ANALISIS EFEKTIVITAS PENERAPAN PROJECT-BASED LEARNING BERMUATAN META-KOMPETENSI CIE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN TATA RIAS DAN KECANTIKAN

Siti Hajar Thaitami

Universitas Negeri Padang
E-mail : amithaitami@unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran PjBL bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* terhadap efektifitas dari penerapan model pembelajaran PjBL bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship*. Penelitian ini dikembangkan menggunakan metode Borg and Gall yang mengacu pada pengembangan Puslitjaknov yang terdiri dari tahapan analisis, pengembangan, validasi, uji coba, dan implementasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes untuk uji efektifitas model pembelajaran PjBL bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship*. Hasil penerapan model *Project-based Learning* bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* dalam Pendidikan Vokasi pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterberdasarkan Efektivitas dari Model Project-Based Learning Bermuatan Meta-Kompetensi Creativity, Innovation, And Entrepreneurship Pada Mata Kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdengan rata-rata 91,01 pada kategori sangat efektif dan ada perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai hasil belajar data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, yang menjelaskan bahwa model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dengan nilai Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,002 < 0,05.

Kata Kunci : *Penelitian Dan Pengembangan, Model Project-Based Learning Bermuatan Meta-Kompetensi Creativity, Innovation, And Entrepreneurship, Pendidikan Vokasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi adalah jalur pendidikan tinggi yang berfokus pada penguasaan keahlian terapan, dengan porsi praktik lebih besar dibandingkan teori (sekitar 60% - 70% praktik). Pendidikan ini dirancang khusus agar lulusannya siap kerja dan memiliki kompetensi spesifik yang dibutuhkan oleh industri sejak hari pertama. Pendidikan vokasi merupakan salah satu sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mempersiapkan tenaga profesional yang mempunyai keterampilan, pengetahuan dan kompetensi untuk diterapkan di dunia kerja sesuai dengan bidangnya. Penerapan model pembelajaran merupakan strategi kemudahan dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar (Hartini, 2017). Perancangan pendidikan bukan hanya untuk meningkatkan potensi mahasiswa namun mempersiapkan manusia yang produktif, oleh sebab itu dosen harus mampu membekali mahasiswa dengan keterampilan sesuai dengan profesi lulusan dan kompetensi (Muam, 2017). Salah satu model pembelajaran *Project-based Learning* dapat dipergunakan dalam membantu mahasiswa melaksanakan pembelajaran berbasis Project dengan melakukan replika permasalahan pada dunia kerja dalam pembelajaran yang akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan dalam pemecahan masalah dalam menyelesaikan permasalahan pada Project (Narkglom et al., 2019). Pembelajaran *Project-based Learning* sangat tepat dalam mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam peningkatan kompetensi dengan mempresentasikan keterampilan dalam penyelesaian Project sesuai dengan perencanaan, desain yang telah dilakukan sebelumnya, pada model *Project-based Learning* pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok sehingga akan melatih komunikasi dan kerjasalam tim (Indiramma, 2014). Keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan sangat penting menjadi bekal dalam memasuki dunia kerja oleh sebab itu model pembelajaran *Project-based Learning* dapat didesain untuk menyelesaikan permasalahan Project seperti pada dunia kerja yang sebenarnya (Edi et al., 2017). Model *Project-based Learning* dalam pembelajaran dipergunakan sebagai pendekatan yang sangat baik terutama memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada mahasiswa (Stolk & Martello, 2019).

Beberapa usaha yang dilakukan untuk membantu mahasiswa adalah dengan menjelaskan berulang kali konsep Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdan mendemonstrasikan kembali teknik dasar Tata Rias Foto/TV/Film dan Karaktersecara individual. Hal ini menyebabkan waktu yang dibutuhkan relatif lama atau kurang efektif sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan silabus yang disusun. Kesulitan mahasiswa menguasai materi mata pembelajaran Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterberdampak pada rendahnya hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar mahasiswa Tata Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterpada mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Univeristas Negeri Padang. Adanya kelemahan mahasiswa dalam me-Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdisebabkan karena mahasiswa belum sepenuhnya menguasai konsep dasar Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdan kurang mampu mengaplikasikan bahan dan kosmetika dengan tepat. Secara umum mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter, diantaranya menentukan tema pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter, mengaplikasikan bahan dan kosmetika pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter, serta kesesuaian disain rias pada aplikasi Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter. Ini disebabkan mahasiswa memandang bahwa Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterini sulit dan membosankan. Gambaran permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Tata Rias Foto/TV/Film dan Karaktermenunjukan bahwa kompetensi Tata

Rias Foto/TV/Film dan Karakterperlu diperbaikidan dioptimalkan guna meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Prestasi yang diperoleh mahasiswa dalam usaha menyelesaikan tugas selama mengikuti pembelajaran bukanlah masalah yang berdiri sendiri, melainkan mempunyai kaitan yang erat dengan beberapa faktor lain. Pakar berpendapat tingkat prestasi berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang selalu menekankan kepada penyampaian informasi materi pelajaran (Destiani et al., 2013).

Kewirausahaan menjadi perhatian penting karena berhubungan erat dengan teori, pendidikan dan pelatihan kewirausahaan. Pendidikan dan pelatihan kewirausahaan adalah proses memfasilitasi individu dengan konsep dan keterampilan untuk dapat mengenali peluang usaha dan memiliki wawasan, percaya diri dan memiliki kemampuan bertindak (McIntyre & Roche, 1999), tidak terkecuali di pendidikan tinggi (Ganefri & Hidayat, 2017c; Hidayat dkk, 2018a, 2018b). Pendidikan kewirausahaan didefinisikan sebagai penyampaian pengetahuan kewirausahaan kepada siswa dalam hal konsep, keterampilan, perilaku dan dilanjutkan menjadi wirausahawan dan menyatakan bahwa Enterprise telah menjadi indikasi pertumbuhan ekonomi suatu negara, dampak positif pada Pendidikan formal Kewirausahaan adalah kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan yangdiperlukan untuk mendeteksi dan mengevaluasi peluang bisnis dengan lebih baik,meningkatkan kepercayaan diri terhadap risiko yang dirasakan, dan kesempatan kerja (Pathak, 2003; Young, 1997).

Pengembangan model *Project-based Learning* bermuatan meta-kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship berlandaskan dari beberapa model *Project-based Learning* yang telah dikembangkan diantaranya mengacu pada model yang telah dikembangkan oleh Lucas dengan sintak yang terdiri dari 6 (enam) tahap (Foundation, 2005). Berdasarkan permasalahan diatas pengembangan model pembelajaran dengan bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* dapat memberikan solusi terhadap penyelesaian permasalahan dengan pola pikir seorang pakar, implementasi pengembangan dilakukan padamata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter, hal ini diharapkan dapat membantu mahasiswa mengoptimalkan kemampuan diri dalam penguasaan materi pembelajaran dan mengenal mata kuliah tersebut sebagai dasar pada ilmu Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter dengan baik sesuai dengan kompetensi. Model *Project-based Learning* bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* merupakan sebuah konsep pembelajaran yang tepat diterapkan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan pemahaman dalam menganalisa pemecahan suatu permasalahan,inovasi yang dilakukan pada pengembangan pembelajaran ini pastinya akan melibatkan dosen untuk dapat meningkatkan keterampilan. Usaha dalam penyempurnaan kegiatan pembelajaran mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter yang akan dilaksanakan difokuskan kepada upaya pengembangan model pembelajaran *Project-based Learning* dengan bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* untuk mendeteksi pemahaman mahasiswa terhadap Project yang akan di desain sehingga dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan Project yang akan di desain sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa. Pengembangan model *Project-based Learning* bermuatan meta-kompetensi *creativity, innovation, and entrepreneurship* sebagai upaya untuk memecahkan masalah mahasiswa dalam memahami materi belajar untuk menyelesaikan permasalahan berbasis Project, berdasarkan observasi lapangan bahwa pembelajaran mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter pada program studi Tata Rias dan Kecantikan. Pengembangan model *Project-based Learning* pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterbermuatan meta-kompetensi

creativity, innovation, and entrepreneurship diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses penyelesaian permasalahan Project yang akan di hasilkan dengan tersedianya sistem pakar yang dipergunakan untuk mendiagnosis kemampuan mahasiswa dalam pemahaman terhadap dasar Project yang akan di buat sampai pada evaluasi *Project* dengan demikian mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D). Model R&D merupakan suatu model pengembangan yang mana hasil pengembangan berupa suatu produk dan prosedur baru, dimana produk ini akan diujicoba, dievaluasi, dan disempurnakan untuk mencapai kriteria yang ditetapkan baik itu dari segi kualitas, efektivitas, praktikalitas dan yang sejenis (Gall et al., 2003). Metode Borg and Gall ini dipilih karena mempunyai prosedur yang fleksibel, sistematis, dan memberikan peluang untuk peneliti melakukan penyesuaian tahapan pengembangan. Metode Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan disederhanakan 5 tahapan seperti penyederhanaan yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov, 2008). Tahap Borg and Gall direduksi menjadi lima tahapan yaitu: a) analisis; b) pengembangan; c) validasi; d) uji coba; e) implementasi. Sesuai kebutuhan pada penelitian pengembangan model pembelajaran Pengembangan Model Project Based Learning Bermuatan Meta-Kompetensi Creativity, Innovation, and Entrepreneurship pada Pendidikan Vokasi, maka peneliti merujuk pada tahapan yang telah dilaksanakan oleh Puslitjaknov. Instrumen efektivitas digunakan untuk mendapatkan data yang akurat tentang tingkat efektivitas atau pengaruh penggunaan produk penelitian yang dikembangkan. Tingkat efektifitas ini dikaji melalui evaluasi formatif dan sumatif. Teknik analisis efektivitas menggunakan data hasil soal latihan, soal tes, dan soal ujian pada saat pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas pengembangan model pembelajaran *Project-based Learning bermuatan meta-kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter. Analisis dilaksanakan ditiga ranah yakni kognitif, psikomotor, dan afektif dari tes hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Dari Model Project-Based Learning Bermuatan Meta-Kompetensi Creativity, Innovation, And Entrepreneurship Pada Mata Kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter.

Tabel 1. Hasil uji efektivitas media pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter

No Item	Penilaian Validator				Total Skor	% (Persentase)	Keterangan
	1	2	3	Skor			
1.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
2.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
3.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
4.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
5.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
6.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
8.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
9.	5	4	5	14		93,3	Sangat efektif
10.	5	4	5	14		93,3	Sangat efektif
11.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
13.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
14.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
15.	5	5	5	15		100	Sangat efektif
Total						91,01	Sangat efektif

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata hasil uji efektivitas media pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter yaitu **91,01** pada aktegori sangat efektif.

Hasil Tingkat Efektifitas model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter

Uji Normalitas

Tabel 2. Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest (Kontrol)	.185	13	.200*	.937	13	.421
Posttest (Kontrol)	.282	13	.006	.835	13	.018

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes (eksperimen)	.165	16	.200*	.905	16	.095
Posttest (eksperimen)	.298	16	.001	.789	16	.002

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 menampilkan bahwa data uji coba pada kelas eksperimen dan kontrol didapatkan

Tabel 2 menampilkan bahwa data uji coba pada kelas eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi yaitu 0,421, 0,018, 0,095 dan 0,002. Nilai dari keempat data terdapat nilai sig > 0,05 pada data pretest dan nilai sig < 0,05 yang berarti terdapat data terdistribusi tidak normal, sehingga data dapat diolah dengan statistik non parametrik.

Uji Mann Whitney test

Tabel 3. Data Hasil Uji Mann Whitney test

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	12.000
Wilcoxon W	103.000
Z	-4.106
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000[b]

a. Grouping Variable: kELOMPOK
b. Not corrected for ties.

Tabel 3 menampilkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai sig (2-*tailed*) 0,000. Nilai Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,002 < 0,05 berarti ada perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai hasil belajar data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, yang menjelaskan bahwa model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

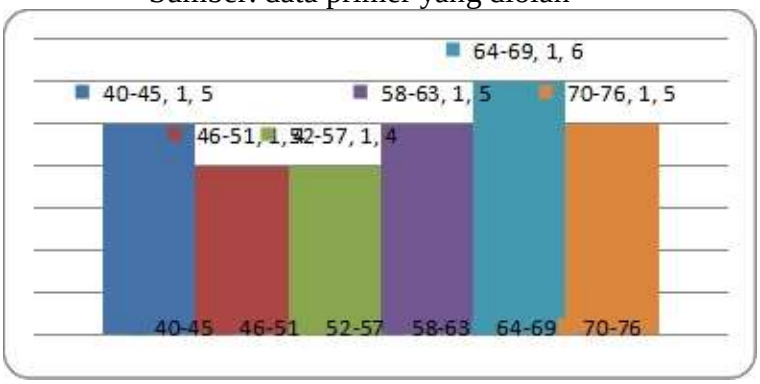
Analisis data *Pretest-Posttest*

Deskripsi Data *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Kontrol

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	**40-45**	**5**
2	**46-51**	**4**
3	**52-57**	**4**
4	**58-63**	**5**
5	**64-69**	**6**
6	**70-76**	**5**
	Jumlah	**29**

Sumber: data primer yang diolah



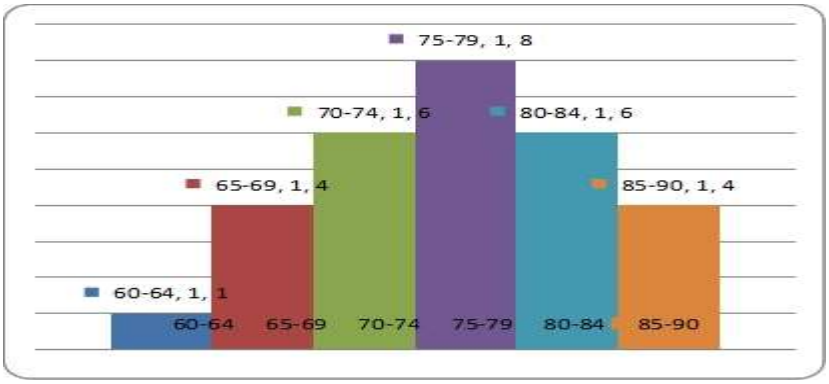
Gambar 1. Histogram Hasil *Pretest* pada Kelas Kontrol

a) Deskripsi Data Posttest Kelas Kontrol

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Kontrol

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	60-64	1
2	65-69	4
3	70-74	6
4	75-79	8
5	80-84	6
6	85-90	4
	Jumlah	**29**

Sumber: data primer yang diolah



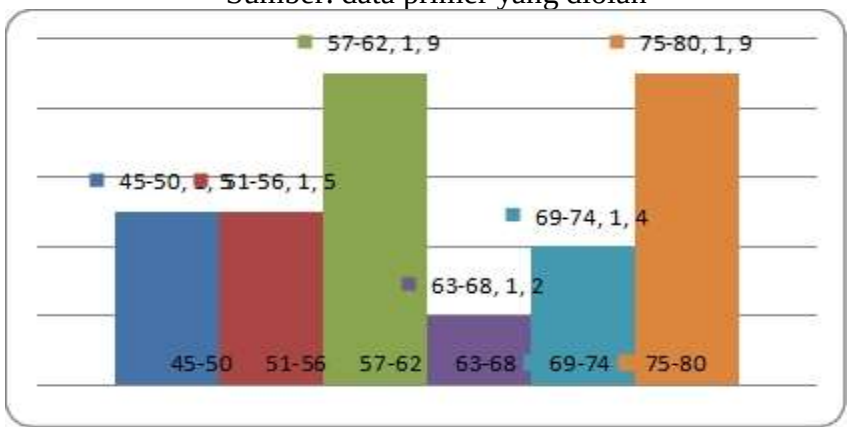
Gambar 2. Histogram Hasil *Posttest* pada Kelas Kontrol

b) Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	45-50	5
2	51-56	5
3	57-62	9
4	63-68	2
5	69-74	4
6	75-80	9
	Jumlah	**29**

Sumber: data primer yang diolah



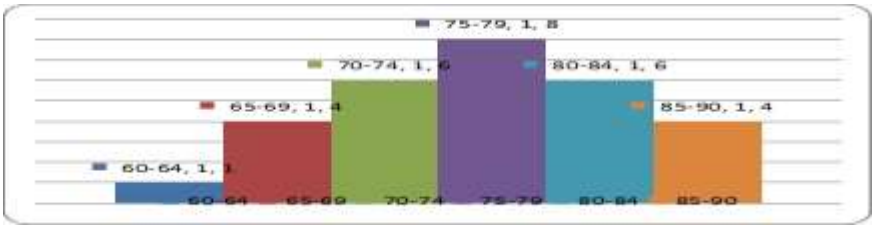
Gambar 3. Histogram Hasil *Pretest* pada Kelas Eksperimen

c) Deskripsi *data Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	60-64	1
2	65-69	4
3	70-74	6
4	75-79	8
5	80-84	6
6	85-90	4
	Jumlah	29

Sumber: Data Primer Yang Diolah



Gambar 4. Histogram Hasil *Posttest* pada Kelas Eksperimen

Uji *Homogenitas*

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

Tabel 8. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil belajar pretest Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,371	1	56	,545

Berdasarkan hasil analisis homogenitas data pada Tabel 8 terlihat bahwa nilai signifikansi dari hasil *pretest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar 0,545 yang berarti > 0.05 dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa data hasil *pretest* mahasiswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang diperoleh dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama. Artinya data nilai hasil *pretest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen dan dapat dilakukan uji selanjutnya.

Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Postest Kontrol dan Ekperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,350	1	56	,131

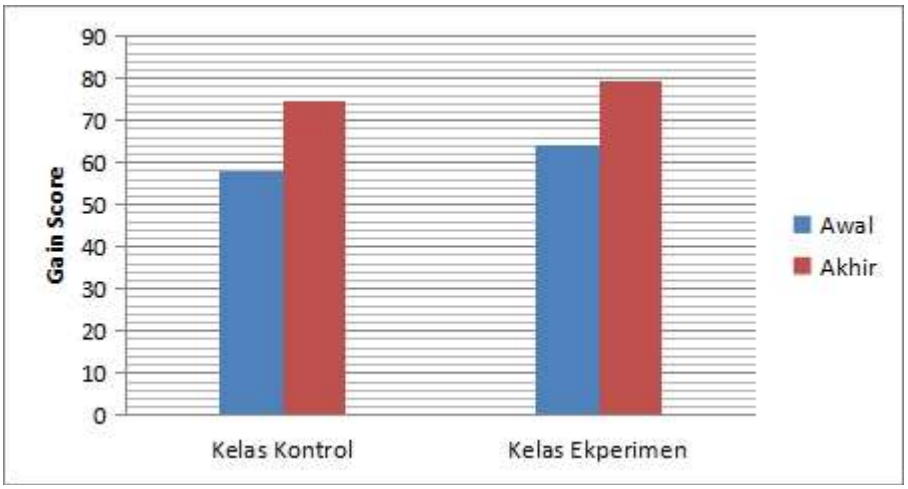
Berdasarkan Tabel 9. terlihat nilai signifikasi *posttest* sebesar 0,131, yang berarti > 0.05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data hasil *posttest* mahasiswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang diperoleh dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama. Artinya, data nilai hasil *posttest* kelas kelas kontrol dan eksperimen bersifat homogen. Dan dapat dilakukan uji selanjutnya.

Hasil Belajar Kognitif

Tabel 10. Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Awal Pembelajaran Akhir pada Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

No	Pertemuan	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen
1	Awal	59,90	63,79
2	Akhir	73,24	80,00

Tabel 10. Hasil nilai *(gain score*) kelas kontrol (model konvensional) 13,34 poin dan untuk kelas eksperimen (menggunakan model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter) adalah 16,21 poin, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 80,00 dan kelas kontrol 73,24. Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran awal dan pembelajaran akhir pada kelas kontrol dan kelas ekperimen dapat digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 5. Histogram Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar Kelas Ekperimen dengan Kelas Kontrol

Hasil Belajar Afektif

Tabel 11. Hasil Nilai Aspek Afektif Mahasiswa Kelas Ekperimen pada Model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterpada Pendidikan Vokasi

No	Rentang Nilai	Kriteria Kepraktisan	Frekuensi
1	4,2-5,0	Sangat Baik	23
2	3,4-4,2	Baik	5
3	2,6-3,4	Cukup	1
4	1,8-2,6	Kurang	0
5	0-1,7	Sangat Kurang	0
Jumlah			

Berdasarkan data hasil penilaian aspek afektif mahasiswa setelah belajar menggunakan model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter pada pendidikan vokasi diperoleh data bahwa 23 orang mahasiswa memiliki kriteria sangat baik dan dan 5 orang mahasiswa memiliki kriteria baik dan 1 orang mahasiswa memiliki kriteria cukup. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran menggunakan model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter pada pendidikan vokasi sangat efektif untuk diterapkan untuk meningkatkan aspek afektif pada mahasiswa.

Hasil Belajar Psikomotor

Tabel 12. Hasil Nilai Aspek Psikomotor Mahasiswa Kelas Ekperimen pada Model cie pada Pendidikan Vokasi

No	Rentang Nilai	Kriteria Kepraktisan	Frekuensi
1	4,2-5,0	Sangat Baik	22
2	3,4-4,2	Baik	6
3	2,6-3,4	Cukup	1
4	1,8-2,6	Kurang	0

5	0-1,7	Sangat Kurang	0
		Jumlah	29

Berdasarkan data hasil penilaian aspek psikomotor mahasiswa setelah belajar menggunakan model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterpada pendidikan vokasi diperoleh data bahwa 16 orang mahasiswa memiliki kriteria sangat baik, 6 orang mahasiswa memiliki kriteria baik, dan 1 orang mahasiswa memiliki kriteria cukup. Aspek psikomotor bagian yang penting berubah dalam diri mahasiswa setelah belajar pada mata kuliah kewirausaahaan. Pada pengembangan model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterpada pendidikan vokasi dinilai sebagai bagian dari efektifitas model pada diri mahasiswa dalam melaksanakan model pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Penilaian Gabungan Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor

Tabel 13. Hasil Gabungan Penilaian dari Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor Mahasiswa Setelah Melaksanakan Model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter

Nilai Angka	Nilai Mutu	Angka Mutu	Sebutan Mutu	Jumlah Mahasiswa
85-100	A	4	Dengan pujian	13
80-84	A-	3,6	Sangat baik sekali	5
75-79	B+	3,3	Baik sekali	4
70-74	B	3	Baik	3
65-69	B-	2,6	Cukup baik	3
60-64	C+	2,3	Lebih dari cukup	1
55-59	C	2	Cukup	-
50-54	C-	1,6	Kurang cukup	-
40-49	D	1	Kurang	-
<39	E	0	Gagal	-
-	T		Tertunda	-

Penilaian dalam peraturan akademik ARO (2015)

Tabel 13. terlihat bahwa 13 orang mahasiswa mendapat nilai dengan pujian, 5 orang mahasiswa mendapat nilai sangat baik sekali, 4 orang mahasiswa mendapat nilai baik sekali, 3 orang mahasiswa mendapat nilai baik, 3 orang mahasiswa mendapat nilai cukup baik, dan 1 orang mahasiswa mendapat nilai lebih dari cukup. Artinya, model modul pengembangan model *project based learning bermuatan meta kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship* pada Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterpada pendidikan vokasi sangat efektif untuk meningkatkan nilai mahasiswa baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil uji-t terhadap nilai *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh uji-t untuk kelas eksperimen adalah 0,002 dan kelas kontrol juga sama dengan 0,002. Hasil uji-t dengan nilai 0,002 < 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada akhir perkuliahan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang diberi perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *Project based learning bermuatan Meta Kompetensi CIE* dalam pembelajaran (kelas eksperimen) dengan kelas

yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Hal ini dapat pula diartikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project based learning bermuatan Meta Kompetensi CIE* dalam pembelajaran pada pendidikan vokasi lebih efektif jika dibanding dengan menggunakan model konvensional.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Project-based Learning pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterbermuatan meta-kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship terdiri dari sintak orientasi, simulasi basis prosedur, simulasi basis kasus, praktik terstruktur, praktik terbimbing, dan praktik mandiri. Model PjBL bermuatan Meta Kompetensi Creativity, Innovation and Entrepreneurship dikembangkan dengan metode Borg *and* Gall yang merujuk pada pengembangan Puslitjaknov. Produk pendukung terdiri dari buku model, buku panduan dosen, buku panduan mahasiswa, modul cetak, e modul, dan buku instrument mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter. Validitas dari model project-based learning bermuatan meta-kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakter dengan rata-rata diatas 0,667. Berdasarkan rentang nilai Aiken's V, nilai yang diatas 0,667 diinterpretasilkan hasil kalkulasi adalah valid. Praktikalitas dari model project-based learning bermuatan meta-kompetensi creativity, innovation, and entrepreneurship pada mata kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdiperoleh rata-rata keseluruhan 98,28 dengan penilaian sangat praktis. Efektivitas Dari Model Project-Based Learning Bermuatan Meta-Kompetensi Creativity, Innovation, And Entrepreneurship Pada Mata Kuliah Tata Rias Foto/TV/Film dan Karakterdengan rata-rata 91,01 pada kategori sangat efektif dan ada perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai hasil belajar data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, yang menjelaskan bahwa model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dengan nilai Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,002 < 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

Destiani, D., Fatimah, S., Rosidah, N., & Pariyatin, Y. (2013). *Perancangan Sistem Pakar Pendidikan Karakter Bangsa Secara Online*. *1*, 302–310.

Edi, S., Widiastuti, I., Pendidikan, P., Mesin, T., Industri, S., Prakerin, P., & Menengah, P. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Siswa SMK Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Wilayah Surakarta. *JIPTEX*, *X*(1), 22–30.

Ganefri, Hidayat, H., Kusumaningrum, I., & Mardin, A. (2017a). Needs Analysis ofEntrepreneurship Pedagogy of Technology and Vocational Education with Production Base Learning Approach in Higher Education. International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology, 7(5),1701-1707. http://dx.doi.org/10.18517/ijaseit.7.5.1510

Ganefri., Hidayat, H., Kusumaningrum, I., Dewy, M. S., & Anori, S. (2017b). Learning Outcomes in Vocational Study: A Development of Product Based Learning Model. The Social Sciences, 12(5), 831-838

Ganefri & Hendra Hidayat. (2017c). Perspektif Pedagogi Entrepreneurship diPendidikan Tinggi. Jakarta: Prenada Media.https://scholar.google.co.id/scholar?oi=bibs&cluster=20957495168968219 4&btnI=1&hl=en

Hartini, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model Project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*(2a), 6–16. http://103.114.35.30/index.php/pgsd/article/view/1038

Indiramma, M. (2014). Project based learning - Theoretical foundation of computation course. *Proceedings of 2014 International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2014*, *December*, 841–844. https://doi.org/10.1109/ICL.2014.701788

Muam, A. (2017). *Project Based Learning di Kelas Terjemahan Bahasa Asing untuk Pendidikan Vokasional Pendahuluan*. *1*(September), 17–35.

Narkglom, A., Boonyapalanant, E., & Koseeyaporn, P. (2019). Design of Training Media for Internet of Things Training Based on Project-based Learning: A Case Study of Smart Factory Industry. *Proceedings of the 2019 International Conference on Power, Energy and Innovations, ICPEI 2019*, 118–121. https://doi.org/10.1109/ICPEI47862.2019.8944994

Stolk, J. D., & Martello, R. (2019). Reimagining and Empowering the Design of Projects: A Project-Based Learning Goals Framework. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE*, *2018-Octob*, 1–9. https://doi.org/10.1109/FIE.2018.8658981