

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini menjabarkan beberapa hal secara berturut-turut antara lain : (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; (6) signifikansi penelitian; (7) penjelasan istilah; dan (8) *Novelty*.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi pada Abad 21 merupakan tantangan baru bagi dunia pendidikan. The *North Central Regional Education Laboratory* (NCREL) mengemukakan bahwa kerangka kerja untuk *21st century skills*, terbagi menjadi empat kategori yaitu: berpikir kritis, komunikasi yang efektif, kemahiran digital dan produktivitas yang tinggi (Creswell, 2010). Adanya perkembangan industri 4.0 memiliki dampak pada berbagai sendi kehidupan termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Dalam hal ini pendidikan dan pembelajaran perlu menyiapkan peserta didik yang dapat beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang cepat dan memiliki berbagai keterampilan yang disebut keterampilan abad 21 (Aslamiah dkk., 2021). Peserta didik harus mampu bertransformasi dan tumbuh menjadi sosok yang mampu bertahan dari gempuran teknologi serta membutuhkan keterampilan abad 21 untuk dapat bertahan hidup (Rahzianta & Hidayat, 2016; Parmiti, 2022). Peserta didik abad ke-21 perlu menguasai sains, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, memiliki keterampilan metakognitif, mampu berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif (Perron, dkk.,2021). Sehubungan dengan hal tersebut maka Pola pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan

karakteristik perubahan di dunia nyata. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien serta memiliki daya tarik apabila kegiatan pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa, situasi, dan lingkungan (Parwati dkk., 2018).

Dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan pengembangan kompetensi peserta didik harus di sesuaikan dengan kebutuhan, potensi, perkembangan dan tuntutan lingkungan peserta didik. Dalam konteks pendidikan yang lebih umum, ataupun hanya PBM, teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian system, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Untuk mencapai kualitas belajar yang lebih baik maka perlu disusun tujuan pendidikan nasional sesuai rumusan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan memiliki kemampuan sosial, serta bertanggung jawab (Creswell, 2010).

Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk mampu bekerja dalam bidang tertentu, mampu beradaptasi di lingkungan kerja, mampu mengembangkan sikap profesional pada keahlian yang dimiliki, ulet, gigih dalam berkompetisi, serta mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan demikian maka harus membekali

peserta didik dengan berbagai kemampuan kognitif dan keterampilan psikomotor serta dilengkapi dengan pola pikir pengembangan karakter.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang menekankan bahwa lulusan SMK ditujukan pada tiga pilar utama yaitu: (1) bekerja di dunia usaha dan dunia industri (DUDI), (2) bekerja secara mandiri atau berwirausaha dan (3) melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi khususnya perguruan tinggi vokasi, dengan demikian SMK memiliki tanggung jawab yang sangat relevan terhadap pembentukan jiwa kewirausahaan bagi lulusannya (Sudjimat, 2021). SMK dirancang guna mempersiapkan lulusan yang siap berkompetisi memasuki dunia kerja dan siap berwirausaha sebagai pencipta lapangan kerja (*job creator*). Lulusan SMK diharapkan mampu sebagai individu yang produktif, serta memiliki kesiapan untuk berwirausaha (Asmau, dkk, 2016). Selain itu lulusan SMK diharapkan menjadi sosok individu yang produktif, adaptif, dan kreatif, apalagi dihadapkan dengan peluang kerja yang terbatas, yang mana seharusnya dapat langsung memasuki dunia kerja, namun hingga kini masih jauh dari harapan. Dalam konteks ini lulusan SMK seharusnya tidak hanya difokuskan pada penyiapan sebagai tenaga kerja terampil untuk ke dunia kerja tetapi lebih menekankan pada kemauan menjadi wirausaha (Agung, W. 2015).

Berdasarkan pengamatan peneliti pada bulan Pebruari 2022 yang dilakukan terhadap beberapa SMK diperoleh bahwa selama ini metode pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang berlangsung umumnya berupa ceramah, pengamatan, diskusi dan penugasan menjual produk. Inang dkk. (2019)

menyatakan bahwa SMK sebagai lembaga pendidikan menengah selama ini hanya dipersiapkan untuk mengisi lapangan pekerjaan yang ada dan belum sebagai pencipta lapangan kerja, hal tersebut disebabkan karena model dan/atau metode pembelajaran yang digunakan belum mampu menginternalisasikan sikap, jiwa dan karakter wirausaha kepada peserta didik. Selanjutnya pada bulan Pebruari 2022 peneliti juga melakukan wawancara terhadap 30 siswa SMK angkatan 2021 yang ada di Singaraja tentang kesiapan berwirausaha. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Pebruari 2022 diperoleh fakta bahwa masih banyak siswa SMK angkatan 2021 yang ada di kota Singaraja belum siap dalam berwirausaha. Hasil wawancara kepada 30 siswa menunjukkan bahwa siswa yang siap berwirausaha sebanyak 9 orang (30%) sedangkan yang tidak siap berwirausaha sebanyak 21 orang (70%). Mereka menyampaikan lebih cenderung untuk memilih menjadi pegawai atau karyawan setelah lulus SMK. Profesi menjadi pegawai dinilai lebih praktis dan menyenangkan dari pada memilih untuk berwirausaha. Siswa masih tergantung kepada lapangan pekerjaan yang ada, dan siswa juga menyatakan bahwa masih kesulitan menemukan ide untuk memulai usaha dan takut akan resiko kegagalan dalam berwirausaha. Sangat disayangkan bahwa kesiapan berwirausaha di era digital dikalangan siswa masih sangat kurang. Hal ini berdampak pada tingkat pengangguran.

Pengangguran menjadi ancaman serius bagi tiap negara, begitu juga untuk negara Indonesia. Pengangguran di Indonesia terjadi dikarenakan lapangan pekerjaan lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah pencari kerja. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang mempunyai tingkat pengangguran

yang tinggi. Angka pengangguran terbanyak di Indonesia justru diciptakan oleh kelompok terdidik. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur tenaga kerja yang tidak terserap oleh pasar kerja dan menggambarkan kurang termanfaatkannya pasokan tenaga kerja.

Widaryanti dkk. (2021) menyatakan bahwa berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Agustus 2020, terdapat 128.454.180 orang (92,93%) penduduk Indonesia yang bekerja. Pada tahun 2019 bulan Agustus jumlah penduduk Indonesia yang bekerja sebanyak 128.755.270 orang (94,77) penduduk Indonesia yang bekerja. Dari data ini dapat diketahui bahwa terjadi penurunan jumlah penduduk Indonesia yang bekerja dari tahun 2019 ke tahun 2020. Data pengangguran pada bulan Agustus 2019 sebanyak 7.104.420 orang (5,23%), sedangkan jumlah pengangguran pada Agustus tahun 2020 sebanyak 9.767.750 orang (7,07%). Dari data pengangguran ini dapat diketahui bahwa telah terjadi penambahan pengangguran selama tahun 2019 ke tahun 2020.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali Agustus 2021 menunjukkan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Bali tercatat sebesar 5,37%,. Dilihat dari tingkat pendidikan, tingkat pengangguran terbuka berasal dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih yang paling tinggi diantara tingkat pendidikan lain,yaitu sebesar 11,13%, disusul Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 9,09%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 6,45%, Universitas 5,98%, Diploma I/II/III 5,87%, dan Sekolah Dasar (SD) 3,61%.

Berdasarkan data BPS yang diperoleh lulusan SMK masih banyak yang menganggur, maka perlu adanya perombakan terhadap paradigma dan kurikulum

SMK. Perombakan paradig ini diharapkan SMK dapat melakukan perencanaan untuk mengarahkan produktivitas sumber daya manusia sehingga lulusan SMK siap kerja dan jadi pencipta lapangan kerja bukan sebagai pencari kerja. Kualitas sumber daya manusia lulusan SMK yang dibutuhkan adalah lulusan yang mempunyai pengetahuan dan ketrampilan yang tinggi serta sikap mental yang tangguh terutama sikap mental kewirausahaan.

Pendidikan kewirausahaan tingkat SMK saat ini yang menjadi masalah utama adalah pola pikir. Sebagian besar masyarakat Indonesia mempunyai pola pikir bahwa tujuan sekolah adalah untuk bekerja bukan untuk menjadi seorang wirausaha. Minat untuk menjadi seorang wirausaha (*entrepreneur*) masih menjadi alternative terakhir untuk sebagian besar masyarakat Indonesia. Karir sebagai wirausaha (*entrepreneur*) bukanlah pilihan yang menarik khususnya bagi generasi muda (Widaryanti dkk., 2021). Sehubungan dengan hal tersebut Sukerti, dkk., (2019) mengungkapkan bahwa peran pendidikan kewirausahaan dalam mengembangkan potensi siswa sangat diharapkan untuk menumbuhkan minat, *mindset*, dan sikap yang kuat terhadap wirausaha. *Mindset* maupun sikap yang kuat terhadap wirausaha muncul apabila adanya keyakinan yang kuat dalam diri seseorang.

Kewirausahaan diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia sejak lama, namun banyak masyarakat yang belum memiliki kecakapan dalam menciptakan lapangan kerja minimal bagi mereka sendiri. Pencari pekerjaan jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan orang-orang yang membuka lapangan kerja. Tidak jauh beda dengan siswa lulusan SMK. Mereka setelah meluluskan studinya akan lebih

menyukai mencari pekerjaan jika dibandingkan membuka lapangan kerja. Alasan siswa lebih menyukai mencari pekerjaan karena menjadi wirausaha (*entrepreneur*) dianggap sebagai pilihan yang mempunyai risiko tinggi jika dibandingkan dengan bekerja di perusahaan. Alasan lainnya karena diperlukan modal yang cukup untuk memulai suatu usaha serta pendapatan yang masuk tidak pasti masih membuat siswa lebih memilih bekerja di suatu perusahaan (Fahri & Kasnelly, 2020).

Jumlah persaingan yang tinggi, mulai terbatasnya lowongan pekerjaan dan terus bertambahnya lulusan tiap tahunnya merupakan masalah yang harus dihadapi siswa SMK. Jalan keluar harus mulai dipikirkan dari sekarang selagi para siswa SMK masih berada dibangku sekolah. Salah satu alternatif pilihan yang masih bisa mereka andalkan adalah dengan memilih karir sebagai wirausahawan ketika mereka lulus kelak.

Wirausahawan adalah seorang inovator, sebagai individu yang mempunyai naluri untuk melihat peluang-peluang, mempunyai semangat, dan memiliki ide-ide kreatif (Farida & Nurkhin, 2016). Wirausahawan umumnya memiliki kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru atau inovatif melalui kreativitas yang tinggi. Namun harapan agar lulusan SMK siap menjadi wirausahawan belum dapat terwujud. Hal tersebut disinyalir bahwa elemen/mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan masih kurang menarik bagi siswa dibandingkan dengan mata pelajaran produktif lainnya. Ketidakmenarikan ini disebabkan karena penyajian atau penyampaian pembelajaran tidak mendorong siswa berpikir kreatif, inovatif, dan membangun kecakapan siswa dalam pemecahan masalah yang ada.

Dalam hal ini peranan guru sangat penting untuk terciptanya proses pembelajaran yang mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam hal ini guru seyogyanya mampu memilih dan mendesain model pembelajaran agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan mampu mengantarkan siswa menjadi insan yang mandiri, kompetitif dan memiliki kesiapan untuk berwirausaha. Selain itu kurikulum juga merupakan faktor pendukung keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan kurikulum merdeka tahun 2022, Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang merupakan bagian dari kurikulum 2013 dirubah namanya menjadi Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan. Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salah satu elemen dari Program Keahlian Kuliner yang diberikan pada siswa SMK Fase F (kelas XI dan XII) semester 1 dan semester 2 serta masuk pada paket keahlian (C3). Jika dicermati pada Bidang Keahlian Pariwisata Program Keahlian Kuliner, Kompetensi Keahlian Tata Boga, muatan Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan terdiri dari beberapa kompetensi dasar yaitu: 1) sikap dan perilaku wirausaha, 2) peluang usaha produk jasa boga, 3) konsep prototipe dan kemasan produk jasa boga, 4) biaya produksi prototipe produk jasa boga, 5) pembuatan dan pengujian prototipe, 6) pembuatan produk masak. Kompetensi elemen tersebut kemudian bermuara dalam bentuk pembelajaran unit usaha yang disebut *Teaching Factory (Tefa)*. Kondisi riil di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan *Tefa* sebagai implementasi pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dari beberapa SMK yang ada di Kabupaten Buleleng belum berlangsung optimal. Hal ini disebabkan karena adanya vandemi

covid 19 yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung secara daring.

Produk makanan yang dijual dari hasil praktik Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan umumnya berupa makanan pokok, lauk pauk, jajanan, dan minuman. Produk jajanan sebagian besar memanfaatkan tepung terigu yang merupakan bahan import. Untuk mengurangi ketergantungan pada penggunaan terigu serta mendukung program penganekaragaman pangan maka dilakukan upaya pemberdayaan sumber bahan pangan lokal. Selain itu perlu juga dilakukan inovasi-inovasi pembuatan produk sebagai bentuk produk inovatif. Beberapa hasil penelitian menunjukkan penggunaan bahan pangan lokal menjadi produk inovatif diantaranya penelitian Ariani & Masdarini (2020) tentang kue kering *mocav* yang menggunakan tepung *mocav* sebagai bahan dasar pembuatan *chochochip cookies*, penelitian Ariani dkk. (2021) tentang *Pai Mocav Spirulina* yang menggunakan tepung *mocav* sebagai bahan dasar pembuatan kue Pai. Penelitian Masdarini dkk. (2021) tentang cake tepung pisang mas yang menggunakan tepung pisang mas sebagai bahan dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka produk makanan yang ditawarkan sebagai proyek dari penelitian ini adalah produk makanan berbahan pangan lokal yang berupa kue kering.

Guna pencapaian kriteria kompetensi yang diperlukan oleh seorang wirausaha maka guru SMK perlu merancang pencapaian kompetensi siswa melalui proses pembelajaran dan kegiatan kongkret yang dibutuhkan siswa. Secara umum, tantangan besar yang dihadapi adalah belum semua SMK mampu mengembangkan kurikulum bersama-sama dengan dunia industri dan memiliki fasilitas yang belum sesuai standar. Selain itu, mayoritas sekolah masih cenderung menerapkan model

pembelajaran yang monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang mampu menangkap materi pelajaran yang diberikan. Selanjutnya, kondisi tersebut juga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara pada tanggal 14 Pebruari 2022 yang dilakukan dengan guru SMK Negeri 1 Sukasada yang mengajar Hemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan, tingkat pencapaian nilai rata-ratanya 70% siswa memperoleh nilai di atas KKM, dan 30% siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Sementara nilai KKM yang ditetapkan sebagai syarat pencapaian adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atau penguasaan siswa terhadap pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan belum optimal, hanya sedikit di atas syarat nilai KKM. Selanjutnya guru bersangkutan juga menyatakan hasil pembelajaran praktik Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan juga belum optimal, hanya 60% siswa yang mampu melakukan praktik dengan baik dan 40% belum mampu melakukan praktik dengan baik. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mampu memahami materi dengan baik pada saat pembelajaran daring, selain itu siswa tidak dapat melakukan praktik secara tatap muka (luring). Idealnya dalam kondisi normal sebelum pandemi, siswa melakukan praktik secara tatap muka di bawah bimbingan guru namun di masa pandemi siswa ditugaskan melakukan praktik sendiri di rumah dan divideokan.

Berdasarkan data angket yang disebarakan melalui *google form* kepada siswa SMK Fase F (kelas XII) yang telah mengambil Elemen Proyek Kreatif dan

Kewirausahaan yang dilakukan pada tanggal 21 Pebruari 2022, mendapatkan temuan bahwa siswa belum mampu memahami materi dengan baik, kurang antusias mengikuti pembelajaran daring, enggan mencari referensi, dan tidak dapat melakukan praktik dengan baik tanpa bimbingan langsung dari guru pengampu. Permasalahan lain terkait prestasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh model, metode, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sesuai hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Pebruari kepada guru pengampu Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan bahwa pembelajaran selama ini dilakukan dengan penugasan. Siswa ditugaskan membuat produk makanan kemudian dijual di sekitar lingkungan sekolah.

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka 2022 bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keseimbangan antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan suatu perencanaan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memahami materi dan juga untuk mengasah kemampuan siswa dalam belajar. Orientasi Kurikulum Merdeka 2022 di Indonesia menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif serta menekankan pembelajaran berbasis industri. Melalui pembelajaran berbasis industri diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan proses sains dan unjuk kerja (Nasir dkk., 2019).

Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kualitas pembelajaran, fasilitas laboratorium, dan kerjasama dengan industri. Program ini didasarkan pada standar pembelajaran yang menekankan pada pelaksanaan model pembelajaran

discovery/inquiry, problem-based, dan project-based learning tergantung pada masing-masing mata pelajaran dan program keahlian (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). Untuk pendidikan vokasi yang menekankan pada integrasi berbagai disiplin ilmu dan kemampuan praktis berdasarkan kebutuhan industri, model pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) adalah model yang paling tepat (Yudiono, dkk., 2019). Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pembelajaran berpusat pada siswa yang terintegrasi dengan kondisi nyata di lapangan sehingga mampu menggerakkan olah pikir siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa. Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi (Desyarti Safarini, 2019). Hal senada juga dikemukakan oleh Sudatha, dkk., (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pengajaran sistematis yang secara aktif melibatkan siswa, mendorong kolaborasi untuk membangun pengetahuan, dan mendorong pengembangan keterampilan melalui tugas-tugas kompleks seperti perencanaan, perancangan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, tindakan dan mengkomunikasikan hasil dari tindakan dan hasil (produk).

Dengan demikian pembelajaran berbasis proyek memiliki kekuatan yang besar untuk menumbuhkan daya tarik belajar bagi siswa. Siswa dilibatkan secara aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, mampu melakukan evaluasi diri maupun umpan balik terhadap pembelajarannya. Dalam hal ini siswa diberikan kepercayaan untuk menggali, menemukan, lalu bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya, serta menghasilkan produk secara nyata.

Sudjimat, (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kualitas pendidikan vokasi. Pembelajaran berbasis proyek penting dalam meningkatkan keterampilan, seperti kolaborasi, komunikasi, pemikiran kritis dan kreativitas. Samsudi, dkk. (2019); Yudiono, dkk. (2019) menyatakan sintaks pembelajaran berbasis proyek terdiri dari lima langkah, antara lain (1) penentuan produk, (2) analisis dan identifikasi produk, (3) perancangan proses produksi, (4) pengembangan produk, dan (5) evaluasi produk.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas belajar yang bermakna dan kompetensi produktif siswa (Jalinus, dkk., 2017). Selanjutnya Nasir, dkk. (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif daripada *inkuiri* terbimbing untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitiannya guru disarankan menerapkan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *project based learning* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Anggraini & Wulandari, 2021). Pendapat tersebut didukung juga oleh hasil penelitian Oktadifani, dkk. (2017) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model konvensional dan peningkatan keterampilan proses sains siswa pada kategori proyek baik. Ismuwardani, dkk. (2019) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberlakuan

penggunaan model *PjBL* dalam meningkatnya hasil belajar siswa. Sahtoni, dkk. (2017) dalam penelitiannya juga menyatakan model pembelajaran *PjBL* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Sudjimat, (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang paling sesuai digunakan untuk SMK. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa semua guru SMK telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek berdasarkan pemahaman mereka yang cukup komprehensif. Guru memandang bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* siswa. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap ketrampilan berpikir kreatif siswa (Rohman, dkk., 2021). Keberhasilan belajar selain dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan seperti pembelajaran berbasis proyek, juga dipengaruhi oleh efikasi diri.

Efikasi diri merupakan evaluasi individu terhadap kemampuan atau kompetensi untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan atau mengatasi hambatan. Seorang siswa dengan efikasi diri tinggi dapat meningkatkan hasil belajarnya (Tarumasely, dkk., 2020). Efikasi diri (*self efficacy*) memainkan peran penting dalam upaya perubahan perilaku yang dapat meningkatkan kinerja seseorang melalui pendidikan (Kolil, dkk., 2020). Kualitas diri adalah penentu penting dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab dengan sukses. Efikasi diri siswa muncul ketika mendapatkan informasi dari empat sumber utama, seperti pengalaman penguasaan diri, pengalaman mengamati orang lain, persuasi sosial

yang diterima siswa dari orang lain, dan keadaan emosional dan psikologis (Doménech-Betoret, dkk., 2017). Penelitian Noreen, dkk. (2018) menunjukkan bahwa efikasi diri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam hal ini siswa dengan efikasi diri yang rendah akan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan akademik dan siswa dengan efikasi diri yang tinggi cenderung bertahan dalam menghadapi kesulitan, serta berusaha untuk mengatasinya secara tuntas. Kegigihan orang dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan yang terlibat dalam kegiatan bervariasi dalam kinerja intelektual mereka tergantung pada kekuatan *self efficacy* yang mereka rasakan (Hong & Phan, 2020).

Selain efikasi diri (*self-efficacy*), nilai-nilai kearifan lokal juga merupakan salah satu faktor yang berperan dalam keberhasilan belajar seseorang. Hasil pengamatan terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru terungkap bahwa buku, LKS, dan RPP cenderung tidak berbasis pada nilai-nilai kearifan budaya lokal. Dua hal yang menjadi alternatif penyebabnya adalah (1) guru-guru belum menginternalisasi kearifan budaya lokal, sehingga menjadi hambatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis pada kearifan budaya lokal. (2) Kepala sekolah belum menunjukkan penguasaan yang baik tentang pengintegrasian nilai kearifan budaya lokal, sehingga model pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal belum menjadi kebijakan dalam konteks mensupervisi guru-guru dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil survei mengenai pengintegrasian budaya lokal yang dilakukan pada bulan Pebruari 2022 menunjukkan bahwa pemahaman guru-guru dan kepala sekolah tentang

pengintegrasian kearifan budaya lokal berkategori cukup. Temuan ini mengindikasikan pentingnya melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal.

Kearifan, yang secara etimologis berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal budinya untuk memposisikan diri dalam kaitannya dengan suatu peristiwa, objek atau situasi, sedangkan kata lokal menunjukkan ruang interaksi pada peristiwa atau situasi itu berlangsung. Dengan demikian, kearifan lokal pada hakikatnya merupakan norma yang mengikat dalam suatu masyarakat yang kebenarannya diyakini oleh masyarakat dan yang keberadaannya dijadikan acuan dalam aktivitas dan perilaku sehari-hari (Suastra, dkk., 2017). Proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menggunakan sintaks model pembelajaran yang lahir dari filosofi konstruktivis memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sintaks model pembelajaran yang dikembangkan dari nilai-nilai lokal masyarakat Indonesia dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa (Suastika, dkk., 2021). Hal senada juga disampaikan oleh Suastra (2017) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa secara konseptual, tahapan inti pembelajaran Fisika di SMA untuk mengembangkan karakter berbasis kearifan lokal Bali terdiri dari eksplorasi, pemusatan, inkuiri/investigasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Mengacu dari beberapa hasil penelitian tersebut di atas, maka dunia pendidikan banyak yang mengimplementasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran mulai tingkat Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi. Dunia

pendidikan yang sebelumnya mengabaikan kearifan lokal sebagai kekhasan suatu bangsa dan daerah, mulai bergeser dengan memanfaatkan potensi budaya lokal yang dimiliki (Astawan, dkk., 2019). Salah satu kearifan lokal masyarakat Bali adalah *Tri Pramana*.

Tri Pramana adalah tiga cara belajar, yaitu belajar secara langsung berhadapan dengan objek materi ajar yang disebut dengan *Pratyasa Pramana*, belajar dari membaca buku atau mendengar dari guru yang kemudian dikomunikasikan disebut *sabda/agama pramana*, belajar dengan perhitungan logis berdasarkan gejala-gejala yang diamati kemudian menarik simpulan yang disebut *anumana pramana* (Darmayanti, 2018). Model siklus belajar *Tri Pramana* memiliki sinergisme di dalam mengembangkan proses mental siswa (*minds on*) dan keterampilan siswa (*hands on*). Dua nilai penting dari model *Tri Pramana* di dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya di dalam mengakomodasi berbagai aspek pembelajaran meliputi keterampilan proses, hasil belajar, sikap terhadap sains, serta proses mental seperti berpikir kritis dan mengakomodasi pemanfaatan model pembelajaran yang berlandaskan kearifan lokal masyarakat Bali (Arjaya & Puspawati, 2017).

Manusia diciptakan oleh Tuhan dilengkapi dengan *Tri Pramana*. *Tri Pramana* adalah tiga jenis potensi dasar yang dimiliki manusia, yaitu: *sabda*, *bayu*, dan *idep*. *Sabda* artinya manusia memiliki kemampuan berbicara. *Bayu* artinya manusia memiliki kemampuan untuk beraktivitas. *Idep* berarti manusia memiliki kemampuan berpikir. Dengan *Tri Pramana*, manusia dapat melakukan berbagai aktivitas kehidupan. Dalam konteks pendidikan, *Tri Pramana* dapat

digunakan sebagai pendekatan untuk melakukan kegiatan belajar (Astawan, dkk., 2019).

Subagia & Wiratma, (2009) telah mengembangkan siklus belajar berdasarkan potensi-potensi kearifan lokal masyarakat Bali dalam bidang pendidikan. Siklus belajar yang dikembangkan diberi nama siklus belajar berbasis *Tri Pramana* yang menekankan pelaksanaan pembelajaran dalam tiga tahapan, yaitu pengamatan langsung (*Pratyaksha Pramana*), penerimaan informasi (*Sabda Pramana*), dan analisis fenomena alam (*Anumana Pramana*). Siklus belajar tersebut dilengkapi dengan kerangka teoretis, langkah-langkah pembelajaran, dan prinsip-prinsip mengajar, serta prinsip-prinsip belajar. Secara keseluruhan, ada enam jenis siklus belajar berbasis *Tri Pramana* yang dikembangkan, yaitu (1) siklus belajar *PSA*, (2) siklus belajar *PAS*, (3) siklus belajar *SAP*, (4) siklus belajar *SPA*, (5) siklus belajar *APS*, dan (6) siklus Belajar *ASP*. Dari keenam model siklus belajar *Tri Pramana* tersebut, dalam penelitian ini akan digunakan siklus belajar *PAS* karena model ini dipandang relevan untuk diintegrasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan di SMK.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa *Tri Pramana* merupakan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang terdiri dari tiga bagian (*Sabda Pramana*, *Pratyaksha Pramana*, dan *Anumana Pramana*). Indikator pembelajaran yang terdapat dalam *Sabda Pramana (Agama Pramana)* adalah “referensi dan afirmasi”; dalam *Pratyaksha Pramana* adalah “mengamati, mengumpulkan informasi, dan mengolah informasi; dan dalam *Anumana Pramana* adalah

"menganalisa, menghubungkan, merumuskan, dan menyatukan" (Paramartha, dkk., 2022).

Paramartha, A.I.W. (2015) mengungkapkan usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ialah menggunakan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata, dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu proses pembelajaran yang dianggap relevan untuk dilakukan adalah siklus belajar berbasis *Tri Pramana*.

Mengacu dari hasil pengamatan terhadap berbagai kelemahan yang ditemukan pada pembelajaran kewirausahaan di SMK, dan merujuk dari hasil-hasil penelitian terdahulu, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berlandaskan Konsep *Tri Pramana* Terhadap Hasil Belajar dan Kesiapan Berwirausaha Kuliner Siswa SMK dengan Mempertimbangkan Efikasi Diri"

Dasar pemikiran peneliti menawarkan model pembelajaran tersebut adalah bahwa model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan konsep *Tri Pramana* merupakan pembelajaran yang dibangun dengan siklus PAS yaitu *Pratyaksa Pramana, Anumana Pramanan dan Sabda Pramana*. Dalam penelitian ini siklus pembelajaran *Tri Pramana* dimulai dari *Praktyaksa* yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek guna menggali atau mengumpulkan informasi yang bisa dijadikan landasan dalam menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan serta mengimplementasikannya dalam bentuk proyek nyata. Kemudian dilanjutkan dengan *Anumana* yaitu kegiatan pembelajaran yang menuntun

keterlibatan siswa untuk mempergunakan kemampuan berpikir kritisnya dalam menganalisa pertanyaan esensial yang diajukan mengenai topik proyek yang diangkat, berikutnya adalah *sabda* yaitu mempresentasikan atau mengkomunikasikan obyek pembelajaran yang berupa produk nyata dan dilanjutkan dengan evaluasi serta refleksi. Ketiga konsep *Tri Pramana* tersebut diintegrasikan dalam sintak-sintak pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan karakteristik dari pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dan konsep *Tri Pramana* dapat dijelaskan bahwa pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan mengutamakan pada pengkajian produk yang dapat diamati dengan panca indera. Dalam hubungannya dengan model pembelajaran berbasis proyek, konsep *Tri Pramana* dikolaborasikan menjadi satu dalam langkah-langkah yang terdapat pada sintak sehingga dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* ini akan memperkuat model pembelajaran berbasis proyek dan dapat membantu siswa untuk memahami dengan lebih jelas dan pemahaman siswa terhadap suatu materi akan lebih mendalam serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian sejenis terkait pentingnya integrasi kearifan budaya lokal dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Subagia, I. W. (2008) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa siklus belajar berbasis *Tri Pramana* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran sains.

Kualitas Pembelajaran sains yang dimaksud meliputi: (1) aktivitas belajar siswa, (2) kreativitas belajar siswa, (3) efektifitas pembelajaran, dan (4)

suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suja, (2012) juga melakukan penelitian sejenis, temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa siklus belajar *Catur Pramana* efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas proses, hasil belajar, dan sikap ilmiah siswa SMA di Kota Singaraja. Dengan demikian model pembelajaran sains berbasis budaya lokal dapat mengembangkan kompetensi dasar sains dan nilai kearifan lokal siswa. Menurut laporan Suja (2012) dalam mengasuh Mata Kuliah Filsafat dan Ilmu Alamiah Dasar (IAD) di sejumlah perguruan tinggi, serta sejumlah mata kuliah pokok Jurusan Pendidikan Biologi, seperti Anatomi Tumbuhan, Genetika dan Fisiologi Tumbuhan, dengan mengaitkan nilai-nilai *local genius*/kearifan lokal pada materi ajar yang relevan, seperti *Catur Pramana*, *Tri Hita Karana*, sistem Subak, perkawinan keluarga, dan yang lainnya, ternyata mampu menghasilkan proses pembelajaran yang hangat dan menggairahkan, dengan interaksi yang tinggi dalam suasana yang kondusif. Teknik ini secara langsung dapat menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan *local genius* (Suja, 2012). Penelitian tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik bila dibandingkan dengan pembelajaran sejenis tanpa muatan kearifan lokal dan *local genius*, serta mendapat respon sangat positif.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penelitian tentang model pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada bidang pendidikan sudah banyak dilakukan seperti bidang pendidikan IPA, Kimia, Agama, dan IT, namun penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan konsep *Tri Pramana* dalam pendidikan bidang kuliner khususnya pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan belum

pernah dilakukan sebelumnya sehingga hasil penelitian ini nantinya akan menjadi suatu temuan baru dalam model pembelajaran di SMK terutama pada bidang keahlian kuliner.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Model atau metode pembelajaran yang digunakan di SMK belum mampu menginternalisasikan sikap, jiwa dan karakter wirausaha kepada peserta didik karena metode pembelajaran kewirausahaan yang berlangsung di SMK umumnya berupa ceramah, pengamatan, dan penugasan membuat produk, sehingga siswa hanya dipersiapkan untuk mengisi lapangan pekerjaan yang ada dan belum sebagai pencipta lapangan kerja.
2. Pencapaian hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan belum optimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang dicapai oleh siswa khususnya mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan 70% memperoleh nilai di atas KKM dan 30% memperoleh nilai di bawah KKM.
3. Kesiapan berwirausaha siswa SMK masih rendah karena fakta di lapangan menunjukkan ternyata masih banyak siswa SMK yang belum siap berwirausaha serta cenderung untuk memilih menjadi pegawai atau karyawan setelah lulus SMK, alasannya menjadi pegawai dinilai lebih praktis dan menyenangkan dari pada memilih untuk berwirausaha.
4. Tingkat pengangguran terbuka yang paling tinggi di Indonesia adalah pada

tingkat pendidikan SMK yang mencapai angka 8,49 persen. Hal ini menunjukkan pengangguran menjadi ancaman serius bagi negara Indonesia dan perlu dicarikan solusinya.

5. Peningkatan efikasi diri setiap siswa perlu dilakukan dengan penanaman nilai-nilai karakter melalui implementasi nilai kearifan lokal yang bersumber dari ajaran agama salah satunya *Tri Pramana* karena efikasi diri berperan penting dalam proses mental siswa.
6. Belum semua SMK mampu mengembangkan kurikulum bersama-sama dengan dunia kerja dan memiliki fasilitas yang belum sesuai standar. Selain itu, mayoritas sekolah masih cenderung menerapkan model pembelajaran yang monoton, sehingga siswa hanya mampu menyerap materi tanpa kemampuan mengimplementasikan materi yang telah mereka pelajari di kelas.
7. Belum diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan konsep *Tri Pramana* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan kesiapan berwirausaha siswa SMK pada bidang kuliner, sementara sudah banyak penelitian yang menunjukkan kelebihan pembelajaran berbasis proyek serta konsep *Tri Pramana* pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK merupakan permasalahan urgen yang perlu segera dicarikan solusinya guna mengatasi tingkat pengangguran di Indonesia. Demikian pula dengan pemilihan

model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan konsep *Tri Pramana* dipandang relevan, karena berdasarkan hasil penalaran secara teoretis model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar, dan kesiapan berwirausaha. Oleh karena itu, fokus penelitian ini mengkaji “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Berlandaskan Konsep *Tri Pramana* Terhadap Hasil Belajar dan Kesiapan Berwirausaha Kuliner Siswa SMK dengan Mempertimbangkan Efikasi Diri” Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada: 1) Pembelajaran berbasis proyek, 2) Konsep *Tri Pramana* siklus PAS, 3) Efikasi diri, 4) Hasil belajar kognitif, dan 5) Kesiapan berwirausaha kuliner.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah tersebut di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana*?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan efikasi diri terhadap hasil belajar dan kesiapan wirausaha siswa SMK?
3. Pada siswa yang memiliki efikasi diri tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana*?

4. Pada siswa yang memiliki efikasi diri rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana*.
2. Untuk menganalisis pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan efikasi diri terhadap hasil belajar dan kesiapan wirausaha kuliner siswa SMK.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana* pada siswa yang memiliki efikasi diri tinggi.
4. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran

berbasis proyek dengan konsep *Tri Pramana* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek tanpa konsep *Tri Pramana* pada siswa yang memiliki efikasi diri rendah.

1.6 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan signifikansi baik secara teoretis maupun praktis. Adapun signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Secara Teoretis

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pengembangan strategi pembelajaran, implementasi model-model pembelajaran terutama pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik di kelas.
2. Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidikan SMK untuk mengembangkan metode, dan model-model pembelajaran yang lebih inovatif dengan pengintegrasian budaya kearifan lokal terutama dalam pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan kesiapan berwirausaha siswa setelah lulus.
3. Dapat menjadi landasan teori dalam pengembangan pendidikan karakter melalui model pembelajaran berbasis kearifan lokal guna membentuk sumber daya manusia yang berkarakter mulia, memiliki keyakinan diri (*self efficacy*) yang kuat dan mandiri.
4. Dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan serta pembelajaran lainnya yang bermuara pada

peningkatan kualitas lulusan.

b. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memiliki kontribusi sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat berkontribusi pada pembentukan karakter yang positif atau pengembangan mental siswa agar mampu menjadi insan yang dewasa dan bermental kuat, berpikir kritis, kreatif, produktif, dan mandiri.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengalaman dalam penggunaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal guna menunjang peningkatan kompetensi guru terutama kompetensi pedagogik sehingga mampu menjadi guru yang profesional. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bagi pengajar proyek kreatif dan kewirausahaan dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan, serta dapat memotivasi guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar, mengelola pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan keyakinan dan kesiapan berwirausaha pada peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk pengembangan institusi terutama sekolah SMK, dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran disekolah melalui model yang mengintegrasikan budaya kearifan lokal

dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan yang mengkaji secara lebih mendalam tentang model-model pembelajaran terkait yang mengarah pada pengintegrasian budaya kearifan lokal.

1.7 Penjelasan Istilah

Penelitian ini menggunakan istilah-istilah yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam suatu proyek yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri untuk membangun pembelajarannya sendiri dan kemudian mencapai puncaknya dalam suatu hasil karya nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang dapat membuat hubungan yang kuat antara keterlibatan siswa dalam proyek mereka sendiri dan hasil belajarnya. Dalam pembelajaran berbasis proyek siswa bekerja untuk memecahkan dan mengevaluasi suatu masalah selanjutnya menampilkan atau mempresentasikan hasilnya kepada audiens yang memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup. Hal ini ditandai dengan otonomi siswa, kerjasama, komunikasi dan refleksi dalam praktek kehidupan nyata.

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek meliputi: Tahap 1: menetapkan pertanyaan mendasar (*start with essential question*). Pada fase ini

pembelajaran diawali dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang mengarah pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan memuat topik yang sesuai dengan realita kehidupan nyata, dan dimulai dengan investigasi mendalam. Tahap 2: membuat rancangan proyek (*design project*). Dalam hal ini rancangan atau perencanaan proyek dikerjakan secara kolaboratif antara guru dan kelompok peserta didik dengan harapan adanya rasa “memiliki” atas proyek yang dikerjakan. Tahap 3: menyusun jadwal (*create schedule*). Jadwal kegiatan disusun oleh kelompok peserta didik yang dilakukan secara kolaboratif dan difasilitasi oleh guru untuk mengerjakan dan menyelesaikan proyek. Jadwal yang telah ditentukan disetujui atau disepakati bersama agar guru dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek. Tahap 4: Memantau peserta didik dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*). Dalam hal ini guru mempunyai tanggung jawab memantau kegiatan peserta didik selama pengerjaan dan penyelesaian proyek dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam setiap proses. Tahap 5: penilaian hasil (*assess the outcome*). Penilaian hasil dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat ketercapaian standar kompetensi. Dalam hal ini guru berperan dalam mengevaluasi kemajuan proyek peserta didik, memberi umpan balik mengenai tingkat penguasaan atau pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik. Tahap 6 : Evaluasi pengalaman (*evaluation of experience*). Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik bersama-sama melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dikerjakan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaan dan pengalamannya selama proses penyelesaian proyek.

Guru dan peserta didik melakukan diskusi dalam upaya memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, dengan demikian pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru guna menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap awal pembelajaran.

2. Konsep *Tri Pramana*

Konsep *Tri Pramana* merupakan salah satu potensi kearifan lokal yang ada di Bali yang memberikan gagasan bagaimana pengetahuan dibangun dalam diri peserta didik *Tri Pramana* adalah tiga cara memperoleh pengetahuan. Ketiga cara tersebut adalah *Pratyaksa Pramana*, *Anumana Pramana*, dan *Agama (Sabda) Pramana*. *Pratyaksa Pramana* adalah pengetahuan yang diperoleh dengan mengamati secara langsung. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan secara langsung berhadapan dengan objek materi pembelajaran. *Anumana Pramana* adalah pengetahuan yang diperoleh dengan penalaran yang logis. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan proses analisa berdasarkan fakta yang ada dan pengetahuan awal yang sudah dimiliki. *Sabda Pramana* adalah pengetahuan yang diperoleh dengan mendengarkan/membaca dari sumber yang terpercaya. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan mendengarkan informasi dari guru atau membaca buku yang disertai proses diskusi kemudian mengkomunikasikannya di depan *audiens*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh

pengalaman yang diterima dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang diukur pada elemen atau mata pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan kognitif yaitu kemampuan daya ingat yang harus dikembangkan untuk dapat mengingat hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Dimensi proses kognitif terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pada elemen proyek kreatif dan kewirausahaan berdasarkan Kurikulum Merdeka Tahun 2022 antara lain: 1) konsep *prototype* dan kemasan produk barang/jasa, 2) lembar kerja untuk pembuatan *prototype* produk barang/jasa, 3) biaya produksi *prototype* produk barang/jasa, 4) pembuatan dan pengujian *prototype* produk berbahan lokal.

4. Kesiapan Berwirausaha

Kesiapan berwirausaha adalah suatu kondisi dimana seseorang merasa telah memiliki bekal dalam berwirausaha yang membuatnya siap dalam menghadapi situasi baik itu bersifat negatif maupun positif dalam berwirausaha. Situasi dimana memerlukan kesiapan mental dan fisik untuk memberikan respon terhadap perubahan yang terjadi dalam dunia wirausaha. Bekal yang dimaksud yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kesiapan berwirausaha sangat diperlukan individu untuk memulai suatu usaha. Melalui kesiapan berwirausaha, jiwa kewirausahaan seseorang akan tumbuh dan potensi yang dimiliki akan berkembang.

5. Efikasi Diri

Efikasi diri (*self efficacy*) adalah keyakinan individu terhadap kemampuan diri yang dapat menimbulkan kepercayaan diri dan semangat yang kuat dalam

mengatur dan melaksanakan tugas secara efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan dimana individu yakin mampu untuk menghadapi segala tantangan serta mampu memprediksi seberapa besar usaha yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam kehidupan sehari-hari individu dituntut untuk membuat keputusan mengenai aktivitas/tindakan yang akan dijalani. Pengambilan keputusan tersebut dipengaruhi oleh penilaian seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya. Seseorang akan cenderung memilih aktivitas dimana mereka merasa kompeten dan percaya diri mampu melakukannya dan cenderung menghindari aktivitas yang dinilai melebihi kemampuannya.

1.8 Novelty

Novelty atau kebaruan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar berupa pengetahuan proyek kreatif dan kewirausahaan adalah menggunakan tes obyektif yang diperluas dengan tujuan untuk menghindari siswa menjawab tes dengan cara menebak tanpa dilandasi pemahaman konsep yang baik. Selanjutnya instrumen untuk mengukur kesiapan berwirausaha kuliner dan efikasi diri menggunakan kuesioner/angket skala *Likert*.
2. Pembelajaran berbasis proyek menuntut kondisi ideal agar hasilnya optimal. Penelitian ini mencoba menginjeksikan konsep *Tri Pramana* pada pembelajaran berbasis proyek yang tahapan-tahapannya terutama tahapan inti pembelajaran mengintegrasikan konsep *Tri Pramana* dengan siklus *PAS (Pratyaksa, Anumana, Sabda)*. Pengintegrasian konsep *Tri Pramana*

pada sintaks pembelajaran berbasis proyek mampu mendukung dan memperkuat pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan pencapaian hasil belajar dan kesiapan berwirausaha kuliner siswa SMK.

3. Penelitian ini menghasilkan Modul Ajar Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan dengan sintaks pembelajaran berbasis proyek berlandaskan konsep *Tri Pramana* yang sudah di HKI dengan nomor pencatatan 000519228. Konsep *Tri Pramana* yang diintegrasikan pada sintaks pembelajaran berbasis proyek menggunakan siklus *PAS (Pratyaksa, Anumana, Sabda)* yang peneliti kembangkan dan telah melalui proses validasi ahli serta telah diujicobakan ke siswa. Model pembelajaran berbasis proyek berlandaskan konsep *Tri Pramana* sesuai dengan tuntutan pembelajaran masa kini yang mengarah kepada penerapan teknologi.
4. Produk akhir dari penelitian ini juga berupa resep kue kering berbahan lokal yang sudah di HKI dengan nomor pencatatan 000482172. Resep kue kering berbahan lokal ini bisa dijadikan sebagai peluang usaha Kuliner siswa SMK.
5. Penelitian ini juga menghasilkan buku teks dengan Judul “Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Konsep *Tri Pramana*: Hasil Belajar dan Kesiapan Berwirausaha Kuliner” dengan ISBN: 978-623-114-060-9 yang diterbitkan oleh PT Literasi Nusantara Abadi Grup. Buku Teks ini bisa menjadi salah satu sumber referensi dalam pembelajaran khususnya Elemen Proyek Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa SMK.