



Integrasi Pembelajaran Produktif untuk Membangun Karakter dan Jiwa Kewirausahaan di SMK

Arif Susanto ^{1*}, Agung Setiawan ², Karjiono ³, Beni Nugroho ⁴, Satria Pradana ⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*Penulis korespondensi : arifsusanto@umpwr.ac.id

Abstract: Productive program learning in Vocational High Schools has an important role in developing student competencies, both in technical aspects and in entrepreneurial skills. This study aims to identify an effective learning model for productive programs in Vocational High Schools, which includes teaching materials, learning methods, and evaluation of learning outcomes, with a focus on developing entrepreneurial character among graduates. The method used in this study is Research and Development (R&D) by following the development procedure proposed by Borg and Gall. Data analysis was carried out descriptively, by describing the validity, practicality, and effectiveness of product-based learning models in the fields of technology and engineering, tourism, and business and management. The application of the research and development approach in the fields of technology and engineering, tourism, and business and management allows the development of a learning model for productive programs in SMK that prioritizes three important components. First, learning materials are directed at productive activities such as making goods and services, with an emphasis on developing entrepreneurial character. Second, the learning method uses a task based or project based strategy that encourages active student involvement. Third, evaluation of learning outcomes is carried out through performance assessment techniques that assess not only the final product but also the learning process that is gone through. This kind of learning model is expected to equip students with practical skills and entrepreneurial abilities to support their readiness to face the world of work.

Keywords: entrepreneurial character, learning model, productive program, Research and Development (R&D), Vocational High School (SMK)

Abstrak: Pembelajaran program produktif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam pengembangan kompetensi siswa, baik dalam aspek teknis maupun dalam kecakapan kewirausahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model pembelajaran yang efektif untuk program produktif di SMK, yang mencakup materi ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar, dengan fokus pada pengembangan karakter kewirausahaan di kalangan lulusan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti prosedur pengembangan yang diusulkan oleh Borg dan Gall. Analisis data dilakukan secara deskriptif, dengan mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas model pembelajaran berbasis produk di bidang keahlian teknologi dan rekayasa, pariwisata, serta bisnis dan manajemen. Penerapan pendekatan *Research and Development* di bidang teknologi dan rekayasa, pariwisata, serta bisnis dan manajemen memungkinkan pengembangan model pembelajaran untuk program produktif di SMK yang mengutamakan tiga komponen penting. Pertama, materi pembelajaran diarahkan pada aktivitas produktif seperti pembuatan produk barang dan jasa, dengan penekanan pada pengembangan karakter kewirausahaan. Kedua, metode pembelajaran menggunakan strategi berbasis tugas atau proyek yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Ketiga, evaluasi hasil belajar dilakukan melalui teknik penilaian unjuk kerja yang menilai tidak hanya produk akhir tetapi juga proses pembelajaran yang dilalui. Model pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan praktis dan kemampuan berwirausaha guna menunjang kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja.

Kata kunci: karakter kewirausahaan, model pembelajaran, program produktif, *Research and Development (R&D)*, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sering kali melibatkan program produktif, yang terdiri dari serangkaian mata pelajaran (diklat) yang dirancang khusus untuk membekali siswa dengan kompetensi di bidang tertentu. Program ini dilaksanakan baik

di sekolah maupun di dunia usaha/industri, sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Fokus dari pembelajaran produktif di SMK adalah pada pengembangan aspek kognitif, keterampilan teknis (*hard skills*), dan keterampilan interpersonal (*soft skills*) siswa, dengan mengintegrasikan teknologi dan kewirausahaan. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar menjadi lebih produktif, kreatif, dan inovatif.

Namun, pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap kesiapan siswa SMK untuk berwirausaha masih tergolong sedang. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan hanya berkontribusi sebesar 23,6% terhadap minat berwirausaha siswa, sementara 76,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti. Selain itu, pendidikan kewirausahaan hanya berperan sekitar 10% dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Oleh karena itu, disarankan agar implementasi pembelajaran kewirausahaan ditingkatkan dengan merumuskan tujuan yang lebih jelas, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap kesiapan berwirausaha siswa SMK masih dalam kategori sedang. Pembelajaran kewirausahaan hanya memberi pengaruh terhadap minat berwirausaha pada siswa SMK sebesar 23,6%. Sisanya sebesar 76,4% ternyata dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti. Pendidikan kewirausahaan berperan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan namun hanya sebesar 10%. Hasil penelitian tersebut juga menyarankan agar implementasi pembelajaran kewirausahaan agar lebih ditingkatkan, dengan merumuskan tujuan yang lebih jelas, sarana prasarana belajar memadai, penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Nurlaela mengemukakan bahwa untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan, siswa perlu memiliki sikap yang berorientasi pada tugas dan hasil, semangat kerja, serta inisiatif untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi. Proses pembelajaran yang menanamkan karakter kewirausahaan seharusnya diterapkan di SMK. Agar karakter wirausaha dapat tertanam pada siswa, diperlukan model pembelajaran praktik yang sesuai.

Kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan harus melibatkan siswa dalam praktik nyata, bukan hanya teori, untuk menciptakan kondisi yang mendukung perkembangan jiwa kewirausahaan. Berdasarkan uraian latar belakang pada pendahuluan, maka tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut. *Pertama*, mendeskripsikan kebutuhan pengembangan model pembelajaran program produktif dalam rangka membentuk kewirausahaan lulusan. *Kedua*, menemukan desain model pembelajaran yang mengintegrasikan materi ajar, metode pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran program produktif untuk membentuk karakter jiwa kewirausahaan lulusan SMK.

2. KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran, untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaannya, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Arends, yang menyatakan, *“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system”*. Sedangkan menurut Joyce, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman di kelas dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Secara ringkas dapat dipahami bahwa, model pembelajaran merupakan prosedur atau langkah-langkah yang perlu dilakukan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif, partisipatif, dan interaktif, dengan maksud tercapainya tujuan pendidikan, yaitu perkembangan potensi diri peserta didik secara optimal.

Karakter jiwa wirausaha agar dapat tertanam pada siswa maka perlu diterapkan model pembelajaran praktik yang tepat. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang diberikan di SMK tidak sekedar belajar tentang teori, tetapi harus mencoba, melakukan, mempraktikkan untuk menciptakan kondisi yang mendukung tumbuhnya jiwa kewirausahaan. Guru dengan pembelajaran yang disampaikan harus dapat mengubah pola pikir siswa yang sekedar mencari nilai baik dan lulus. Cara berpikir bagaimana dapat membuka lapangan pekerjaan khusus untuk dirinya apalagi bagi orang lain masih sangat rendah. Guru memiliki peran penting dalam mengubah pola pikir siswa dari sekedar mengejar nilai baik menjadi berpikir tentang menciptakan lapangan pekerjaan, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Namun, banyak guru yang masih kesulitan menerapkan model pembelajaran praktik yang dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan. Meskipun pembelajaran praktik dalam produk kreatif dan kewirausahaan sangat penting, masih banyak pendekatan, model, teknik, dan strategi pembelajaran yang belum tepat digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan dan penggunaan model pembelajaran sangat berhubungan dengan peningkatan jiwa wirausaha siswa. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif sangat diperlukan. Model pembelajaran praktik harus mampu

menumbuhkan jiwa wirausaha siswa SMK, sehingga setelah proses pembelajaran, karakter kreatif, mandiri, kerjasama, dan tanggung jawab dapat terbentuk. Asitah dan Ismafitri menjelaskan bahwa dengan pembelajaran praktik berbasis produk, siswa dapat menciptakan barang yang dapat dipasarkan, sehingga setelah lulus, mereka tidak hanya ingin menjadi pekerja, tetapi juga mampu menjadi wirausaha.

Implementasi pembelajaran berbasis produk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan siswa tentang kewirausahaan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produk memiliki peran penting dalam menanamkan jiwa wirausaha siswa, dan model ini dapat dijadikan alternatif. Pembelajaran berbasis produk telah terbukti meningkatkan minat siswa untuk berwirausaha. Diharapkan nilai-nilai karakter kewirausahaan dapat tumbuh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran berbasis produk. Model ini efektif dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa.

Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis produk dapat meningkatkan minat siswa untuk berwirausaha, karena siswa menjadi lebih serius dalam mengikuti pembelajaran, dan produk yang dihasilkan lebih berkualitas serta diminati di pasaran⁵. Sulasari menyimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis produk dapat meningkatkan jiwa wirausaha siswa, termasuk kepemimpinan, ketekunan, dan disiplin, meskipun keberanian mengambil risiko dan kemampuan fokus terhadap pekerjaan masih perlu ditingkatkan.

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa, pembelajaran berbasis produk mempunyai peranan penting dalam menanamkan jiwa wirausaha siswa, sehingga model ini dapat dipilih sebagai salah satu alternatif. Implementasi pembelajaran berbasis produk telah mampu meningkatkan minat siswa untuk berwirausaha. Nilai karakter jiwa wirausaha diharapkan dapat tumbuh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran berbasis produk. Penerapan pembelajaran berbasis produk, efektif dan cocok untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas mahasiswa. Pembelajaran berbasis produk merupakan model pembelajaran valid, praktis, dan efektif, bermanfaat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan nilai-nilai kewirausahaan di SMK memerlukan pendekatan yang tepat dalam pendidikan dan pelatihan, baik di sekolah maupun di dunia usaha/industri. Pengembangan materi ajar, metode pembelajaran, dan sistem penilaian yang berfokus pada indikator karakter kewirausahaan dalam pembelajaran program produktif dapat membantu membentuk kompetensi dan karakter kewirausahaan lulusan. Pembelajaran berbasis produk merupakan model yang valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil belajar dalam

mata pelajaran kewirausahaan dan belum mengukur dampaknya terhadap jiwa wirausaha. Penerapan pembelajaran berbasis produk dapat mengembangkan dan membentuk kompetensi dan karakter kewirausahaan lulusan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah “untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg dan Gall. Tahapan penelitian pengembangan ini terdiri dari: 1) melaksanakan analisis kebutuhan, berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan kemudian dilakukan pemetaan. 2) melaksanakan perencanaan dengan mendesain model pembelajaran. 3) Menyusun bentuk awal model dan kebutuhan perangkat yang diperlukan dalam pengembangan model. Pada tahap ini akan melakukan proses validasi terhadap rancangan model beserta instrumen yang dibutuhkan. 4) melaksanakan uji terbatas model pembelajaran, pada tahap ini tindakan yang dilakukan adalah memvalidasi konstruk sintaks model pembelajaran berbasis produk yang dikembangkan melalui tahapan validasi. 5) Merevisi model pembelajaran hasil temuan pada uji terbatas. 6) melaksanakan uji lapangan dalam skala besar untuk mengetahui praktikalitas dari model yang dikembangkan. 7) merevisi model pembelajaran setelah proses pengujian. 8) melakukan ujicoba lapangan yang dilakukan terhadap calon pengguna produk, dengan skope lebih luas untuk mengetahui efektivitas dari model pembelajaran yang dikembangkan. 9) melakukan revisi akhir terhadap model pembelajaran. 10) melaporkan hasil temuan dalam bentuk presentasi, seminar dan publikasi jurnal ilmiah.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket tersebut dapat berupa bentuk kuesioner bentuk pilihan ganda dan dapat pula berbentuk skala sikap. Adapun instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Lembaran validasi, untuk mengetahui kevalidan model pembelajaran berbasis produk oleh pakar. Analisis validitas model yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan rumus Aiken's berdasarkan lembar validasi; (2) Lembar kepraktisan model pembelajaran berbasis produk berdasarkan respon guru dan siswa dideskripsikan dengan menggunakan skala Likert.

Berdasarkan hal tersebut disusun angket, selanjutnya diberikan kepada 3 praktisi ahli yaitu 2 guru SMK dari sekolah tempat penelitian dan 1 guru SMK dari sekolah lain dan angket praktikalitas juga diberikan kepada pengguna yaitu 18 siswa yang dijadikan objek penelitian; (3) Lembar efektivitas untuk melihat keefektifan model yang dikembangkan ini dilihat dari hasil belajar siswa dan lembar observasi oleh observer terhadap aktivitas siswa saat menggunakan model berbasis produk, analisis dilakukan dengan melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa SMK sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis produk dilihat dari nilai pretest dan posttest siswa. Analisis data praktikalitas dengan statistik deskriptif dan efektifitas dengan one grup pretest posttest.

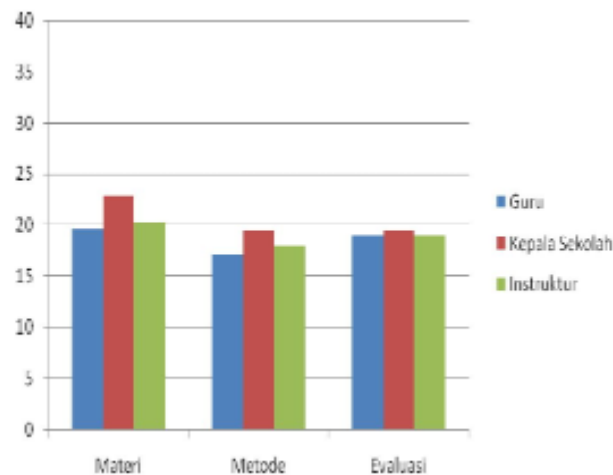
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari dua kelompok sumber data (responden), yakni sumber daya manusia dan jenis SMK. Analisis kebutuhan dari kelompok sumber daya manusia melibatkan responden kepala sekolah SMK, guru, instruktur dunia kerja dunia industri. Analisis kebutuhan melalui jenis SMK, melibatkan SMK pada program keahlian bisnis dan manajemen, pariwisata, dan teknologi. Variabel yang menjadi focus pengembangan model meliputi: materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran. Temuan dideskripsikan dalam bentuk sajian data (*mean*, *median*, *modus*), kemudian dianalisis (diinterpretasikan) secara deskriptifanalitis. Data yang telah diolah dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 2. Mengacu kepada konsep skala Likert, arti rentang skor adalah sebagai berikut: (0,00 s.d 10,00) sangat dibutuhkan; (11,00 s.d 20,00) dibutuhkan; (21,00 s.d 30,00) tidak dibutuhkan; dan (31,00 s.d 40,00) sangat tidak dibutuhkan.

Tabel 1. Data Responden Berdasar Sumber Daya Manusia.

Sumber Daya	Materi	Metode	Evaluasi
Guru	19.69	17.14	19.03
Kepala Sekolah	21.14	17.71	18.43
Instruktur	18.54	16.08	18.23

Atas dasar hal tersebut, maka Tabel 1 dan Gambar 1 berikut memiliki arti bahwa guru, kepala sekolah, dan instruktur dunia kerja dunia industri secara umum mengatakan bahwa pada aspek materi, metoda, evaluasi pembelajaran program produktif dibutuhkan pengembangan untuk membentuk kewirausahaan lulusan.



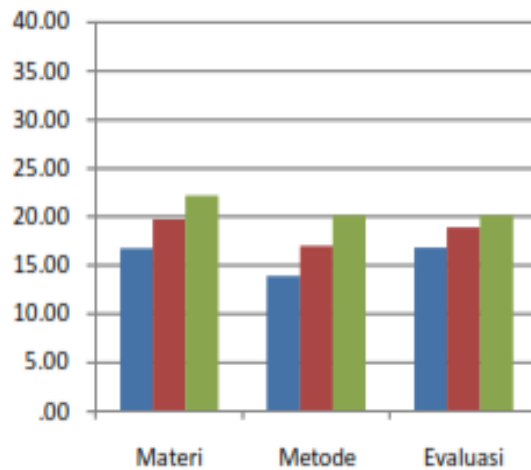
Gambar 1. Grafik Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Berdasarkan Sumber Daya Manusia.

Sedangkan pada data pada Tabel 2 dan Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa kelompok SMK Bisnis dan Pariwisata menganggap aspek materi, metoda, evaluasi pembelajaran program produktif dibutuhkan pengembangan untuk membentuk kewirausahaan lulusan. Pada kelompok SMK Teknologi menganggap kurang perlu pengembangan.

Tabel 2. Data Responden Berdasar Berdasarkan Bidang Keahlian.

Bidang Keahlian SMK	Materi	Metode	Evaluasi
Teknologi	22.17	20.17	20.17
Bisnis Manajemen	16.71	13.86	16.86
Pariwisata	19.71	17.02	18.88

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari responden (kepala sekolah, guru produktif, dan instruktur (DU/DI) baik pada SMK Bidang Teknologi dan Rekayasa, Bisnis dan Manajemen, maupun Pariwisata, dapat dideskripsikan bahwa: (1) materi pembelajaran produktif selama ini lebih berisi keterampilan teknis (produktif) dengan menekankan pembuatan/penciptaan produk atau jasa, akan tetapi tidak dikaitkan dengan pengembangan karakter kewirausahaan; (2) metoda pembelajaran produktif yang lebih banyak dipilih guru adalah ceramah dan penugasan; (3) penilaian hasil belajar program produktif kurang menekankan penilaian proses, dan lebih banyak menekankan penilaian hasil (produk).



Gambar 2. Grafik Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Berdasarkan Bidang Keahlian.

Fakta yang terjadi, materi, metoda, dan penilaian hasil pembelajaran program produktif dilaksanakan tidak dalam satu kesatuan yang utuh sehingga tidak dapat membentuk dan mengembangkan kecakapan kewirausahaan. Hasil pelaksanaan pembelajaran program produktif juga tidak dapat digunakan untuk menilai dan mengukur pengembangan kecakapan kewirausahaan. Desain Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Produktif Atas hasil analisis kebutuhan dan deskripsi temuan model faktual, desain pengembangan difokuskan pada tiga aspek secara terintegratif sebagai berikut. (1) Pengembangan materi pembelajaran difokuskan pada kegiatan teknis (produktif) dengan menekankan pembuatan/penciptaan barang atau jasa, namun sekaligus dikaitkan dengan pengembangan karakter kewirausahaan. (2) Metode pembelajaran menekankan penugasan dan/atau project-work. (3) Penilaian menerapkan teknik penilaian unjuk kerja dengan menekankan proses dan hasil (produk) pembelajaran.

Secara bagan, model pengembangan disajikan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Bagan Model Pembelajaran Program Produktif SMK.

Model pengembangan ini diterapkan oleh guru sejak penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menyelaraskan antara materi, metoda dan penilaian sebagai komponen utama dalam skenario pembelajaran yang mengandung muatan kewirausahaan.

Materi dirancang berbasis penciptaan produk atau jasa dengan tekanan karakter kewirausahaan; metoda didesain dengan penugasan dan/atau project-work, sedangkan penilaian didesain dengan teknik unjuk kerja yang menekankan penilaian proses dan produk. Desain pada tiga komponen utama (materi, metoda, dan penilaian) tersebut diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, untuk selanjutnya akan memperoleh hasil belajar (siswa) yang memiliki kompetensi teknis (produktif) dan kewirausahaan. Desain pengembangan ini dapat diterapkan pada SMK bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, Bisnis dan Manajemen, serta Pariwisata.

Beberapa konsep pendekatan pembelajaran memiliki keselarasan dalam pembentukan karakter kewirausahaan sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran program produktif SMK. Sudarmiati (2009:110) menjelaskan beberapa pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran kewirausahaan SMK, yakni: (1) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*); (2) pembelajaran berbasis proyek/tugas (*project based learning*); (3) pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*); dan (4) pembelajaran berbasis jasa layanan (*service learning*).

Pelaksanaannya beberapa pendekatan pendidikan dan pelatihan tersebut dapat berdiri sendiri, ataupun terintegrasi antara beberapa pendekatan. Namun yang esensial adalah pengembangan kewirausahaan bagi siswa SMK diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap beberapa hal antara lain: (1) peningkatan kompetensi lulusan; (2) penajaman kompetensi produktif melalui pengembangan keterampilan kewirausahaan sesuai bidang keahliannya; (3) kemampuan meraih dan menciptakan peluang atas dasar informasi yang diperoleh; (4) kebiasaan untuk bekerja mandiri dan penuh inisiatif; (5) memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam menghadapi perubahan (Depdiknas, 2008:3). Pembelajaran program produktif pada dasarnya bersifat dual-based yakni pembelajaran di sekolah, dan penguatan di dunia usaha/industri, utamanya dalam mengembangkan kompetensi produktif. Lee (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran kejuruan akan efektif mengembangkan kompetensi kerja dan kewirausahaan jika dilaksanakan secara kolaboratif antara sekolah dengan dunia usaha/industri.

Berdasarkan dasar temuan penelitian, aspek yang perlu mendapatkan pengembangan dalam pembelajaran program produktif adalah materi pembelajaran, metode, dan penilaian. Ketiga aspek tersebut merupakan komponen utama dalam kurikulum. Dengan demikian, faktor kurikulum menjadi hal penting dalam pengembangan pembelajaran untuk membentuk kemampuan kerja, dan karir lulusan. Seperti dijelaskan Smith (2007), pembentukan kemampuan kerja dan karir lulusan harus didesain dalam kurikulum sekolah. Sejalan dengan

ini, maka pengembangan materi, metode, dan penilaian dalam pembelajaran program produktif akan memperkuat pengembangan kemampuan kerja dan karir lulusan. Kemampuan guru dan instruktur pendidikan kejuruan juga mendapat perhatian penting. Mndebele (2006), menganggap kemampuan guru dan instruktur pendidikan kejuruan sebagai sesuatu yang penting dalam pengembangan kewirausahaan. Sejalan dengan temuan penelitian ini, kemampuan guru dan instruktur dalam mendesain pembelajaran/diklat akan meningkatkan kualitas materi, metode dan penilaian hasil pembelajaran program produktif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa model pembelajaran program produktif SMK yang dilaksanakan saat ini dideskripsikan sebagai berikut; (a) Materi pembelajaran produktif lebih berisi keterampilan teknis (produktif) dengan menekankan penciptaan produk atau jasa, akan tetapi tidak dikaitkan dengan pengembangan karakter kewirausahaan, (b) Metoda pembelajaran produktif yang lebih banyak dipilih guru adalah ceramah dan penugasan, dan (c) Penilaian hasil belajar program produktif kurang menekankan penilaian proses, dan lebih banyak menekankan penilaian hasil (produk);

Menghasilkan desain model pembelajaran program produktif yang dilaksanakan dalam satu kesatuan yang utuh untuk mengembangkan kecakapan kewirausahaan, sebagai berikut: (a) Pengembangan materi pembelajaran difokuskan pada kegiatan produktif dengan menekankan penciptaan barang atau jasa, namun sekaligus dikaitkan dengan pengembangan karakter kewirausahaan melalui perumusan indikator pencapaian hasil belajar, (b) Metoda pembelajaran menekankan penugasan dan/atau project-work, yakni mengarahkan peserta didik pada prosedur kerja yang sistematis dan standar untuk membuat atau menyelesaikan suatu produk (barang atau jasa), melalui proses produksi/pekerjaan yang sesungguhnya, dan (c) Penilaian menerapkan teknik penilaian unjuk kerja dengan menekankan proses dan hasil (produk) pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih kepada sekolah-sekolah SMK yang telah bersedia menjadi lokasi uji coba model pembelajaran ini, serta kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti dan akademisi yang telah memberikan masukan dan saran berharga selama proses penelitian. Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses

penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan kewirausahaan di SMK dan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, F. (2020). *Manajemen Organisasi Pendidikan Kejuruan*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Arends, R. I. (1997). *Classroom Instruction and Management*. New York: The MacgrawHill Companies, Inc.
- Asitah, N., & Ismafitri, R. (2021). *Product based learning*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basri, I. Y., Faiza, D., Nasir, M., & Nasrun, N. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis produk dalam rangka menyiapkan lulusan SMK menjadi wirausahawan muda. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 43-52. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.433>
- Borg, Walter R. and Gall, Meredith D. (1993). *Educational Research: An Introduction*. New York and London; Longman.
- Dewy, M. S., Ganefri, G. S., & Kusumaningrum, I. (2016). Pengembangan model pembelajaran berbasis produk pada mata kuliah praktek elektronika daya. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 15-28. doi:<http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i1.806>
- Hastutik, N. D. (2016). Kontribusi mata pelajaran kewirausahaan dan pelaksanaan praktik kerja lapangan terhadap minat berwirausaha siswa jurusan akutansi SMK PGRI 4 Pedan tahun ajaran 2015/2016. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/44810>
- Idris, Z., Mulyasana, D., Arifin, D., & Syaodih, C. (2019). Manajemen pembelajaran kewirausahaan dalam rangka meningkatkan jiwa wirausaha siswa SMK. *Kajian Manajemen Pendidikan*, 2(2), 133-140.
- Jatmoko, D., Aci P., Purwanto, J., Muslim, & Eko P. (2024). Pembelajaran Sistem Blok pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(3), <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.643>
- Jatmoko, D., Widiyatmoko, W., Widiyono, Y., & Rais, M. F. (2024). Analisis pendukung dan penghambat kelulusan tepat waktu. *Jurnal Pendidikan/Inovasi (Jupin)*. <https://doi.org/10.54082/jupin.513>
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2014). *Models of Teaching* (9th edition). Boston: Pearson.

- Khotimah, P. C., Kantun, S., & Widodo, J. (2020). Pengaruh hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Jember (Studi kasus pada kelas XII program keahlian multimedia semester gasal tahun ajaran 2019/2020). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 357-360. doi:<https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.16522>
- Mitasari, L., & Rusdarti. (2018). Model pembelajaran production based training (pbt) pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 992-1009. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v7i3.28335>
- Nuri, N., & Rusilowati, A. (2018). Pembelajaran berbasis produksi sebagai upaya peningkatan keterampilan produktifitas siswa SMK. *Physics Communication*, 2(1), 46-51. doi: <https://doi.org/10.15294/physcomm.v2i1.11338>
- Nurlaela, Prajanti, S. D. W., & Soesilowati, E. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi jiwa kewirausahaan (entrepreneurship) pemilik rumah makan Pringsewu Group di wilayah Tegal. *Journal of Economic Education*, 6(2), 99-105. <https://doi.org/10.15294/JEEC.V6I2.19294>
- Purnomo, S., & Triyono, M. B. (2018). Efektifitas Technopreneurship Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning by Technopreneur for SMK Untuk Siswa di SMK. TAMAN VOKASI. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2972>
- Rahmawati, S. (2019). Pengembangan pendekatan kreatif Inovatif untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(2), 129-144. doi: <https://doi.org/10.26740/jepk.v7n2.p129-144>
- Rangarajan, D., Gelb, B. D., & Vandaveer, A. (2017). Strategic personal branding-And how it pays off. *Business Horizons*, 60(5), 657-666. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2017.05.009>
- Rudi, I. M., & Tripalupi, L. E. (2018). Menguji pengaruh pendidikan kewirausahaan dalam pembentukan jiwa wirausaha di kalangan mahasiswa. *International Journal of Social Science and Business*, 2(4), 251-255. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v2i4.16340>
- Smith, Bettye P. (2007). *Employability Standards: Inclusion in Family and Career Science Middle School Curriculum*. *Journal of Career and Technical Education*, 23(1), Fall 2007. <https://doi.org/10.21061/jcte.v23i1.440>
- Sudarmiatin. (2009). *Entrepreneursip dan Metode Pembelajarannya di SMK*. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14(2), Juli 2009.
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasari, A. (2016). Pengembangan metode pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek untuk meningkatkan karakter wirausaha mahasiswa di Politeknik Negeri Malang. *Akutansi bisnis & manajemen (ABM)*, 23(1), 16-28.
- Weaver, J., & Vinarcik, M. (2006). A case-based approach to systems architecture and engineering education. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--1203>

- Yadav, A., Vinh, M., Shaver, G. M., Meckl, P., & Firebaugh, S. (2014). Case-based instruction: Improving students' conceptual understanding through cases in a mechanical engineering course. *Journal of Research in Science Teaching*, 51(5), 659-677. <https://doi.org/10.1002/tea.21149>
- Yalçinkaya, E., Tastan-Kirik, Ö., Boz, Y., & Yildiran, D. (2012). Is case-based learning an effective teaching strategy to challenge students' alternative conceptions regarding chemical kinetics? *Research in Science and Technological Education*, 30(2), 151-172. <https://doi.org/10.1080/02635143.2012.698605>
- Yeager, D. S., Hanselman, P., Walton, G. M., Murray, J. S., Crosnoe, R., Muller, C., Tipton, E., Schneider, B., Hulleman, C. S., Hinojosa, C. P., Paunesku, D., Romero, C., Flint, K., Roberts, A., Trott, J., Iachan, R., Buontempo, J., Yang, S. M., Carvalho, C. M., ... Dweck, C. S. (2019). A national experiment reveals where a growth mindset improves achievement. *Nature*, 573(7774), 364-369. <https://doi.org/10.1038/s41586-019-1466-y>
- Yunelia, I. (2018). Muhadjir Effendy: SMK didorong cetak wirausahawan cegah lulusan menganggur. Retrieved from <https://www.medcom.id/pendidikan/news/pendidikan/Zkez0WZK-smk-didorong-cetak-wirausahawan-cegah-lulusan-menganggu>