedit atau diubah). Salah satu alasan mengapa PDF begitu populer adalah format dokumennya tetap sama dan sangat mudah untuk dibagikan. File PDF juga terlihat sama di semua perangkat. Ini memastikan bahwa setiap orang dapat melihat PDF dengan cara yang sama. Selanjutnya semua siswa yang telah diberitahukan aplikasi yang digunakan untuk membaca file Modul Digital untuk segera mengunduh Aplikasi pembaca file PDF tersebut yaitu aplikasi *Acrobat PDF Reader*. Jika para siswa belum mempunyai aplikasi *Acrobat PDF Reader* dapat menginstall atau memasang aplikasi di handphone android dengan mengunduh di playstore, sehingga dapat dijamin keamanan dari aplikasi sehingga tidak merusak sistem operasi android karena jika tidak download melalui playstore, kemungkinan dapat merusak sistem operasi android. Setelah semua siswa mendownload aplikasi *Acrobat PDF Reader* di Handphone nya sendiri-sendiri, kemudian dapat mendownload Modul Digital yang ada di internet dan menyimpannya di *handphone*, sehingga jika dibutuhkan untuk dibuka maka tidak lagi selalu mendownload Modul Digital tersebut, atau jika tidak disimpan secara langsung di Handphone juga bisa salah satu siswa untuk mendownload Modul Digital tersebut kemudian dapat share melalui Aplikasi Whatshap yang dikirim kedalam Grup Kelas, sehingga dapat ditemukan dengan mudah oleh semua siswa yang telah masuk dalam Grup Whatshap Kelas tersebut.

Pada gambar 3 adalah menjelaskan langkah untuk mencari dan memasang aplikasi Acrobat PDR Reader di handphone para siswa, Setelah Aplikasi *Acrobat PDF Reader* dipasang di Handphone dan siswa telah mengunduh Modul Digital dan disimpan di Memory lokal di

Handphone, maka siswa dapat membaca Modul Digital tersebut. Kemudian kelebihan dengan menggunakan Modul Digital, dapat dibaca tanpa menggunakan Akses Internet, sehingga menghemat biaya untuk membeli paket data, karena koneksi internet hanya diperlukan pada saat mengunduh aplikasi Acrobat PDF Reader dan Modul Digital tersebut. Kegiatan membaca Modul Digital yang telah diunduh tidak terbatas pada saat dikelas saja, siswa dapat membaca Modul Digital itu dimana saja, sehingga kelebihan dengan menggunakan Handphone adalah dapat belajar dimana saja, tanpa membawa Buku Fisik.



Gambar 3. Penjelasan Cara Mengunduh dan Memasang Aplikasi Acrobat PDF Reader di Handphone Android



Gambar 4. Siswa Membaca Modul Digital di Handphone Android

Pada gambar 4 merupakan langkah membaca modul pelajaran prakarya dan kewirausahaan dalam bentuk PDF di perangkat Handphone. Pada tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran PjBl setelah semua modul yang ada di internet telah didapatkan kemudian langkah-langkah dalam PjBL dilaksanakan dengan Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With The Essention Question*), Pada tahapan ini diberikan sejumlah pertanyaan yang diberikan tentang seputar topik kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal. Mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan For The Project*), siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan melihat jenis artefak/objek budaya lokal dapat melalui youtube ataupun informasi di internet, kemudian merencanakan jenis kerajinan yang akan dibuat. Menyusun jadwal (*Create a Scedule*). Guru bersama-sama dengan para siswa

menyepakati jadwal untuk menyelesaikan proyek, sehingga dapat diselesaikan tepat waktu. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*). Mengontrol progres dari proyek yang telah dipilih agar diselesaikan sesuai dengan rencana dan dapat hasil yang seperti diharapkan. Menguji hasil (*Assess the Outcome*), proses dari penilaian ini dimaksudkan untuk dapat mengukur setiap hasil sesuai dengan standar yang ditentukan oleh guru, dan mempunyai fungsi untuk mengevaluasi dari progres kemajuan setiap siswa, dan memberikan hasil dari pemahaman yang dipahami oleh setiap siswa, dan membantu untuk membuat langkah pembelajaran yang akan datang bagi guru, hal ini untuk menilai hasil dari proyek yang sedang dikerjakan oleh para siswa. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*) memberikan evaluasi secara bersama-sama tentang proyek yang sedang dikerjakan oleh para siswa.

Pada tahap pencarian sumber Modul digital di internet. Pada tahap awal pencarian sumber modul digital dengan judul Prakarya dan Kewirausahaan kelas X ini sangat banyak di internet, tetapi setelah dicari dan ditentukan materi yang cocok dengan keadaan siswa saat ini adalah modul dengan materi kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal daerah. Setelah dicermati dan diteliti tentang kegunaan modul pada pembelajaran, ternyata semua KD (Kompetensi Dasar) yang ada pada modul telah sesuai dengan KD yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan. Oleh karena itu modul ajar tentang PKWU materi Kerajinan akhirnya di unduh dan disebarkan ke siswa dan dipelajari dengan menggunakan *handphone* android sebagai salah satu sarana alat yang akan digunakan untuk membaca modul tadi, selain dengan menggunakan Proyektor yang telah ada di ruangan kelas.

Pada saat pembelajaran dikelas, guru menjelaskan tentang materi pelajaran KWU tentang Kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal, diberikan penjelasan tentang produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal. Guru menjelaskan sesuai dengan modul digital yang telah didownload, kemudian jika siswa belum memahami, maka guru menampilkan gambar tentang macam-macam artefak/objek budaya lokal di internet.

Pada gambar 5 diatas, guru menjelaskan tentang berbagai macam artefak/objek budaya lokal daerah yang dapat dibuat sebagai kerajinan.

Penggunaan modul digital yang terpasang di ponsel memudahkan siswa untuk meninjau materi yang diberikan oleh guru secara mandiri sehingga lebih cermat dalam menjawab permasalahan yang didiskusikan dalam kelompok. Setiap siswa memiliki hak yang sama untuk mengemukakan pendapatnya secara berkelompok untuk kemudian mendapatkan hasil yang lebih baik dalam memecahkan masalah secara berkelompok dan menyiapkan proses kriya berdasarkan benda/artefak budaya setempat. Permasalahan yang dihadapi misalnya bahan dan alat yang akan dipergunakan dalam pembuatan kerajinan.



Gambar 5. Penjelasan tentang macam artefak/objek budaya lokal daerah



Gambar 6. Siswa berdiskusi Kelompok tentang produksi kerajinan

Pada gambar 6 diatas, merupakan proses diskusi semua kelompok dalam kelas, maka pada akhir diskusi, guru memberikan penjelasan tentang proses produksi kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal, sehingga didapatkan pengetahuan yang benar tentang proses produksi pembuatan kerajinan, sehingga nantinya para siswa dapat bekal yang cukup baik dikemudian hari. Dengan adanya penjelasan akhir dari guru, maka proses produksi kerajinan dapat diminimalkan kesalahannya sehingga setiap kelompok semakin paham dan kerugian dalam materi bahan dapat diminimalkan, dikemudian hari jika para siswa tertarik menekuni bidang non formal dalam usaha setelah tidak lagi belajar di bangku pendidikan, hal ini yang sangat berkesan karena dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi siswa ataupun orang yang ada disekitar nya.

Pada Tahap Pembuatan Kerajinan berdasarkan Artefak/objek budaya lokal Daerah. Pada tahap ini kerajinan dibuat disekolahan, dan jikalau tidak selesai di sekolahan, maka dapat dilanjutkan dirumah dengan cara berkelompok, hasil dari proses pengerjaan direkam dalam bentuk vidio dan diserahkan ke guru sebagai bukti melakukan pembuatan kerajinan yang berdasarkan artefak/objek budaya lokal. Dengan adanya panduan di Modul Digital tentang cara pembuatan kerajinan berdasarkan artefak/budaya daerah maka siswa diminta untuk membuat kerajinan dari bahan yang ada di sekitar, seperti tusuk es krim, ataupun dari spon ati, yang dapat dibeli ditoko alat tulis dan kantor. Para siswa membuat proses produksi kerajinan dengan cara mandiri di rumah masing-masing, tetapi dengan syarat dibuat menjadi sebuah vidio dan dikumpulkan ke guru. Pada pembelajaran yang pertama sudah dapat diketahui bahwa para siswa sangat tertarik dan sangat antusias dalam membuat perencanaan dan proses produksi kerajinan daerah, karena dari sistu siswa dapat mempersiapkan diri untuk terjun kedalam dunia usaha dimasyarakat. Pada gambar 7, merupakan proses dari pembuatan kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal dengan dikerjakan secara berkelompok.



Gambar 7. Proses Pembuatan kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal

Proses perekaman pembuatan kerajinan, dan penentuan judul dari vidio yang dibuat serta proses perekaman pembuatan kerajinan, dan merupakan nama-nama anggota kelompok dari vidio yang dibuat ada pada gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Pembukaan pada Vidio Kerajinan Berdasarkan Artefak Budaya Lokal



Gambar 9. Nama Kelompok pada Vidio Kerajinan Berdasarkan Artefak Budaya Lokal



Gambar 10. Nama Kelompok pada Vidio Kerajinan Berdasarkan Artefak Budaya Lokal

Pada gambar 10 dan 11 merupakan proses perekaman pembuatan kerajinan, dan merupakan langkah merakit objek yang telah dividiokan serta gambaran hasil jadi pembuatan kerajinan sesuai dengan artefak yang dipilih.



Gambar 11. Hasil Jadi kerajinan pada Vidio Kerajinan Berdasarkan Artefak Budaya Lokal



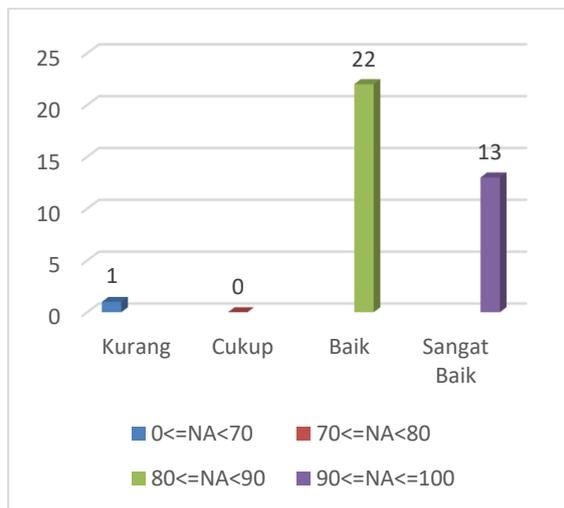
Gambar 12. Nama Kelompok Vidio Kerajinan Berdasarkan Artefak Budaya Lokal

Pada gambar 12 merupakan foto dari anggota kelompok yang membuat kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal. Setelah semua selesai dalam proyek yang dibuat oleh siswa, maka pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman yang diterima oleh siswa dalam materi yang telah diberikan oleh Guru.



Gambar 13. Posttest Pembelajaran KD.3.8

Pada gambar 13 merupakan pembelajaran kedua saat diadakan Posttest untuk melihat pemahaman materi dari KD 3.8 yang ada, dapat dilihat bahwa sebagian besar dari para siswa sudah dapat memahami pembelajaran KD.3.8 evaluasi sistem produksi kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal prakarya dan kewirausahaan Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan yang diberikan sebagai *posttes*. Berikut pada gambar 14 diagram hasil *posttest* siswa setelah menggunakan model pembelajaran PjBL.



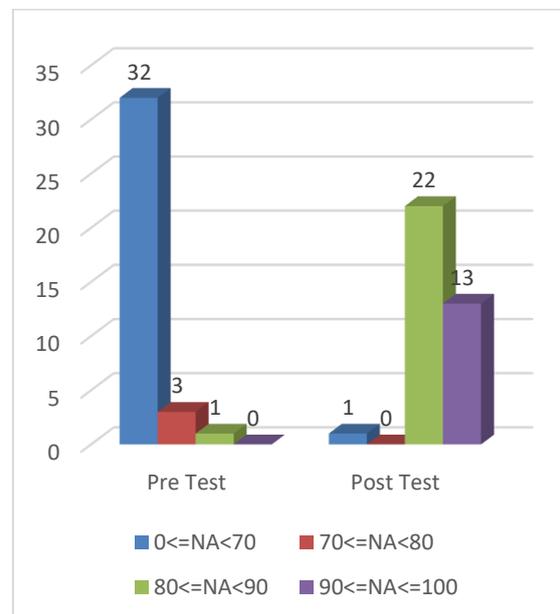
Gambar 14. Diagram Hasil Belajar Siswa setelah menerapkan PjBL

Berdasarkan gambar 14 diketahui ada 1 siswa atau 2,77% siswa mendapat nilai kurang, tidak seorang pun siswa atau 0 % siswa mendapat nilai cukup, 22 siswa atau 61,11% siswa mendapat nilai baik dan 13 siswa atau 36,11% siswa yang mendapat nilai sangat baik.

Setelah menggunakan metode PjBL ini ada perubahan nilai yang didapatkan oleh siswa dan dapat dijadikan sebagai pertanda bahwa metode PjBL ini dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pemahaman tentang pembelajaran PKWU pada KD.3.8 ini dapat dipahami oleh siswa dengan baik yaitu langkah untuk memproduksi suatu kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal, sehingga dikemudian hari, jika para siswa tertarik dengan Usaha dalam bidang kerajinan ini, dapat diterapkan dalam kehidupan nyata di masyarakat,

Seperti pada penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Herlin Rante Datu, Riskan Qadar, M. Junus pada tahun 2020, tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 6 SMAN Negeri 5 Samarinda bahwa sebelum penerapan model PjBL diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 20,67 dan setelah penerapan model PjBL diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 69,47, maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran PjBL yang dapat dilihat dari rata-rata siswa yaitu dengan peningkatan sebesar 51% dan termasuk dalam kategori sedang. (Rante Datu et al., 2020)

Berikut pada gambar 15 diagram hasil perolehan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PjBL



Gambar 15. Diagram Hasil Belajar Siswa sebelum dan sesudah menerapkan PjBL

Berdasarkan gambar 15 diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model PjBL ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu,

sebelum ada pembelajaran PjBL ada 32 siswa atau 88,9% Siswa yang mendapatkan nilai Kurang, 3 Siswa atau 8,3% yang mendapatkan nilai Cukup, 1 siswa atau 2,7% siswa yang mendapatkan baik dan tidak ada siswa atau 0% yang mendapatkan nilai amat baik, setelah adanya pelaksanaan model pembelajaran PjBL dapat dilihat dari siswa yang mendapatkan nilai Kurang hanya 1 siswa atau 2,77%, yang mendapatkan nilai Cukup tidak ada siswa atau 0%, yang mendapatkan nilai Baik ada 22 siswa atau 61,77%, dan yang mendapatkan nilai amat baik ada 13 siswa atau 36,11%, sehingga model pembelajaran yang telah dilaksanakan sangat membantu untuk memahami materi KD 3.8 Pelajaran PKWU kelas X Semester 2 tahun pelajaran 2022-2023.

4. Simpulan dan Saran

Penggunaan model pembelajaran PjBL, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada KD 3.8 tentang pembuatan kerajinan berdasarkan artefak/objek budaya lokal, sehingga materi dapat dipahami oleh para siswa dengan diperolehnya nilai kurang yang pada awalnya sebanyak 32 siswa atau 88,9% berubah menjadi hanya 1 orang saja atau 2,77%, siswa yang mendapatkan nilai cukup yang awalnya sebanyak 3 siswa atau 8,3% menjadi 0%, yang mendapatkan nilai baik yang awalnya 1 siswa atau 2,77% meningkat menjadi 22 siswa atau 61,77%, yang mendapatkan nilai amat baik dari 0 siswa menjadi 13 siswa atau 36,11%, sehingga metode pembelajaran PjBL ini sangat tepat untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Sedayu karena model pembelajaran model PjBL ini sangat menyenangkan bagi para siswa dan nantinya diharapkan akan membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan wirausaha dalam bidang kerajinan dimasyarakat.

Saran untuk guru-guru mata pelajaran yang lain yaitu model pembelajaran *project based learning* dapat dilaksanakan dalam memberikan materi pelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan bagi sekolah dapat dijadikan sebagai suatu kebijakan yang dapat dilaksanakan disekolah untuk mata pelajaran yang lain dikemudian hari.

Daftar Pustaka

Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Science, And Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 1–8.

- <https://doi.org/10.31539/Spej.V4i1.1636>
- Afriana, J. (2015). *Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.*
- Aminudin, S. (2020). https://www.sinau-thewe.com/2020/09/download-modul-belajar-kelas-2-sd-tema_20.html
- Goodman, Brandon and Stivers, J. (2010). *Project-Based Learning. Educational Psychology*. ESPY 505
- Insana, D. R. M., & Maynardarto, E. C. (2017). Pembangunan Karakter Wirausaha Mahasiswa Melalui Peningkatan Kualitas Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Ekonomi*, 19(3), 348–356. <https://doi.org/10.37721/je.v19i3.29>
- Kastina, Z. V. K. (2017). Implementasi Sistem Penilaian Dalam Kurikulum 2013 di SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, 4(1), 1–15.
- Mulyani, E. (2012). Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i1.705>
- Mulyono, H., & Agustin, E. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V5i1.1518>
- Nasution, T., Ambiyar, & Wakhinuddin. (2022). Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Perguruan Tinggi. *EDUKASI : Jurnal Pendidikan*, 20(1), 152–165. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3675>
- Nugraha, A. R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5 SD Abdi. *Kalam Cendekia*, 6(4), 9–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1).

- <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rakhmat, J. (2006). *Islam dan pluralisme: akhlak Quran menyikapi perbedaan*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Rante Datu, H., Qadar, R., & M. Junus. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(02), 138–144. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i2.231>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Tirtawati, N. L. R. (2020). Isolasi Mandiri Covid-19 dengan Daring PjBL Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 393. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28504>