

Memanfaatkan Kekayaan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Prakarya dan Kewirausahaan Melalui Model Project Based Learning (PjBL) di SMA Muhammadiyah Sokaraja

Rusmiyati^{1*}, Beny Wijarnako Kertopati²
^{1,2}Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v19i.1365](https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1365)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

Keywords:

Project Based Learning; Local
Potential; Crafts and
Entrepreneurship

ABSTRACT

Craft and Entrepreneurship Learning (PKWU) is a subject that focuses on creating work and entrepreneurial activities. To understand the material about the processing of Sokaraja fried getuk food which is based on the use of local wealth, the Project Based Learning (PjBL) method is very necessary. This learning model is used because it involves student activities in the learning process, which aims to solve problems so as to help them understand the subject matter better. This research uses a descriptive qualitative approach that reveals an in-depth picture of students' creativity. Researchers focus on exploring products and ideas produced by students as a real manifestation of their creativity.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Rusmiyati

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Kekayaan lokal atau potensi lokal merupakan aset berharga yang dimiliki oleh suatu daerah, yang dapat menjadi landasan untuk pengembangan ekonomi lokal serta sebagai sumber pembelajaran yang bernilai bagi pendidikan. Pemanfaatan kekayaan lokal sebagai sumber belajar Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) merupakan hal yang penting dalam pendidikan. Keberadaan mata pelajaran PKWU ini diharapkan menjadi dasar bagi setiap individu yang pada akhirnya ingin membuka sebuah usaha untuk keberlangsungan hidup kedepannya. Sebab tak bisa dipungkiri, selain menjadi pekerja di perusahaan ternyata pilihan menjadi seorang wirausahawan memang begitu banyak dipilih oleh kebanyakan orang. Dengan adanya pembelajaran PKWU bisa menciptakan karya dengan nilai guna tinggi serta dapat mendukung pertumbuhan ekonomi.

Untuk memupuk semangat menjadi wirausahawan, disarankan agar para siswa mempersiapkan diri untuk menjadi seorang entrepreneur. Dengan demikian, setelah lulus sekolah, mereka bisa menciptakan peluang usaha sendiri. Salah satu contohnya adalah usaha produksi getuk goreng Sokaraja, yang tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga memberikan keuntungan finansial untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga, serta memberikan peluang kerja bagi orang lain yang bergabung dalam usaha tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran tentang langkah-langkah menjadi seorang entrepreneur perlu diajarkan sejak di bangku sekolah menengah (Sunaryo, 2023).

Seorang wirausahawan adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan menilai peluang bisnis. Mereka dapat mengumpulkan sumber daya yang diperlukan untuk mengambil tindakan yang tepat

dan menguntungkan. Selain itu, mereka memiliki sifat, karakter, dan kemauan untuk mewujudkan ide-ide inovatif secara kreatif dalam dunia nyata, dengan tujuan meraih kesuksesan dan meningkatkan pendapatan (Mulyani, 2012). Agar mencapai tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif siswa merupakan hal yang mutlak diperlukan. Dalam hal ini, peran guru sangatlah penting untuk memotivasi dan mendorong siswa agar terlibat secara totalitas dalam proses belajar mengajar (Solissa et al., 2022). Proses belajar mengajar yang efektif dapat dicapai dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang kreatif dan menarik. Model pembelajaran sangat penting karena membantu menyusun metode pembelajaran secara terstruktur dan sistematis. Model pembelajaran adalah sebuah rangkaian yang mengintegrasikan pendekatan, strategi, dan metode secara menyeluruh, mulai dari awal hingga akhir, yang disajikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (MPBP) atau Project Based Learning. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga aktif terlibat dalam proses merencanakan, merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang relevan dengan materi yang dipelajari. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan praktis melalui partisipasi langsung dalam proyek-proyek tersebut. Abidin (2014:167), Model Pembelajaran Berbasis Proyek (MPBP) adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan proyek tertentu. Model ini bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan.

Menurut Kosasih (2014:96) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan proyek sebagai tujuannya. Pendekatan ini menekankan aktivitas siswa dalam mengumpulkan informasi dan memanfaatkannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, baik bagi kehidupan mereka sendiri maupun orang lain, namun tetap terkait dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum. Sementara Menurut Rahmawati & Haryani (2015), model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa ciri utama, yaitu:

1. Pengalaman Praktis: Siswa terlibat dalam aktivitas nyata dan proyek yang menuntut penerapan pengetahuan serta keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari.
2. Keterlibatan Siswa: Model ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam merencanakan dan melaksanakan proyek. Siswa memiliki kendali atas proyek mereka dan membuat keputusan yang relevan.
3. Kolaborasi: Siswa sering bekerja dalam tim atau kelompok, yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan keterampilan sosial.
4. Keterampilan Multidisipliner: Model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan lintas disiplin, termasuk penelitian, pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas.
5. Relevansi Kurikulum: Proyek-proyek dirancang agar sesuai dengan kurikulum yang ada, sehingga siswa dapat menghubungkan pembelajaran mereka dengan kehidupan nyata.
6. Evaluasi Holistik: Evaluasi dalam model ini sering mencakup penilaian berdasarkan hasil proyek, kemajuan individu, dan keterampilan yang dikembangkan, bukan hanya melalui tes atau ujian tertulis.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, memotivasi siswa, dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia nyata. Model ini telah diakui di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, karena kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam masyarakat dan dunia kerja saat ini (Kamaruddin et al., 2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan kebebasan yang lebih besar. Kebebasan ini dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, rasa percaya diri, dan kemampuan presentasi siswa.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat berhasil dengan baik dalam mata pelajaran kewirausahaan jika siswa memiliki penguasaan kepribadian (*soft skill*) kewirausahaan dan keterampilan berbisnis (*hard skill*) yang tinggi. Dalam pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, khususnya pada aspek pengolahan makanan seperti pembuatan getuk goreng Sokaraja, penting untuk diajarkan kepada siswa di SMA Muhammadiyah Sokaraja sebagai potensi lokal yang ada di daerah tersebut. Pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar Prakarya dan Kewirausahaan memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, siswa dapat langsung melihat bagaimana konsep-konsep Prakarya dan Kewirausahaan diterapkan dalam kehidupan nyata. Mereka dapat mengamati proses produksi dari dekat, berinteraksi dengan pelaku ekonomi lokal, dan memahami bagaimana kegiatan ekonomi berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat. Kedua, pemanfaatan potensi lokal dapat mengembangkan rasa cinta dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Dengan mempelajari potensi lokal, siswa dapat menyadari pentingnya pelestarian sumber daya alam, budaya, dan pengembangan sektor ekonomi yang berkelanjutan.

Ketiga, pemanfaatan potensi lokal juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan mereka, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu potensi lokal yang cukup menonjol di Sokaraja adalah industri pengrajin getuk goreng Sokaraja, Sokaraja merupakan sebuah kota kecil yang terletak di Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia. Jika memasuki kawasan Sokaraja di sepanjang jalan kanan kiri banyak dijumpai toko

penjual Getuk Goreng Sokaraja. Getuk Goreng Sokaraja merupakan makanan tradisional yang telah menjadi bagian penting dari warisan budaya dan ekonomi masyarakat Sokaraja.

Industri pengrajin getuk goreng di Sokaraja memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai sumber pembelajaran dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di sekolah. Dengan memahami proses produksi, strategi pemasaran, dan tantangan yang dihadapi oleh pengrajin getuk goreng, siswa dapat belajar secara langsung mengenai keterampilan kewirausahaan, kreativitas dalam desain produk, serta strategi pemasaran yang efektif. Mereka dapat melihat nilai dan manfaatnya secara langsung dari pengetahuan yang mereka dapat, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi dan berfikir kritis dalam mengelola makanan tradisional.

Perkembangan dan pertumbuhan industri kuliner menunjukkan daya tarik yang signifikan bagi banyak orang yang ingin menjadikannya sebagai mata pencaharian. Sokaraja adalah salah satu contoh menarik, di mana industri kuliner berkembang dengan kreativitas dan menjadi salah satu daya tarik utama bagi kota tersebut. Sokaraja dikenal dengan hidangan khasnya, seperti Soto Sokaraja, mendoan, dan getuk goreng. Getuk goreng adalah makanan yang terbuat dari singkong dan gula jawa, dengan rasa manis yang khas (Eka, 2023).

Apabila siswa tidak dikenalkan dengan potensi lokal yang ada disekitar sekolah hal ini dapat mengakibatkan kurangnya kesadaran akan keberadaan makanan ini, sehingga, banyak siswa sebagai generasi muda di Sokaraja yang mungkin tidak mengenal atau tidak tertarik dengan kuliner tradisional ini. Melalui pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) di SMA Muhammadiyah Sokaraja yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dapat memberi manfaat kepada siswa dalam pengembangan diri mereka, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun warga negara. Tujuan ini mencakup kemampuan untuk berkembang secara mandiri serta persiapan untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan tahap perkembangan siswa, karena itu peserta didik perlu dibekali *life skill* (Saputra et al., 2023).

Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup (*life skill*) menjadi sebuah alternatif pembaharuan pendidikan yang prospektif untuk mengantisipasi tuntutan masa depan. *Life skill* adalah kemampuan dan keberanian dalam menghadapi tantangan kehidupan, diikuti dengan usaha yang proaktif dan kreatif untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi (Wahab, 2012). Meskipun Getuk Goreng Sokaraja memiliki potensi yang besar, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam upaya pelestariannya. Salah satunya adalah perubahan preferensi masyarakat terhadap makanan yang lebih modern dan praktis. Hal ini bisa mengancam eksistensi Getuk Goreng Sokaraja jika tidak ada upaya yang cukup untuk mengenalkan dan mengembangkannya, oleh karena itu guru SMA Muhammadiyah Sokaraja melalui pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) memanfaatkan kekayaan potensi lokal untuk meningkatkan keterampilan Prakarya dan Kewirausahaan melalui model *Project Based Learning* di sekolah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Project Based Learning* berbasis potensi lokal pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XI SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berbasis potensi lokal pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XI SMA Muhammadiyah Sokaraja.

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Penelitian ini dilaksanakan dari April hingga Mei 2024.

b. Subyek Penelitian

Guru Prakarya dan Kewirausahaan SMA Muhammadiyah Sokaraja

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang berfokus pada penggambaran dan pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena atau realitas sosial secara apa adanya. Penelitian ini menjelaskan dan menguraikan suatu fenomena secara menyeluruh dan terperinci (Moleong, L. J. 2005). Penelitian ini untuk menguak gambaran mendalam tentang kreativitas peserta didik. Peneliti memfokuskan pada penjelajahan produk dan ide yang dihasilkan oleh para peserta didik sebagai manifestasi nyata dari kreativitas mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian ini mengungkap berbagai manfaat bagi siswa yang mengikuti pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan model *Project Based Learning*, di antaranya:

1. Kebebasan Belajar:

Siswa memiliki keleluasaan untuk memilih aktivitas belajar yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan motivasi mereka.

2. Kerja Sama:

Kerja sama tim menjadi kunci dalam menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah. Siswa belajar bagaimana berkomunikasi secara efektif, saling menghargai, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

3. Kewirausahaan:

Semangat wirausaha ditanamkan melalui proses penciptaan produk yang dapat dijual kepada orang lain. Siswa belajar bagaimana mengidentifikasi peluang pasar, mengembangkan produk, dan menjalankan bisnis.

4. Keterampilan Komunikasi:

Kemampuan komunikasi yang baik sangat penting untuk memasarkan dan menjual produk kepada konsumen. Siswa belajar bagaimana menjelaskan produk mereka secara menarik, menjalin hubungan dengan pelanggan, dan melakukan negosiasi.

5. Pengembangan Potensi Lokal:

Pemanfaatan bahan-bahan dan sumber daya lokal dalam pembuatan produk menjadi fokus utama. Siswa belajar bagaimana mengembangkan potensi daerah mereka dan mendukung perekonomian lokal.

6. Kreativitas:

Proses desain dan pembuatan produk menuntut kreativitas dan inovasi dari siswa. Mereka belajar bagaimana menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara kreatif, dan menciptakan produk yang unik.

b. Pembahasan

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diajarkan kepada seluruh siswa pada program SMA/MA/Paket C yang dituangkan dalam Kurikulum Merdeka. Pemberian materi ini bertujuan untuk menumbuhkan kewirausahaan sejak dini dan merupakan langkah yang baik untuk mempersiapkan lahirnya lebih banyak wirausaha di Indonesia. Pendidikan kewirausahaan saat ini bertujuan untuk menciptakan wirausaha yang inovatif dan kreatif. Keistimewaan mata pelajaran ini antara lain siswa didorong untuk berpikir kreatif, merancang solusi baru dan menciptakan produk. Secara kolaboratif, siswa juga terlibat dalam proyek aktif untuk menghasilkan karya kreatif, sehingga merangsang partisipasi aktif ketika bekerja sama.

Pada dasarnya pendidikan kewirausahaan tidak hanya sekedar mengajarkan kepada anak cara memulai usaha saja, namun juga menitikberatkan pada pelatihan agar anak mempunyai kepribadian dan mental yang kuat (Safariya et al, 2022).

Situasi di sektor pendidikan pada abad ke-21 semakin dinamis dan menuntut inovasi dalam pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Project Based Learning hadir sebagai sebuah inovasi dalam pembelajaran yang dinilai dapat memudahkan perkembangan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan memantapkan keterampilan yang dibutuhkan siswa seperti rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, fleksibilitas, kemampuan bekerja sama dengan siswa lain dan mampu. untuk memotivasi diri mereka sendiri (Diana et al., 2021).

Adapun Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Pembuatan Getuk Goreng Sokaraja pada Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Muhammadiyah Sokaraja sebagai berikut :

Tujuan:

1. Melatih siswa dalam menemukan peluang usaha dan mengembangkan ide-ide kreatif untuk pembuatan getuk goreng Sokaraja.
2. Meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi dan memasarkan getuk goreng Sokaraja.
3. Menumbuhkan semangat kewirausahaan dan jiwa wirausaha pada siswa.

Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk memanfaatkan kekayaan lokal Getuk Goreng Sokaraja pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

No.	Tahapan Pembelajaran	Uraian
1.	Sebelum Proyek	Guru merancang deskripsi proyek, mempersiapkan media dari berbagai sumber belajar yang ada, dan menyiapkan kondisi pembelajaran yang kondusif
	Menentukan pertanyaan mendasar (Star with the essential question)	Guru memulai dengan pertanyaan kunci yang mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan terkait, mengambil tema tentang Getuk Goreng Sokaraja. Kegiatan dimulai dengan penelitian mendalam tentang tema yang dipilih. Siswa kemudian membuat rencana usaha, menyusun usulan usaha, dan mengaplikasikannya dalam bentuk usaha mikro yang bekerja sama dengan koperasi sekolah. Media yang digunakan adalah slide mengenai perencanaan usaha serta struktur

	<p>Proyek</p> <p>Tahap 1: Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan Topik Proyek 2. Identifikasi Tujuan Pembelajaran 3. Penugasan Kelompok <p>Tahap 2: Perencanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian Awal 2. Penyusunan Rencana Kerja 3. Pembuatan Anggaran <p>Tahap3 : Pelaksanaan Proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan Bahan dan Peralatan 2. Proses Produksi 3. Pengemasan dan Branding 4. Strategi Pemasaran <p>Tahap 4: Evaluasi dan Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi Proyek 2. Evaluasi proyek 	<p>organisasi dan manajemen usaha kecil. Sumber belajar yang digunakan adalah buku paket Prakarya dan Kewirausahaan.</p> <p>Guru dan siswa bersama-sama memilih topik proyek, dalam hal ini pembuatan Getuk Goreng Sokaraja.</p> <p>Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Misalnya, siswa dapat memahami proses pembuatan getuk goreng, menghitung biaya produksi, dan belajar bekerja sama dalam tim.</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok akan bertanggung jawab atas bagian tertentu dari proyek, seperti penelitian bahan baku, proses produksi, desain kemasan, dan pemasaran</p> <p>Siswa melakukan penelitian tentang sejarah Getuk Goreng Sokaraja, bahan-bahan yang dibutuhkan, dan proses pembuatannya.</p> <p>Setiap kelompok menyusun rencana kerja yang mencakup timeline, pembagian tugas, dan sumber daya yang dibutuhkan.</p> <p>Siswa menghitung anggaran yang diperlukan untuk membeli bahan baku dan peralatan, serta mengestimasi biaya produksi dan penjualan.</p> <p>Siswa mengumpulkan semua bahan dan peralatan yang dibutuhkan berdasarkan rencana kerja dan anggaran yang telah dibuat.</p> <p>Siswa mempraktikkan proses pembuatan getuk goreng sesuai dengan resep dan teknik yang telah dipelajari. Setiap kelompok bertanggung jawab atas bagian tertentu dari proses produksi.</p> <p>Siswa merancang kemasan produk yang menarik dan membuat branding yang sesuai untuk Getuk Goreng Sokaraja.</p> <p>Siswa membuat strategi pemasaran untuk mempromosikan produk mereka. Ini bisa termasuk membuat iklan, memanfaatkan media sosial, atau menjual produk di bazar sekolah.</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas, menjelaskan proses produksi, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan.</p> <p>Guru memberikan umpan balik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, seperti inovasi, kerja sama tim, dan pemahaman materi.</p> <p>Siswa melakukan refleksi tentang pengalaman mereka</p>
--	--	---

2.,.	<p>3. Refleksi dan Pembelajaran</p> <p>4. Perbaikan Produk</p> <p>Setelah Proyek</p> <p>Proyek</p>	<p>during the project, what has been learned, and how they can improve their work in the future.</p> <p>Based on feedback and reflection, students improve their products or processes if needed.</p> <p>The teacher gives evaluation, encouragement, and suggestions, as well as advice to improve products that have been produced by students.</p> <p>Products that have been produced by students are business proposals, logos, packaging and fried Sokaraja products as a special area based on local potential and small business practice sales of fried Sokaraja products in school cooperation.</p>
------	--	---

Kerangka Proposal Usaha Getuk Goreng Sokaraja

I. Latar Belakang

- a. Menjelaskan popularitas getuk goreng Sokaraja.
- b. Menjelaskan tentang potensi usaha getuk goreng Sokaraja.
- c. Menjelaskan tentang manfaat usaha getuk goreng Sokaraja bagi siswa dan masyarakat.

II. Maksud dan Tujuan

- a. Maksud: Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan jiwa wirausaha siswa melalui proyek pembuatan dan penjualan getuk goreng Sokaraja.
- b. Tujuan:
 - 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan peluang usaha.
 - 2) Meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi dan memasarkan getuk goreng Sokaraja.
 - 3) Menumbuhkan semangat kewirausahaan pada siswa.
 - 4) Meningkatkan perekonomian lokal melalui penjualan getuk goreng Sokaraja.

III. Rencana Usaha

- a. Produk: Getuk goreng Sokaraja dengan berbagai rasa (original, coklat, keju, dll.).
- b. Target Pasar: Masyarakat umum, wisatawan, dan pelajar.
- c. Strategi Pemasaran:
 - 1) Penjualan langsung kepada konsumen.
 - 2) Pemasaran online melalui media sosial dan *e-commerce*.
 - 3) Mengikuti pameran dan bazar.
 - 4) Bekerja sama dengan toko oleh-oleh dan kafe.
- d. Analisis SWOT:
 - 1) *Strengths*: Rasa yang unik dan lezat, bahan baku yang berkualitas, harga yang terjangkau, potensi pasar yang besar.
 - 2) *Weaknesses*: Persaingan yang ketat, keterbatasan modal, kurangnya pengalaman dalam berwirausaha.
 - 3) *Opportunities*: Tren makanan tradisional yang semakin populer, meningkatnya permintaan wisatawan, dukungan pemerintah untuk usaha kecil menengah.
 - 4) *Threats*: Kenaikan harga bahan baku, perubahan selera konsumen, kebijakan pemerintah yang tidak berpihak pada UMKM.

IV. Rencana Kerja

- a. Persiapan:
 - 1) Menyusun proposal usaha.
 - 2) Mencari modal usaha.
 - 3) Menyiapkan bahan baku dan peralatan.
 - 4) Melakukan pelatihan pembuatan getuk goreng Sokaraja.

- b. Pelaksanaan:
 - 1) Memproduksi getuk goreng Sokaraja.
 - 2) Memasarkan getuk goreng Sokaraja.
 - 3) Mengelola keuangan usaha.
- c. Penilaian:
 - 1) Mengevaluasi hasil penjualan.
 - 2) Mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan usaha.
 - 3) Menyusun rencana perbaikan untuk masa depan.

V. Penutup

Usaha pembuatan dan penjualan getuk goreng Sokaraja diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan jiwa wirausaha pada siswa. Usaha ini juga diharapkan dapat meningkatkan perekonomian lokal dan melestarikan budaya tradisional.

Proposal usaha pembuatan Getuk Goreng Sokaraja berbasis potensi lokal dibuat oleh siswa secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Setelah proposal usaha selesai, setiap kelompok mempresentasikannya di depan kelas selama pembelajaran. Langkah selanjutnya, guru akan menyeleksi setiap proposal usaha yang dibuat oleh siswa. Jika ada proposal yang dinilai memiliki ide kreatif dan menarik, maka proposal tersebut layak untuk memperoleh bantuan modal dari koperasi sekolah sebesar 20% guna mengembangkan usaha tersebut.

Adapun tahapan dalam praktek pembuatan getuk goreng Sokaraja yang dilakukan oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Sokaraja secara berkelompok sebagai berikut:

1. Singkong/ketela pohon dikupas, proses pengupasan singkong ini tidak mudah, ada 2 teknik pengupasan yaitu potong bagian batang singkong yang keras terlebih dahulu, kemudian bagian ujung yang keras, selanjutnya potong seukuran genggam tangan, kemudian kulit singkong dikupas dengan cara di congkel, untuk membelah kulit singkong yang susah dicongkel, pengupasan menggunakan pisau khusus, setelah itu singkong di cuci bersih dengan air bersih, selanjutnya singkong dikukus.
2. Singkong dikukus menggunakan kayu bakar dengan nyala api yang besar kurang lebih selama 1,5-2 jam supaya singkong empuk, singkong dikukus dengan menggunakan panci kukusan yang di atasnya ditaruh alat kukusan terbuat dari anyaman bambu, sekali mengukus bisa sampai 10 kiloan. Sementara menunggu singkong matang, gula merah dicairkan dengan panci tembaga, caranya letakan panci dibelakang dandang kukusan singkong, hawa panasnya akan mencairkan gula merah. Gula merah ini untuk mencampurkan ke tumbukan singkong. Setelah singkong dikukus diamkan sebentar untuk dipilah atau dibuang serat singkongnya. Setelah dikukusan singkong dibuang seratnya langkah selanjutnya adalah singkong di tumbuk.
3. Dalam menumbuk singkong dilakukan oleh 4 orang secara bergantian dengan irama 1,2,3,4, dengan tumbukan dari orang yang berbeda-beda yang memerlukan tenaga yang kuat, adapun alat yang digunakan adalah lumpang dan alu yang terbuat dari kayu yang sudah puluhan tahun.
4. Tumbukan singkong yang sudah tercampur rata dengan gula jawa yang sudah dicairkan di tata di meja/di *ler* untuk di bentuk menjadi seperti dadu kurang lebih dipotong-potong 3-5 cm dibaluri dengan tepung beras agar tidak lengket
5. Langkah selanjutnya adalah menggoreng, agar tidak lengket/menempel pada saat menggoreng maka gunakan tepung beras bedanya pada saat menggoreng tepung beras dicairkan, setelah digoreng ditiriskan lalu di bawa ke ruang pendinginan untuk didinginkan agar uap panas keluar terlebih dahulu kurang lebih 15-30 menit agar tahan lama pada saat di kemas. Getuk goreng ini bisa bertahan 1 minggu bahkan 10 harian.
6. Getuk di kemas menggunakan besek yang terbuat dari anyaman bambu sebagai identitas kemasan getuk goreng Sokaraja, lalu di beri lebel.

Agar produk yang dihasilkan lebih menarik bagi calon pembeli maka perlu diberi logo (branding) (Hasibuan, Lubis and Asih, 2020) memaparkan bagaimana logo yang baik yaitu logo sebaiknya mudah terbaca, terlihat jelas, koheren, mudah dimengerti, mudah diingat, tak lekang oleh waktu, dan sederhana sehingga mudah dikenali.

Salah satu proyek yang dihasilkan oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Sokaraja selanjutnya adalah logo kemasan dari produk getuk goreng. Siswa secara berkelompok diminta menggambar logo kemasan pada produk yang dihasilkan. Berikut langkah-langkah dalam merancang disain logo :

1. Riset dan Pemahaman:
 - Memahami Merek: Pelajari tentang sejarah, nilai-nilai, **visi**, misi, target pasar, dan pesaing merek.
 - Riset Pasar: Lakukan riset tentang tren desain logo dan preferensi target pasar.
 - Analisis SWOT: Lakukan analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman untuk merek.
2. Konsep dan Ide:
 - Brainstorming: Lakukan brainstorming untuk menghasilkan ide dan konsep untuk logo.
 - Sketsa: Buat sketsa kasar dari ide-ide logo Anda.
 - Moodboard**: Buat **moodboard** yang berisi gambar, warna, dan tekstur yang mewakili merek.

3. Pemilihan Desain:

- Memilih *Font*: Pilih font yang sesuai dengan merek dan mudah dibaca.
- Memilih Warna: Pilih warna yang memiliki makna dan menarik perhatian.
- Memilih Bentuk: Pilih bentuk yang sesuai dengan merek dan mudah diingat.
- Memilih Simbol: Pilih simbol yang memiliki makna dan mudah dikenali.

4. Penyempurnaan:

- Penyempurnaan Desain: Lakukan penyempurnaan pada desain logo Anda berdasarkan umpan balik dan pengujian.
- Digitalisasi: Ubah desain logo Anda menjadi format digital (misalnya: SVG, PNG).
- Membuat Panduan Gaya: Buat panduan gaya yang menjelaskan penggunaan logo yang benar (misalnya: warna, ukuran, aplikasi).

Produk yang dihasilkan oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Sokaraja siap dipasarkan melalui kegiatan usaha mikro. Usaha mikro ini dikembangkan sebagai bentuk usaha sementara yang dipraktikkan di sekolah. Setiap kelompok usaha dikelola oleh para siswa, dengan peran yang dibagi menjadi pemilik usaha, divisi produksi, divisi pemasaran, dan divisi keuangan. Aktivitas usaha yang dilakukan siswa adalah penjualan produk getuk goreng yang mereka produksi sendiri.

SIMPULAN

Pemanfaatan kekayaan lokal untuk meningkatkan keterampilan Prakarya dan Kewirausahaan melalui model Project Based Learning (PjBL) di SMA Muhammadiyah Sokaraja berfokus pada pemberdayaan siswa dengan memanfaatkan potensi lokal seperti Getuk Goreng Sokaraja. Dengan menggunakan metode PjBL, siswa dilibatkan dalam proyek nyata yang mencakup seluruh aspek produksi dan penjualan produk lokal. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang proses pembuatan produk, tetapi juga mengembangkan keterampilan kewirausahaan seperti manajemen usaha, pemasaran, dan pengelolaan keuangan. Implementasi PjBL ini efektif dalam mengajarkan siswa untuk memanfaatkan sumber daya lokal sekaligus membangun kemampuan praktis yang dapat digunakan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Refika Aditama.
- Diana, N., Yohannes, & Sukma, Y. (2021). The effectiveness of implementing project-based learning (PjBL) model in STEM education: A literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, 1882(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012146>
- Eka, N. H. (2023). Uji Kandungan Sakarin dan Siklamat Pada Olahan Getuk Goreng. *Jurnal Ilmu Farmasi dan Kesehatan*, 1(1), 1–13.
- Hasibuan, A. Z., Lubis, A. J. and Asih, M. S. (2020) ‘Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan’, *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), pp. 27–30
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan dan pengajaran*, 6, 2742–2747. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Kosasih, E., (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung : Yrama Widya
- Moleong Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, E. (2012). Model Pendidikan Kewirausahaan di Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i1.705>
- Rahmawati, Y., & Haryani, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(2).
- Safariya, N., Latiana, L., & Suminar, T. (2022). Pengaruh Kompetensi Kewirausahaan dan Kepemimpinan Visioner Kepala Taman Kanak-Kanak(TK) Terhadap Mutu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6850–6862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3455>
- Saputra, M. A., Fitriadi, L., Melinda, P. W., & Sudrajat, Y. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (project based Learning / PJBL) dalam meningkatkan kreativitas pembelajar melalui market day. *Jurnal*

Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 52–56.

Solissa, E. M., Utomo, Kadarsih, S., Djaja, D. K., Pahmi, & Sitopu, J. W. (2022). Strategi Penguatan Pendidikan Karakter Pada Tingkat Slta Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 29–39.

Sunaryo, J. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan JB. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 713–722.

Wahab, R. (2012). *Reformulasi Inovasi Kurikulum: Kajian Life Skill Untuk Mengantarkan Peserta Didik Menjadi Warga Negara Yang Sukses*. *Xvii*(02), 217–242.