

Esensi Pembelajaran Berbasis Produk

Imam Aladin Nur
Kementerian Agama
Kulon Progo

email:
imamnur461@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini terinspirasi oleh sebuah pertanyaan yang akan dihadapi oleh peserta didik "Nak, kamu tahu apa". Pertanyaan tersebut sangat relevan untuk menggagas pola pembelajaran tematik berbasis produk/proyek pada kurikulum 13 khususnya pada jenjang SD/MI. sesuai dengan dasar perubahan bahwa kurikulum 13 dirancang untuk menjawab tantangan global ketika memasuki pasar bebas, dimana akan terjadi ledakan demografis yang luar biasa. Persaingan dunia kerja, gesekan kepentingan, tuntutan kebutuhan hidup dan yang tidak bisa dikesampingkan adalah degradasi moral sebagai akibat langsung interaksi tanpa batas lewat medsos. Dengan pola Satu tema Satu karya sebenarnya anak diajak untuk melihat peluang kerja pada setiap tema bahasan yang sedang dipelajari. Disini guru dituntut untuk lebih berani berkreasi dan berinovasi dalam mengemas proses pembelajaran sehingga menjadi sesuatu yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Produk, Tematik, Peluang Kerja

Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya adalah menyiapkan manusia agar menjadi pemain kehidupan yang handal pada masanya, dalam artian dapat menaklukkan kepentingan hidup yang secara riil dihadapi dengan penuh kesadaran. Tujuan Pendidikan Nasional menurut UU no. 23 tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu dasar pemikiran perubahan kurikulum dari 2006 ke K 13 adalah tantangan masa depan, sehingga desain K-13 dirancang agar secara generic anak berkembang sesuai dengan tantangan yang dihadapi. Salah satu acuan konseptual K-13 sebagaimana tertuang pada Permendikbud 61/2014 bahwa kurikulum dirancang agar peserta didik memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada masa yang akan datang dan tuntutan dunia kerja, ini artinya bahwa setiap peserta didik akan mampu melihat peluang dan memiliki kecakapan untuk bersaing.

Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Jika diuraikan paling tidak ada 6 tujuan yang hendak dicapai dalam system pendidikan kita, yaitu:

1. Manusia yang Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

Dasar negara kita adalah pancasila, pada sila pertama dijelaskan bahwa setiap warga memiliki kewajiban untuk memeluk agama dengan asas tuhan yang maha esa. tujuan pendidikan yang pertama ini jelas bahwa iman dan takwa kepada tuhan yang maha esa adalah faktor penting yang berpengaruh besar pada kualitas sumber daya manusia. pendidikan nasional harus mengedepankan pendidikan agama, dengan kualitas pendidikan agama yang baik maka hubungan manusia dengan Tuhan-Nya dan sesama manusia juga akan membaik. jika tujuan ini tercapai maka suatu bangsa akan memiliki calon penerus dengan sumber daya manusia yang baik.

2. Berakhlak Mulia

Setiap individu memiliki sifat yang berbeda, anak kembar sekalipun pasti memiliki perbedaan sifat. perbedaan sifat ini akan berpotensi menimbulkan konflik antar individu. akhlak merupakan suatu cara individu dalam melakukan sesuatu. Akhlak mulia adalah salah satu solusi untuk

menghindari konflik antar individu. tujuan pendidikan yang kedua ini harus diterapkan pada pendidikan pada level terendah sampai tertinggi. dengan adanya akhlak mulia kehidupan dalam berbangsa dan bernegara menjadi lebih baik

3. Cakap

Cakap menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sanggup dalam melakukan sesuatu. selama atau setelah mengenyam pendidikan peserta didik harus memiliki suatu kecakapan tertentu. Cakap dalam menulis dan membaca merupakan keharusan peserta didik. dengan kedua kemampuan tersebut maka diharapkan peserta didik dapat memahami dan menyampaikan apa yang dipelajarinya. Tujuan pendidikan ini penting sebagai tolak ukur kualitas sumber daya manusia suatu bangsa.

4. Kreatif

Memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan adalah definisi dari kreatif. Kreatif merupakan kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai cara. Berbagai macam solusi dari suatu masalah dapat tercipt dari kreatifitas individu. Tujuan Pendidikan ini harus diterapkan untuk menjadikan peserta didik memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah nya sendiri atau membantu orang lain. Dengan kreatifitas, peserta didik diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan solusi untuk berbagai masalah yang ada pada bangsa. Kreatifitas dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan, misalnya dengan pembelajaran yang menarik, diskusi kelompok maupun presentasi.

5. Mandiri

Mandiri adalah keadaan dimana seorang individu dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Seorang yang mandiri tidak akan melibatkan orang lain dalam melakukan sesuatu yang dapat dilakukanya sendiri. kemandirian dapat diterapkan dalam kehidupan belajar mengajar, contohnya adalah kejujuran dalam mengerjakan ujian. Pada Tujuan Pendidikan ini diharapkan peserta didik mampu melakukan segala sesuatunya tanpa bantuan orang lain, sehingga nantinya jika dalam keadaan terdesak peserta didik mampu menyelesaikan masalahnya sendiri.

6. Menjadi Warga Negara yang Demokratis serta Bertanggung Jawab

Bentuk Pemerintahan negara kita adalah Demokrasi, Demokrasi berasal dari kata demos yang artinya rakyat dan kratos yang artinya kekuasaan, sehingga dapat diartikan bahwa kekuasaan tertinggi dalam negara dipegang oleh rakyat. dalam kehidupan berdemokratis perlu adanya batasan batasan

yang membatasi kebebasan individu dalam bernegara, sehingga pada tujuan pendidikan ini demokratis disandingkan dengan bertanggung jawab agar terciptanya kehidupan demokratis yang sesuai dengan prinsip dasar demokratis. tujuan pendidikan ini juga dapat diterapkan dalam suasana pembelajaran, misalnya dengan diskusi tanya jawab dengan membahas berbagai topik.

Salah satu acuan konseptual K-13 sebagaimana tertuang pada Permendikbud 61/2014 bahwa kurikulum dirancang agar peserta didik memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada masa yang akan datang dan tuntutan dunia kerja. Ada pokok pikiran yang perlu dicermati pada poin ini, yaitu kompetensi yang dibutuhkan dimasa yang akan datang dan kedua tuntutan dunia kerja.

1. *Kebutuhan Kompetensi Masa Depan*. Kompetensi peserta didik yang diperlukan antara lain berpikir kritis dan membuat keputusan, memecahkan masalah yang kompleks secara lintas bidang keilmuan, berpikir kreatif dan kewirausahaan, berkomunikasi dan berkolaborasi, menggunakan pengetahuan kesempatan secara inovatif, mengelola keuangan, kesehatan, dan tanggung jawab warga negara.
2. *Tuntutan Dunia Kerja*. Kegiatan pembelajaran harus dapat mendukung tumbuh kembangnya pribadi peserta didik yang berjiwa kewirausahaan dan mempunyai kecakapan hidup. Oleh sebab itu, kurikulum perlu mengembangkan jiwa kewirausahaan dan kecakapan hidup untuk membekali peserta didik dalam melanjutkan studi dan/atau memasuki dunia kerja. Terlebih bagi peserta didik pada satuan pendidikan kejuruan dan peserta didik yang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dari uraian diatas kiranya dapat ditarik satu kesimpulan bahwa pembelajaran tematik dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek/produk merupakan jawaban atas tuntutan masa depan peserta didik. Sebab dengan pembelajaran berbasis proyek/produk anak diajak untuk melihat peluang kerja pada setiap tema yang diajarkan. Realitas di madrasah, terutama pada tingkat dasar/MI masih banyak guru yang belum memahami arah dari perubahan Kurikulum 13 dalam menyongsong era global. Dalam kaitan ini pembelajaran berbasis Proyek/produk kurang disadari oleh sebagian guru-guru madrasah. Uraian ini diharapkan dapat menjembatani, secara sederhana, tentang betapa pentingnya guru mengenalkan bahwa pada setiap tema ada peluang kerja.

Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014: 20). Sementara dalam penilaian pembelajaran Kurikulum 13 terdapat penilaian ketrampilan, diantaranya adalah penilaian produk dan penilaian proyek. Penilaian produk adalah penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam membuat produk teknologi dan seni (3 dimensi) (Agus Wasito, 2014). Sedang penilaian proyek adalah penilaian terhadap tugas yang mengandung investigasi dan harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. (Agus Wasito, 2014)

Para ahli memiliki pandangan dan pengertian tentang pembelajaran berbasis proyek. Menurut *Buck Institute for Education*, model pembelajaran *Project Based Learning* adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk (Sutirman, 2013). Menurut Daryanto (2009: 407), *Project Based Learning* merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berpikir pada siswa yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan. Menurut Boss dan Kraus, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (MPBP) adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu (Abidin, 2007: 167).

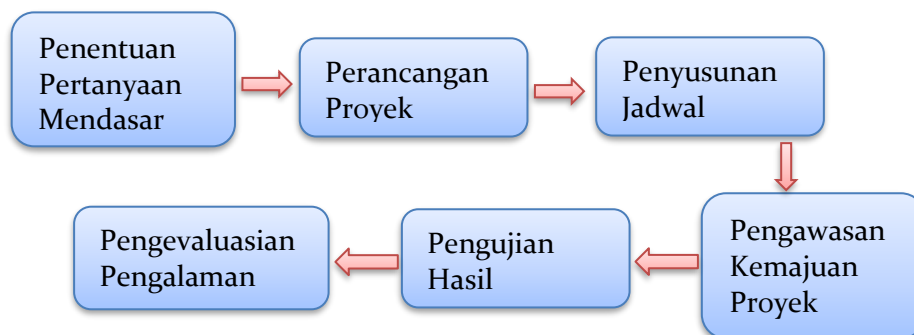
Dalam pembahasan ini tidak akan dipertentangkan antara pembelajaran berbasis proyek/produk dengan penilaian berbasis proyek/produk, karena yang lebih penting adalah substansinya yaitu bagaimana agar setiap tema mampu menghasilkan sebuah karya nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran, para siswa dibimbing secara sistematis untuk mengekspresikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam bentuk karya nyata (proyek/produk). Dari sini guru dapat mengenalkan kepada siswa tentang adanya peluang kerja pada setiap tema yang dipelajari. Sehingga kelak anak akan dengan cermat melihat peluang pada setiap problem kehidupan. Di sinilah guru telah membangun mental pengusaha (*interprainer ship*) pada anak didik, hingga ia memiliki kompetensi dan berani berkompetisi.

Bagi guru pada jejang SD/MI dapat membuat tabel untuk mempermudah bentuk dan jenis produk yang mungkin di buat oleh anak pada tiap tema, misalnya:

No	Tema	Sub.Tema	Produk	Ket
1	Diriku (Kelas I)	Aku dan Teman Baruku	Menghias Pigura	Tugas kel/Individu
2	Kegemaranku (Kelas I)	Gemar Menggambar	Lukisan	Tugas kel/Individu
3	Indahnya Kebersamaan (Kelas IV)	Keberagaman Budaya Bangsa	Klipping	Tugas kel/Individu
4	Peduli terhadap makhluk Hidup	Ayo Cintai lingkungan	Membuat poster/iklan	Tugas kel/Individu

Untuk anak tingkat dasar, apalagi pada kelas bawah, guru belum perlu member tugas yang rumit pada anak, namun cukup dalam bentuk sederhana namun nyata dan bisa dilakukan oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Karena substansi yang akan dibidik dalam hal bukan hebat atau indahnya hasil karya anak, namun tumbuh nya jiwa kewirausahaan pada anak dan kemampuan melihat peluang kerja.

The George Lucas Education Foundation dan Dopplet adalah lembaga yang mula mula mengembangkan pola pembelajaran berbasis proyek, dengan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan beberapa fase sebagai berikut (Kemdikbud, 2014: 34), yaitu:



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Basid Learning*

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas., Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif,

menantang, dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa. Misalnya untuk tema Diriku (Kelas I), guru menanyakan bagaimana cara mengenalkan keluarga dengan orang lain, melalui cerita atau melalui gambar/foto. Kalimat melalui gambar atau foto ini sudah mengarahkan anak untuk membuat produk. Misalnya gambar keluarga, membuat pigura, menghias pigura, dan lain sebagainya.

2. Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa memiliki atas proyek/produk tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan jenis proyek/produk, membentuk kelompok dan hal lain yang dapat mendukung lahirnya karya siswa anak

3. Menyusun jadwal (*create schedule*)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek/produk. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat jadwal u, ntuk menyelesaikan proyek/produk, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek/produk, (3) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek/produk di luar kelas.

4. Memantau siswa dan kemajuan proyek/produk (*monitoring the students and progress of project*)

Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek/produk. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik/catatan yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

5. Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek/produk yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Basid Learnig*

Diawal sudah penulis sampaikan bahwa tulisan ini tidak mempertentangkan antara proyek dengan produk, mengingat sasaran dari tulisan ini adalah guru dan siswa pada tingkat dasar

Sebagai sebuah metode pembelajaran berbasisi proyek/produk memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif
2. Meningkatkan kolaborasi.
3. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
4. Meningkatkan keterampilan peserta didikdalam mengelola sumber.
5. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek/produk, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
6. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
7. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
8. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran

Selain keunggulan, model pembelajaran ini juga dinilai memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut (Abidin, 2013: 171), yaitu:

1. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
2. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
3. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.

4. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

Simpulan

Pembelajaran berbasis proyek/produk dengan pola satu tema satu karya harus dipahami oleh semua guru, karena pola ini akan secara langsung membawa peserta didik untuk melihat peluang kerja pada setiap tema. Pola ini akan membuat anak lebih aktif dengan membuat karya, anak juga lebih enjoy karena kemampuan motorik mereka selalu terasah dan terpupuk. Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga pola ini terasa lebih tepat bagi mereka.

Daftar Pustaka

- Abdulah Sani, Ridwan. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wasito, Agus, 2014. *Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Ketrampilan*. Widya Pustaka Klaten Jawa Tengah