

OPTIMALISASI INOVASI *PROJECT BASED LEARNING* GUNA MENINGKATKAN *LIFE SKILLS*, *ENTREPRENEURSHIP* DAN MENGELOLA *ONLINE SHOPS*

Nur Azizah

Guru SMAN Unggul Dharmasraya

Abstrak

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Rendahnya *Human Development Index* (HDI) Indonesia dan banyaknya jumlah pengangguran menyebabkan perlu diorientasikan kembali, salah satunya dengan pendidikan yang diorientasikan pada pembelajaran yang dapat membantu siswa menolong dirinya sendiri di dalam kehidupannya di masyarakat, seperti mengarahkan siswa pada kecakapan hidup (*life skills*), kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan didukung oleh keterampilan yang berbasis ICT, sehingga dengan reorientasi tersebut diharapkan mampu memberikan alternatif layanan program pendidikan yang dapat memberikan kecakapan hidup bagi siswa di masa depannya., makaperlu diadakan suatu program inovasi pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kecakapan hidup (*life Skills*), kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan keterampilan mengelola *Online Shop*, sehingga dikembangkan suatu inovasi *Project Based Learning* guna meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship* dan mengelola *Online shop*. Dan hasilnya Program Inovasi *Project Based Learning* ini dapat meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship*, dan keterampilan siswa dalam mengelola *Online Shop* dengan baik mencapai hampir 100%

Keywords: *Project Based Learning, life skills, entrepreneurship, online shop*

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman. Sejalan dengan arahan undang-undang tersebut, telah pula ditetapkan visi pendidikan tahun 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Cerdas yang komprehensif, yaitu cerdas spritual dan cerdas sosial/emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestetis dalam ranah keterampilan. Dengan demikian, kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Dari komparasi internasional, mutu pendidikan di Indonesia juga kurang menggemblirakan. *Human Development Index* (HDI) Indonesia menduduki

peringkat 102 dari 106 negara yang disurvei dan satu peringkat di bawah Vietnam. *Survey the Political Economic Risk Consultation* (PERC) melaporkan Indonesia berada di peringkat 12 dari 12 negara yang disurvei, juga satu peringkat di bawah Vietnam (Depdiknas, 2002). Dari kenyataan ini juga, dapat dilihat disekitar lingkungan masyarakat akan tingginya jumlah pengangguran, termasuk pengangguran yang sudah berpendidikan.

Berdasarkan dari hal tersebut, maka menjadi suatu hal yang logis apabila pendidikan yang sudah berjalan selama ini perlu diorientasikan kembali, salah satunya dengan pendidikan yang diorientasikan pada pembelajaran yang dapat membantu siswa menolong dirinya sendiri di dalam kehidupannya di masyarakat, seperti mengarahkan siswa pada kecakapan hidup (*Life Skills*), kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan didukung oleh keterampilan yang berbasis ICT, sehingga dengan reorientasi tersebut diharapkan mampu memberikan alternatif layanan program pendidikan yang dapat memberikan kecakapan hidup bagi siswa di masa depannya.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (permendikbud, 2014). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009).

Pendidikan *life skill* sebagai pendidikan dapat memberikan bekal ketrampilan yang praktis, terpakai, terkait dengan kebutuhan pasar kerja, peluang usaha dan potensi ekonomi atau industri yang ada di masyarakat. Pendidikan *life skill* memiliki cakupan yang luas, berinteraksi antara pengetahuan yang diyakini sebagai unsur penting untuk hidup lebih mandiri. Pendidikan *life skill* mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, berbahagia dan bermartabat di masyarakat.

Selain itu, Sekolah atau pendidikan menjadi tempat yang sangat strategis untuk menumbuhkan bakat wirausaha (*entrepreneurship*). Beberapa alasan sekolah formal dapat menumbuhkan bakat wirausaha, yaitu : Pertama, sekolah adalah lembaga pendidikan yang sangat dipercaya masyarakat untuk masa depan yang lebih baik. Kedua, jaringan sudah ada di seluruh pelosok negeri. Ketiga, melalui sekolah juga bisa menjangkau dan mempengaruhi keluarga siswa (Nugroho, 2009).

Pengenalan ICT pada siswa dapat berupa pengenalan dan mengelola *Online Shop* atau yang disebut dengan toko *online* dapat diartikan sebagai toko yang mempresentasikan suatu produk atau jasa melalui media internet. *Online* dapat dikatakan bahwasanya suatu portal/media yang dapat diakses selama 24 jam dalam sehari, 7 hari dalam seminggu dan 365 hari dalam setahun dan dapat diakses dimana saja kapan saja selama akses internet masih berada dalam area tersebut.

Pendidikan perlu diupayakan relevansinya dengan nilai-nilai kehidupan nyata sehari-hari siswa. Dengan cara ini, pendidikan akan lebih realistis, lebih kontekstual, tidak akan mencabut siswa dari akarnya, sehingga pendidikan akan lebih bermakna bagi siswa dan akan tumbuh subur dengan baik

Pada kesempatan ini, maka diadakan suatu program inovasi pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kecakapan hidup (*life Skills*), kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan keterampilan mengelola *Online Shop*, sehingga dikembangkan suatu inovasi *Project Based Learning* guna meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship* dan mengelola *Online shop*.

Adapun masalah dalam penelitian atau Best Practice ini adalah: “Apakah inovasi *project based Learning* ini dapat meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship*, dan Mengelola *Online Shop*?”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Mengenalkan pada siswa tentang pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), 2) meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan hidupnya (*life skills*) sesuai dengan minat dan kemampuan siswa masing-masing, 3) mengenalkan siswa pada dunia kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan, 4) mengenalkan siswa mengelola *Online shop* yang dapat langsung dicobakan dengan menjual hasil karyanya.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah dengan hanya melibatkan guru-guru tertentu yang mempunyai kemampuan dan waktu dalam membimbing siswa, sehingga dipilih 3 bidang utama yang juga dikembangkan sesuai kebutuhan, sarana prasarana, dan kemampuan siswa, yaitu bidang karya ilmiah remaja (KIR), Keterampilan, dan Jurnalistik dan Menulis

METODELOGI

Adapun penyelesaian masalah yang dilakukan untuk membantu siswa meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship*, dan mengelola *Online Shop* adalah dengan mengembangkan inovasi *Project Based Learning* yaitu dengan membagi siswa sesuai dengan bidang minatnya dalam mengembangkan *life skills* nya setelah diberi pengarahan beberapa kali oleh kepala sekolah dan beberapa guru pembimbing yang sudah ditunjuk berupa : 1) pertanyaan penugasan dalam *project (essential question)*, 2) menyusun rencana *project* secara kolaboratif (*design project*), 3) menyusun jadwal (*design project*), 4) memantau siswa dan kemajuan *project (monitoring the students and progress of project)*, 5) menilai hasil (*assess the outcome*), dan 6) evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*), sehingga didapat hasil Program dan Nama Kelompok Inovasi *Project Based Learning* pada Tabel-tabel. berikut:

Tabel 1. Program dan Kelompok Karya Ilmiah Remaja

No	Nama Siswa	Klp	Karya Ilmiah Remaja	Pembina
1	Wahyu Illahi	1	Khasiat Melur sebagai obat pembasmi kutu	Harrynaldi Hamdi, S.Si Bagian Isi dan Ide (Guru Biologi)
2	Sovia Labibah			
3	Alya Rosandiyus Putri			
4	Marwah Insan Kamil	2	Obat Luka bakar dari daun Mlanding (Petai Cina) (Sapecin)	Yobi Zuganda, S.Pd
5	Bima Andres Roy. S			
6	Riyan Iswara	3	Obat Nyamuk dari Kulit Duku	
7	Wahyu Arrasyid			

8	Pajar Syahputra	4	Sabun dari daun sikaduduak	Bagian Penulisan KIR (Guru Bahasa Indonesia)
9	Puti Intan Karina			
10	Oriza S. Yoneri			
11	Tivani Khaizatur Nuria	5	<i>Langlight</i> Optimasi daun ilalang untuk sabun pencuci piring	
12	Eni Maryani			
13	Ade Irwandi Hasim			
14	Mona Risdiyanti	6	Optimalisasi ekstrak <i>Cinnamomun burmanii</i> dan ekstrak <i>Aloevera</i> sebagai masker Anti Jerawat (Anjer)	
15	Wahyu			
16	Sahrini			
17	Marli Shinta Hadha	7	Optimalisasi ekstrak umbi <i>Cyperus rotundus</i> dengan Penambahan ekstrak Daun <i>Manihot utilisima</i> untuk (Cegak Cream)	
18	Vinna Widayati			
19	Azizah Aulia			

Tabel 2. Program dan Kelompok Keterampilan

No	Nama	Klp	Keterampilan	Pembimbing
1	Arti Azora	1	Alas Meja Dari Perca Kain	Annisa Dwi Luthfia, S.Pd (Guru Keterampilan)
2	Lady Apniken Sahida			
3	Alvarisi F. Junaidi			
4	Muhandis Laudzaun			
5	Vina Widayati			
6	Dinda Rahmadani	2	Membuat Alas Meja Dari Perca Kain	
7	Dwi Ratih Octaberliana			
8	Dwiyana Pratiwi			
9	Gita Widya Sari			
10	Marli Shinta Hadha	3	Membuat Tempat Pensil Dari Kotak Handbody, Parfum Bekas	
11	Azizah Aulia			
12	Jumaidil Khairi			
13	Luthfia Mursimah			
14	Mena Risdiyanti Putri	4	Membuat Tempat Pensil Dari Kotak Handbody, Parfum Bekas	
15	Atifah Khoiriyah			
16	Dian Anugrah			
17	Oldi Yusepri			
18	Sahimi	5	Membuat Alas Meja Dari Perca Kain	
19	Aulia Rasita			
20	Nanda Putra			
21	Nurisma Ayu			
22	Nurjanah	6	Membuat Alas Meja Dari Perca Kain	
23	Adeta Natasia			
24	Ais Jauhara Fahira			

25	Wahyuli	7 - 15	Membuat Alas Meja Dari Perca Kain
26	Zilfa Rismanda		
27 - 85	...		

Tabel 3. Program dan Kelompok Bahasa dan Jurnalistik

No	Nama	Klp	Menulis dan Jurnalistik	Pembimbing
1	Sutan Galang Ramadhan	1	Jurnalistik	Yobi Zuganda, S.Pd (Guru Bahasa Indonesia)
2	Gilang Permana Putra			
3	Vintyhag Minanda			
4	Supriyandi	2	Cerpen, Cerita Islami (Ceris) dan Puisi	
5	Vinna Widayanti			
6	M. Ihsan			

Tabel 4. Program dan Kelompok *Online Shop*

No	Nama	Klp	Membuat Blog	Pembimbing
1		Semua Siswa		Yovi Widya Astuti, S.Kom (Guru TIK)
...				
85				

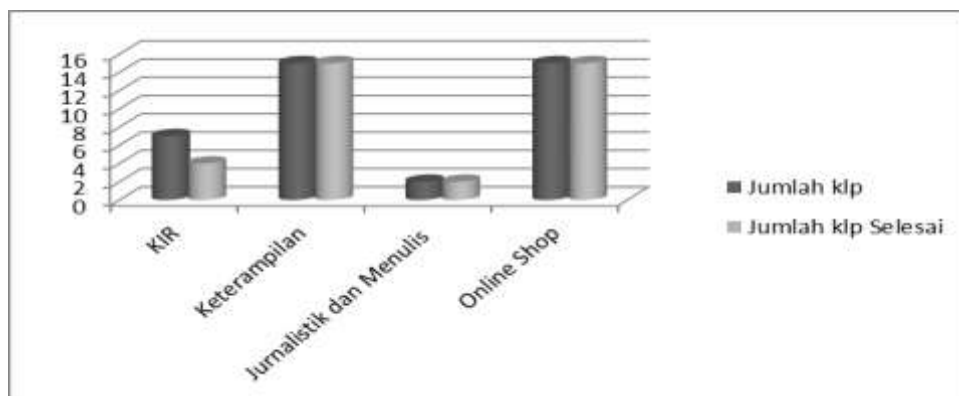
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah seperti pada Tabel 5. berikut:

Tabel 5 Hasil Inovasi *Project Based Learning*

No	Project Pilihan	Jumlah klp	Jumlah klp Selesai	Keterangan
1	KIR	7	4	Masih dalam pengerjaan
2	Keterampilan	15	15	
3	Jurnalistik dan Menulis	2	2	
4	Online Shop	15	15	

Atau dapat dilihat dari Gambar 1. Hasil Inovasi *Project Based Learning*, berikut:



Gambar 1. Hasil Inovasi *Project Based Learning*

Dari Gambar 1. Tersebut didapat penjelasan bahwa hasil Inovasi *Project Based* adalah sebagai berikut:

1. Tersusunnya naskah atau makalah karya ilmiah remaja (KIR) siswa beserta produk hasil temuannya, dari 7 kelompok, sudah selesai 4 kelompok beserta produknya, sedangkan 3 kelompok lagi masih dalam pengerjaan. (terlampir)
2. Terciptanya 15 produk hasil keterampilan siswa berupa benda-benda hasil kreasi berkelompok sesuai dengan jenis keterampilan yang dipilihnya. (terlampir)
3. Terciptanya beberapa puisi, cerita islami dan laporan hasil kegiatan jurnalistik siswa, walau tidak banyak yang memilih bidang ini. (terlampir)
4. Terciptanya *online shop* siswa secara berkelompok, berupa blog yang memasarkan hasil produk kelompok mereka atau kelompok teman-teman sekelasnya, dan siswa mengenal cara memasarkan produk secara *online* (terlampir)

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari hasil dan produk-produk yang diperoleh selama program *Best Practice* Inovasi *Project Based Learning* ini maka dapat disimpulkan bahwa Program Inovasi *Project Based Learning* ini dapat meningkatkan *Life Skills*, *Entrepreneurship*, dan keterampilan siswa dalam mengelolan *Online Shop* dengan baik.

Adapun pelajaran yang diperoleh selama melaksanakan *best practice* ini adalah:

1. Siswa sangat tertarik mengerjakan project yang dipilihnya sesuai dengan minat dan waktu yang dimilikinya,
2. Siswa sangat antusias mengikuti setiap sesi pembinaan termasuk di KIR dan Jurnalistik,
3. Kepala sekolah dan Guru membantu siswa jika diperlukan terutama dalam pemilihan judul penelitian dan cara membuat laporann penelitian dalam KIR
4. Keterampilan dikerjakan dalm waktu-waktu senggang siswa secara bersama-sama dalam kelompok, sehingga memupuk kebiasaan bekerja sama dan saling membantu satu sama lainnya.
5. Siswa mengenal banyak cara mengelola *online shop* seperti *Path*, *Pinterest*, *twitter*, *facebook*, *Jejulan.com*, *Line*, walau pelajaran yang diberikan hanya berupa mengelolan *online shop* melalui *Blog* untuk memasarkan hasil produk mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah Sani, Ridwan. 2014. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*, (Bandung : Alfabeta, 2004).

- Chirul Rozak, “Peningkatan Mutu Lewat Life Skill, Prakira Wacana Desentralisasi Pendidikan”, (Buletin LPM Edukasi Quantum, 06 Juni 2005).
- Daryanto. 2009. Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif. Jakarta: Publisher.
- Direktorat Pendidikan Menengah Umum, *Strategi Pembekalan Life Skill di SMA.*, (2004).
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Moch Abdi, S. E., and M. M. Hariyadi. "Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat." *Menara Ilmu* 11.77 (2017).
- NYC Department of Education. 2009. Project-Based Learning: Inspiring Middle School Students to Engage in Deep and Active Learning. New York.
- Sutirman. 2013. Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wena, Meda. 2011. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winastwan, Gora dan Sunarto. 2010. Pakematik Strategy Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK. Jakarta: Flex Media Komputindo.