

Project-Based Entrepreneurship Learning for Vocational High School Students in Bekasi City

Dellia Mila Vernia

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Corresponding Author: Dellia Mila Vernia delliamilavernia@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning, Entrepreneurship, Project Basic

Received : 4 February

Revised : 16 February

Accepted: 17 March

©2023 Vernia: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Entrepreneurial learning requires methods that generate students' intentions and motivation. The project-based practice method is an alternative method that is suitable for SMK students. This research uses descriptive qualitative method. Respondents were 7 students, 2 teachers and 2 principals. Data in the form of primary and secondary data, data taken through interviews and documentation. The data is processed through data collection, data reduction, data analysis and conclusions are drawn. Data is tested by triangulation technique. The research was conducted in 2 vocational schools in the city of Bekasi. The results showed that vocational students were able to make hand and face cleaning liquid products and create desktop and web-based PHP information system software applications. The project-based learning process is able to make students work and try to make a product so that they are expected to become reliable entrepreneurs

Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek pada Siswa SMK di Kota Bekasi

Dellia Mila Vernia

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Corresponding Author: Dellia Mila Vernia delliamilavernia@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Belajar, Kewirausahaan, Project Basic

Received : 4 February

Revised : 16 February

Accepted: 17 March

©2023 Vernia: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pembelajaran kewirausahaan memerlukan metode yang membangkitkan niat dan motivasi siswa. Metode praktek berbasis proyek merupakan alternatif metode yang sesuai dengan siswa SMK. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Responden sebanyak 7 siswa, 2 guru dan 2 kepala sekolah. Data berupa data primer dan sekunder, data diambil melalui wawancara dan dokumentasi. Data diolah melalui pengumpulan data, reduksi data, analisis data dan diambil kesimpulan. Data diuji dengan teknik triangulasi. Penelitian dilakukan di 2 sekolah SMK di kota Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMK mampu membuat produk cairan pembersih tangan dan muka serta membuat aplikasi *Software system informasi* berbasis desktop dan *web Php*. Proses pembelajaran berbasis proyek mampu membuat siswa berkarya dan mencoba membuat suatu produk sehingga diharapkan dapat menjadi wirausahawan handal

PENDAHULUAN

Pelajaran kewirausahaan di SMK merupakan pelajaran yang memerlukan pengembangan, pelatihan dan kecakapan hidup berbasis ekonomis, dan disajikan kedalam berbagai keterampilan membuat berbagai produk (Malaikosa, Y. M. L. 2021). Keterampilan membuat produk sangat bervariasi, mulai dari produk tekstil, kerajinan dari limbah, budi daya tanaman pangan, pemeliharaan hewan dan lain-lain.

Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya teori namun memerlukan praktik dalam mewujudkan pengetahuan dan dapat dimanfaatkan secara langsung (Nuriyanti, W.dkk., 2022). Siswa yang dapat memadukan berbagai pengetahuan secara teori dan praktik, maka ia sudah mulai menanamkan jiwa kewirausahaan di dalam dirinya. Hal itulah yang saat ini sedang diupayakan tertanam dalam diri siswa untuk dapat meraih kehidupan yang lebih baik di masa depan dengan keterampilan yang dimilikinya. Bekerja dibawah naungan orang lain sering kali membosankan, kurang menantang, atau kurang dapat mengembangkan potensi dalam diri (Mawati, A. T., dkk., 2021). Bagi wirausahawan tidak ada bedanya antara menyalurkan hobi dengan bekerja.

Wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya, dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya (Nuriyanti, W.dkk., 2022). Di SMK, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis, seperti mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses atau meningkatkan pendapatan.

Dalam upaya melahirkan wirausaha yang tangguh, pendidikan (sekolah) menjadi salah satu institusi yang mempunyai peranan yang sangat penting. Karena sekolah diharapkan dapat mentransformasikan karakteristik wirausaha kepada siswanya. Terlebih Sekolah Menengah Kejuruan, yang mempunyai tujuan utama yaitu untuk menghasilkan tamatan yang siap untuk memasuki lapangan kerja, baik secara mandiri maupun bekerja pada orang lain. Dalam konteks bekerja secara mandiri, maka tamatan tersebut harus bisa menjadi wirausaha.

Pendidikan Kewirausahaan dilaksanakan dengan menanamkan nilai-nilai kewirausahaan kepada peserta didik, nilai-nilai tersebut antara lain jujur, percaya diri, kreatif, kepemimpinan, inovatif, dan berani menanggung resiko. Nilai-nilai tersebut merupakan bagian dari nilai-nilai pendidikan karakter. Sehingga pendidikan kewirausahaan menyumbangkan penanaman nilai-nilai pendidikan karakter yang pada akhirnya akan membentuk karakter bangsa, sesuai dengan tujuan dari pendidikan kewirausahaan yaitu untuk membentuk manusia secara utuh (holistik), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha.

Pendidikan kewirausahaan memerlukan pembelajaran yang bersifat praktek (Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. 2012). Salah satu pembelajaran yang penuh dengan kegiatan praktek adalah metode pembelajaran berbasis proyek (Dewi, F., 2015). Metode pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media (Rati, N. W., dkk., 2017). Peserta didik

melakukan eksplorasi, penilaian, inter pretasi, sisntesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. (Daryanto, 2014: 23). Metode ini mampu merangkum semua kemampuan siswa dalam berkreasi menciptakan suatu produk dan mendapat tambahan pendapatan (Purba, I. S.,dkk.2022). Siswa SMK yang dibekali kemampuan berwirausaha memerlukan pembekalan yang tepat, agar mereka menjadi wirausaha yang handal. Peneliti berfokus pada 2 SMK yang ada di kota Bekasi. Salah satu kota yang masih terus berkembang dan tempat industri besar, kota Bekasi merupakan lokasi yang banyak memerlukan wirausaha muda dalam mengembangkan kemampuan berinovasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan penelitian adalah , pertama bagaimana proses pembelajaran berbasis proyek ?, kedua bagaimana hasil pembelajaran berbasis proyek di SMK Kota Bekasi ?. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran berbasis proyek, kedua bagaimana hasil pembelajaran berbasis proyek di SMK Kota Bekasi .

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran kewirusahaan

Pembelajaran kewirusahaan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan nilai nilai kemandirian baik teori dan praktek. Pembelajaran bertujuan untuk menggali potensi dan minat siswa dalam berwirausahaan (Ati, A. P.,dkk., 2021). Selanjutnya istilah *entrepreneur* pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-18 oleh ekonom Perancis, Richard Cantillon. Menurutnya, *entrepreneur* adalah “agent who buys means of production at certain prices in order to combine them”. Dalam waktu yang tidak terlalu lama, ekonom Perancis lainnya- Jean Baptista Say menambahkan definisi Cantillon dengan konsep *entrepreneur* sebagai pemimpin. Dinyatakan bahwa *entrepreneur* adalah seseorang yang membawa orang lain bersama-sama untuk membangun sebuah organ produktif (Suprpto, H. A.,dkk., 2022). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kewirusahaan adalah suatu kegiatan dalam mencetak wirausahawan dalam memproduksi suatu jasa dan produk serta dapat menambah tenaga kerja.

Pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, inter pretasi, sisntesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. (Daryanto, 2014: 23). Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek atau Project Based Learning (PjBL) diantaranya peserta didik membuat keputusan tentang sebuah rencana dan kerangka kerja, kedua adanya permasalahan yang diajukan oleh peserta didik, ketiga menentukan solusi dan berkolaborasi dengan teman sejawat, dan yang keempat adanya proses evaluasi berkala hingga mencapai suatu produk tertentu.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Responden sebanyak 7 siswa, 2 guru dan 2 kepala sekolah. Data berupa data primer dan sekunder, data diambil melalui wawancara dan dokumentasi. Data diolah melalui proses pengumpulan data, reduksi data, analisis data dan diambil kesimpulan. Data diuji dengan teknik triangulasi. Lokasi penelitian dilakukan di kota Bekasi pada 2 SMK. Penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Maret 2023.

Adapun tahapan penelitian adalah, survey awal, wawancara, dokumentasi, dan pengolahan data. Pengolahan data meliputi pengumpulan data, reduksi data, analisa data dan pengambilan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran berbasis proyek pada siswa SMK kelas X. Peneliti mewawancarai responden dengan pedoman wawancara yang sudah divalidasi oleh pakar kewirausahaan. Berikut hasil wawancara kepala sekolah SMK X kepada peneliti tentang metode berbasis proyek:

“Pada tahun ke 4 berdirinya sekolah ini, Alhamdulillah sekolah sudah memproduksi rakitan computer dan pembuatan aplikasi jaringan sistem informasi sekolah, aplikasi ini dapat digunakan oleh sekolah lain, hasil ini bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran berbasis proyek...”

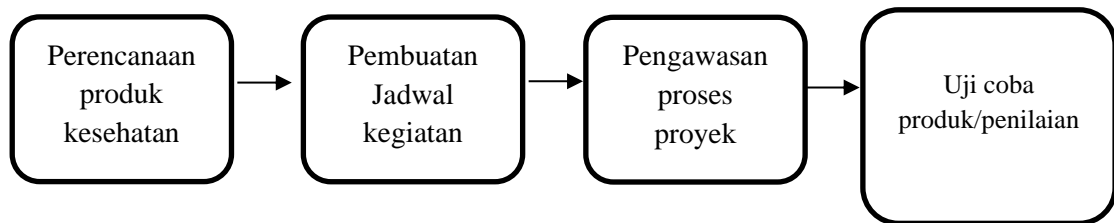
Pada kesempatan hari lain, peneliti juga mewawancarai kepala SMK Y dengan pertanyaan yang sama

“Sekolah kami sudah mencapai target pembelajaran berbasis proyek selama 3 tahun ini, sehubungan dengan program studi kami adalah sekolah farmasi, pada tahun 2021, siswa sudah mampu membuat cairan pembersih ruangan sendiri dan bahan cuci tangan untuk menghindari virus covid-19 beberapa tahun lalu...”



Gambar 1. Siswa SMK

Menurut penjelasan guru dan staf Tata usaha, pembelajaran berbasis proyek memerlukan koordinasi antar guru, siswa, orang tua dan staff TU. Hal ini diperlukan agar semua pihak dapat berkoordinasi dengan baik. Berdasarkan rangkuman wawancara dari responden, pola dan tahapan pembelajaran pada SMK Kesehatan, dapat di jelaskan pada gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Tahapan Pembelajaran Project Based Learning

Pada gambar 2, nampak awal pembelajaran diperlukan perencanaan yang meliputi pembuatan anggaran, tujuan pembelajaran, dan pembentukan tim pembelajaran(kelompok belajar). Pembuatan jadwal kegiatan meliputi tahapan kegiatan,urutan kegiatan dan lokasi. Pengawasan dilakukan oleh guru dan pengawas internal seperti anggota/ pengurus sekolah. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, uji coba terbatas dan uji coba luas.



Gambar 3. Siswa SMK Merakit Komputer

Peneliti mewawancarai siswa SMK pada saat mendapat project perakitan sebuah computer. Proses dimulai dengan penjelasan guru dan perencanaan biaya yang dibutuhkan. Para siswa diberikan proyek dengan membuat computer, melalui perakitan onderdi yang sudah disiapkan beberapa hari sebelumnya. Kegiatan di awasi oleh guru. Berikut wawancara peneliti kepada siswa, mengenai proyek yang sudah dikerjakan:

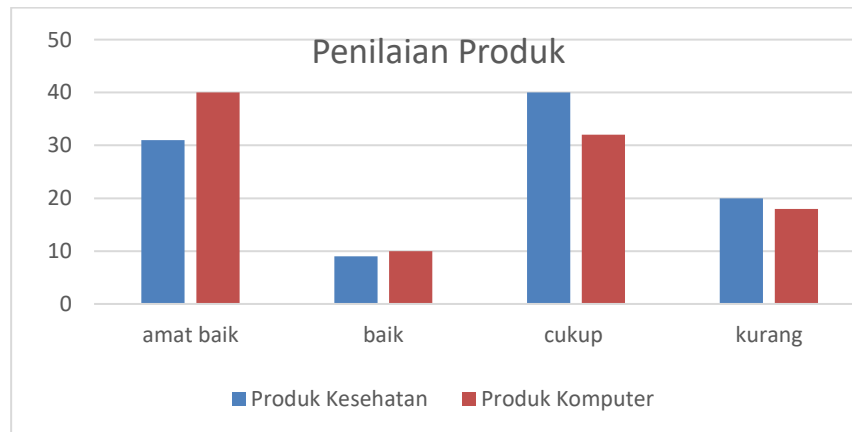
“Penjelasan guru .sangat detail dan jelas.. saya melatih keterampilan yang penting bagi hidup saya, proyek ini agak melelahkan.. karena dikerjakan dengan tahapan yang panjang dan harus selesai sesuai dengan jadwal yang diberikan..”

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dari 2 SMK, maka peneliti dapat menghimpun hasil pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut

Tabel 1. Produk Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek

SMK Kesehatan	SMK Komputer
Cairan Pembersih tangan dan cairan pembersih muka	Software system informasi berbasis desktop dan web Php

Hasil produk yang dihasilkan dievaluasi dan di uji coba dengan skala terbatas. Pemakai produk hanya pada kalangan sendiri, semisal, siswa, guru dan para orang tua. Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 100 orang, didapat hasil penilaian produk sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil Penilaian Produk

Pada produk kesehatan , nampak sebanyak 31 responden menilai amat baik,9 responden menilai baik ,40 responden cukup dan ,20 responden menilai kurang. Pada produk computer sebanyak 40 responden menilia amat baik .10 responden menilai baik , 32 responden menilai cukup dan ,18 responden menilai kurang.

Pada pembelajaran berbasis proyek, nampak hasil produk berkatagori baik, meski ada yang menilai kurang, hal ini perlu perbaikan dan evaluasi lanjut. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan ketekunan dan pembelajaran yang berkesinambungan (Tinenti, Y. R. , 2018).

Pembelajaran berbasis proyek juga mampu melatih dan memperkenalkan nilai kemandirian kepada peserta didik. Nilai kemandirian dapat memperkuat jiwa kewirusahaan pada siswa SMK. Pemberian proyek, sekaligus mengajarkan anak untuk berwirusaha. Kualitas produk yang akan diproduksi, sebaiknya dapat dipasarkan, agar mampu menambah pendapatan (Prabowo, H. A. dkk., 2022). Sementara itu peserta didik diharapkan dapat merintis kewirusahaan sejak dini (Sunarmintyastuti, L.,dkk., 2020)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pembelajaran berbasis proyek mempunyai peran dalam memperkenalkan nilai nilai kewirusahaan kepada peserta didik. Proses pembelajaran berbasis proyek dimulai dengan tahapan perencanaan, pembuatan, pengawasan dan uji coba produk. Hasil pembelajaran berbasis proyek dapat menghasilkan produk bagi siswa SMK di kota Bekasi. Para guru disarankan agar memperbanyak proses pembelajaran berbasis proyek agar siswa terbiasa membuat produk agar mereka dapat terjun menjadi wirausahawan handal dan tangguh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ati, A. P., Shedriko, S., Harie, S., Prabowo, H. A., Purwaningsih, D., Sandiar, L., & Widiyanto, S. (2021). PKM Pelatihan Wirausaha Dengan E-Learning Menggunakan Cisco Webex Pada Komunitas Wirausaha Pemula Nusantara Yayasan Kawis Dan Pkt Kecamatan Pasar Rebo. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(1), 121-132.
- Dewi, F. (2015). Proyek buku digital: Upaya peningkatan keterampilan abad 21 calon guru sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Malaikosa, Y. M. L. (2021). Penguatan life skills peserta didik dengan pendekatan ekonomi kreatif. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 300-312.
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, R., Simarmata, J., Chamidah, D., Saputro, A. N. C., ... & Prasetya, A. B. (2020). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses dan Strategi*. Yayasan Kita Menulis.
- Nuriyanti, W., Vernia, D. M., Wulansari, L., Manurung, L., & Iramdan, I. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(4), 50-55.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.
- Prabowo, H. A., Nurisman, H., Rizkiyah, N., Suyana, N., & Widiyanto, S. (2022). Penguatan Literasi Keuangan Dan Pelatihan Wirausaha Untuk Pengurus Karang Taruna. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 802-806.

- Prabowo, H. A., Sunarmintyastuti, L., Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2022). Penyuluhan Pemilihan Program Studi Untuk Melanjutkan Kuliah Siswa Kelas 12 Sma Kanzul Mubarak Bekasi. *Indonesian Journal Of Community Service*, 2(4), 329-333.
- Prabowo, H. A., Sunarmintyastuti, L., Fiyanto, A., Purba, I. S., Suprpto, H. A., & Khairunnisa, K. (2022). Analisis Pengelolaan Keuangan Terhadap Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat (Studi Kasus Remaja Masjid Jami Al-Istiqomah). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 707-716.
- Purba, I. S., Fiyanto, A., Suprpto, H. A., & Vernia, D. M. (2022). Penguatan Literasi Keuangan Untuk Siswa Smp Nurul Hikmah Bekasi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1245-1248.
- Suprpto, H. A., Sumaryoto, S., & Saleh, S. (2022). The Effect Of Investment On Economic Growth And Human Development Index And Community Welfare (Case Study In Bekasi Regency). *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJE BAR)*, 6(1), 891-901.
- Sunarmintyastuti, L., Suprpto, H. A., Sandiar, L., Leksono, A. W., & Widiyanto, S. (2020). penyuluhan kewirausahaan dan pemberdayaan siswa yatim piatu di Ciputat Tangerang Selatan Banten. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 24-29.
- Sunarmintyastuti, L., Prabowo, H. A., Hermanto, H., Sandiar, L., Suprpto, H. A., Rizkiyah, N., ... & Abdillah, A. (2021). Penyuluhan pembelajaran kewirausahaan untuk siswa smp. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 858-864.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas*. Deepublish.
- Vernia, D. M., & Senen, S. H. (2022, July). Work-Family Conflict, Emotional Intelligence, Work-Life Balance, and Employee Performance. In *6th Global Conference on Business, Management, and Entrepreneurship (GCBME 2021)* (pp. 398-405). Atlantis Press
- Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2012). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan alat peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).

Vernia

Nuriyanti, W., Vernia, D. M., Wulansari, L., Manurung, L., & Iramdan, I. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(4), 50-55.