

ARTIKEL
HIBAH PENELITIAN DISERTASI DOKTOR



UJI COBA MODEL PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
PRODUKTIF UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
PROGRAM STUDI PARIWISATA BIDANG KEAHLIAN TATA
BOGA

Tahun ke satu dari rencana 1 tahun

Ketua/Anggota Tim
Badraningsih Lastariwati, M.Kes.
NIDN.0025066008

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

November 2013

UJI COBA MODEL PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PRODUKTIF UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PROGRAM STUDI PARIWISATA BIDANG KEAHLIAN TATA BOGA

Badraningsih Lastariwati
Intisari

Penelitian ini memiliki tujuan untuk : (1) mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kewirausahaan produktif bagi SMK Tata Boga; dan (2) mengetahui efektivitas model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model dikembangkan sesuai alur penelitian pengembangan menurut Plomp, di mana penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan uji coba model. Lokasi uji coba model adalah di SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian selama uji model adalah : Uji kelompok diperluas menyatakan bahwa siswa dan guru memberikan respon positif terhadap keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD. Siswa menyatakan model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif untuk dilaksanakan ditunjukkan dengan *mean* 3,00(efektif). Sementara guru, menyatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif ditunjukkan dengan nilai perolehan *Mean* 3,63(efektif). Kepraktisan model pada penelitian UKD diperoleh nilai *mean* sebesar 95,004 dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga **sangat praktis** untuk dilaksanakan. Selain itu, siswa memperlihatkan perubahan perilaku dan sikap kewirausahaan ke arah lebih baik; aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat.

Kata kunci : kewirausahaan produktif, SMK Tata Boga

ABSTRACT

This research has objectives to: (1) knowing adherence to a model of learning for vocational culinary productive entrepreneurship; and (2) know the effectiveness of a productive models of learning to vocational culinary entrepreneurship. This research is a research, development,; According developed a model of a groove on the research, development, According to Plomp, where research is focused on the implementation of a model of the trial. The location of the trial is in SMKN 6 Yogyakarta and SMKN 1 Sewon. Test the expanded group said that students and teachers give a positive response against effectiveness of entrepreneurship for UKD productive models of learning. Students said the model of entrepreneurial learning is effective to be implemented a productive Indicated with the mean of 3.00 (effective). While the teacher, said that kind of productive entrepreneurship effective classroom can be seen from its mean value of 3.63 (effective). Practicability modeled on research ukd obtained its mean value amounting to 95,004 thus it can be said model of learning entrepreneurship productive to smk culinary very practical to be implemented. In addition, students showed changes in the behavior and entrepreneurship attitude toward better; the activity of teachers in learning increase.

Keywords : productive entrepreneurship, vocational culinary.

A. Pendahuluan

Tantangan yang ada pada saat ini yang berhubungan dengan pendidikan antara lain meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan kejuruan untuk memenuhi kebutuhan lokal

dan nasional, mampu bersaing secara global, serta menghasilkan SDM kreatif melalui pendidikan yang diperlukan dalam pengembangan ekonomi kreatif (generasi 2045). Tahun 2045 akan menjadi tonggak sejarah bangsa Indonesia.

Ada suatu kewajiban bahkan suatu keharusan bahwa pada tahun 2045, dijadikan *benchmark* untuk menentukan kinerja bangsa Indonesia selama seratus tahun merdeka dan menentukan daya saing di arena internasional (Indriyanto, 2012). Dalam hal ini, inovasi dan kewirausahaan menyediakan cara untuk menyelesaikan tantangan global, membangun pembangunan berkelanjutan, menciptakan pekerjaan, menghasilkan dan memperbaharui pertumbuhan ekonomi, serta memberikan kesejahteraan manusia (World Economic Forum, 2009). Upaya untuk mencapai kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, perlu didasari dengan kurikulum yang dirancang dan dikembangkan dengan prinsip kesesuaian dengan kebutuhan *stakeholders*.

Program kewirausahaan di SMK pada dasarnya merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai kewirausahaan melalui pembiasaan, penanaman sikap, dan pemeliharaan perilaku wirausaha.

Untuk mencapai *demographic dividend* pada tahun 2020-2035 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), maka pada tahun 2010-2035 Indonesia harus melakukan investasi dalam jumlah besar pada pengembangan SDM, salah satunya dengan pendidikan menengah universal (PMU). Pada strategi pencapaian PMU (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), kewirausahaan merupakan salah satu komponen dari sistem pembelajaran PMU.

Pendidikan kewirausahaan dapat menjadi agen perubahan, dengan dukungan masyarakat yang kuat di semua sektor akan menjadikan perubahan yang sangat bermakna. Tidak semua orang harus menjadi pengusaha untuk mengambil manfaat dari pendidikan kewirausahaan. Tetapi, seluruh anggota masyarakat berperan dan memfasilitasi perkembangan ekosistem yang efektif yang mana mendorong dan mendukung penciptaan *ventures* baru yang inovatif (World Economic Forum, 2009).

Pembelajaran kewirausahaan merupakan salah satu penunjang mata diklat teori. Kewirausahaan di SMK saat ini implementasinya hanya sekitar 1,93% dari seluruh jam pelajaran di SMK selama enam semester. Hal ini belum memungkinkan terbentuknya kemandirian dan belum dapat sepenuhnya menanamkan jiwa wirausaha bagi lulusan SMK. Oleh sebab itu desain pembelajaran kewirausahaan di SMK perlu dikaji ulang mulai dari: kurikulum, strategi pembelajaran, metode, media, dan cara guru yang mengampu kewirausahaan (Sarbiran, 2002). Untuk lebih mengefektifkan penanaman jiwa wirausaha

siswa, maka diperlukan suatu upaya peningkatan, salah satunya melalui pengembangan model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga..

Berdasarkan uraian terdahulu, maka pengembangan model pembelajaran kewirausahaan produktif sangat penting, karena model kewirausahaan produktif merupakan wahana paling tepat untuk menyiapkan lulusan yang kompeten di bidangnya, yang diharapkan dapat ikut bersaing di pasar kerja atau dapat menciptakan lapangan kerja sendiri melalui usaha kreatif yang didirikan sehingga kesejahteraan masyarakat dapat terpenuhi.

SMK program Tata Boga mempunyai kompetensi utama Jasa Boga dan Patiseri yang menunjang program Restoran dan Perhotelan yang ada di SMK Pariwisata. Pada model kewirausahaan produktif ini diharapkan lebih efektif dalam penanaman jiwa wirausaha dan penanaman kemandirian SMK Pariwisata Tata Boga, sehingga siswa lebih mandiri dan professional dalam segala situasi berusaha. Adanya penataan kurikulum kewirausahaan yang terintegrasi pada pembelajaran produktif yang ada, diharapkan dengan model kewirausahaan produktif ini, penanaman jiwa, nilai, dan perilaku kewirausahaan menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kewirausahaan produktif bagi SMK Tata Boga; (2) mengetahui efektivitas model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga.

Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses dan hasil bisnis (Sanusi, 1994). Menurut Prawiro dalam Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2010 : 16), kewirausahaan adalah suatu nilai yang dibutuhkan untuk memulai sebuah usaha dan mengembangkan usaha. Kewirausahaan adalah suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (kreatif) dan berbeda (inovatif) yang bermanfaat dalam memberikan nilai lebih. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (Drucker, 1959 : 25). Kristanto (2009 : 25-26) menjelaskan kewirausahaan sebagai ilmu, seni, perilaku, sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif (*create a new and different*). Pengertian berbeda disampaikan oleh Kuratko & Hodgetts (2007 : 5-6) dan Hisrich & Peters (2002 : 42), di mana kewirausahaan adalah proses inovasi dan kreasi. Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreatifitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha (Zimmerer, 1996 : 20). Kewirausahaan adalah nilai-nilai yang membentuk karakter dan perilaku seseorang yang selalu kreatif berdaya, bercrepta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya (Pusat Kurikulum Kemendiknas, 2010 : 15). Berdasarkan pengertian di

atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan adalah suatu proses penerapan nilai-nilai yang membentuk karakter dan perilaku seseorang yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang.

Kuratko & Hodgetts (1989 : 6) menyebutkan bahwa orang yang berwirausaha disebut wirausaha. Wirausaha adalah inovator dan kreator (Kao, 1991 : 191). Wirausaha adalah seorang inovator (Hisrich & Peters, 2002 : 39). Wirausaha adalah seseorang yang mempunyai daya kreativitas dan daya inovasi yang kuat, memiliki kemampuan manajerial tinggi, menguasai pengetahuan bisnis secara mendalam, dan berperilaku dengan tujuan membentuk suatu usaha baru (Suryana, 2003 : 10).

Meredith dalam Suprojo Pusposutardjo (1999, Juli 17-19), memberikan ciri seseorang yang memiliki karakter wirausaha sebagai orang yang (a) percaya diri, (b) berorientasi tugas dan hasil, (c) berani mengambil risiko, (d) berjiwa kepemimpinan, (e) berorientasi ke depan, dan (f) keorisinalan. Ahli ilmu jiwa memandang wirausaha dari sudut pandangan *behavioral*, sebagai individu yang berorientasi pada prestasi (*achievement oriented*) yang dirangsang untuk mencari tantangan dan hasil baru. Manajer perusahaan besar seringkali memandang wirausaha, sebagai pengusaha kecil yang tidak memiliki kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan sebagai manajer perusahaan besar. Sementara itu Karl Vesper dengan nada positif berpendapat bahwa mereka yang sangat positif (pro) terhadap perekonomian pasar, memandang para *entrepreneur* sebagai pilar kekuatan industrial dan mereka merupakan penggerak, dan pendobrak yang secara konstruktif menghancurkan kondisi “*status Quo*” (Winardi, 2005).

Menurut Muhadi & Saptono (2005 : 15), ada beberapa faktor yang diduga kuat berhubungan dengan pembentukan jiwa kewirausahaan siswa, yaitu : latar belakang pekerjaan orang tua, kultur keluarga, serta proses pendidikan dan pelatihan di sekolah. Jiwa kewirausahaan merupakan suatu totalitas yang dimodelkan. Jiwa kewirausahaan terdiri atas dua faktor, yaitu : *personal values* dan orientasi. *Personal values* merupakan suatu trait yang terdiri dari *locus of control internal*, kreatifitas, kemandirian, dan planning. Orientasi merupakan suatu *trait* yang terdiri dari *locus of control internal*, aspek pengejaran prestasi, dan kemampuan mengambil risiko secara moderat atau realitis (Noer, 2007 : 237). *Locus of control internal* merupakan inti dari jiwa wirausaha (Purnomo, 1999).

Jiwa kewirausahaan antara lain : bersikap dan berpikir mandiri, memiliki sikap berani menanggung risiko, tidak suka mencari kambing hitam, selalu berusaha menciptakan dan meningkatkan nilai sumberdaya, terbuka terhadap umpan balik, selalu ingin mencari perubahan yang lebih baik (meningkatkan atau mengembangkan), tidak pernah merasa puas,

terus menerus melakukan inovasi dan improvisasi demi perbaikan selanjutnya, serta memiliki tanggung jawab moral yang baik (Suryana, 2003 : 10). Jiwa wirausaha mendorong minat seseorang untuk mendirikan dan mengelola usaha secara profesional. Minat diikuti perencanaan dan perhitungan matang. Menurut Kasmir (2007: 17), wirausaha berusaha mencari, memanfaatkan, serta menciptakan peluang usaha yang dapat memberikan keuntungan. Risiko kerugian merupakan hal biasa karena wirausaha memegang prinsip bahwa faktor kerugian pasti ada. Bahkan, semakin besar risiko kerugian yang dihadapi, semakin besar pula peluang keuntungan yang diraih. Tidak ada istilah rugi selama seseorang melakukan usaha dengan penuh keberanian dan penuh perhitungan. Penguasaan jiwa wirausaha diharapkan memiliki kombinasi motivasi, visi, optimisme, komunikasi, dan dorongan untuk memanfaatkan suatu peluang usaha (Suryana, 2003 : 13). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jiwa kewirausahaan merupakan suatu totalitas yang dimodelkan. Jiwa kewirausahaan terdiri atas dua faktor, yaitu : *personal values* dan orientasi. *Personal values* merupakan suatu trait yang terdiri dari *locus of control internal*, kreatifitas, kemandirian, dan *planning*. Orientasi merupakan suatu trait yang terdiri dari *locus of control internal*, aspek pengejaran prestasi, dan kemampuan mengambil risiko secara moderat atau realitis. Inti dari jiwa wirausaha adalah *locus of control internal*.

Menurut Lambing & Kuehl (1999 : 11), kewirausahaan adalah usaha kreatif yang membangun *value* dari yang belum ada dan bisa dinikmati oleh semua orang. Lambing & Kuehl (1999 : 11) mengatakan bahwa wirausaha yang sukses memiliki empat unsur pokok, yaitu :

1. kemampuan (berkaitan dengan IQ dan *skill*) dalam membaca peluang, berinovasi, mengelola, dan menjual;
2. keberanian (berhubungan dengan EQ dan mental) dalam mengatasi ketakutan, mengendalikan risiko, dan untuk keluar dari “zona nyaman”;
3. keteguhan hati (berhubungan dengan motivasi diri), yaitu : *persistance* (ulet) atau pantang menyerah; determinasi (teguh akan keyakinan); dan kekuatan akan pikiran (*power of mind*) bahwa anda bisa; serta
4. kreativitas yang “menelurkan” inspirasi sebagai cikal bakal ide. Ide digunakan untuk menemukan peluang berdasarkan intuisi (berhubungan dengan experience).

Menurut Direktorat Tenaga Kerja Kementerian Pendidikan Nasional (2010 : 9-12), ada dua jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan yaitu : (a) kualitas dasar kewirausahaan, yang meliputi kualitas daya pikir (*mindset*), daya hati atau qolbu (*heartset*), dan daya fisik; dan (b) kualitas instrumental kewirausahaan, yaitu penguasaan lintas disiplin ilmu. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa kualitas dasar kewirausahaan terdiri dari *mindset*, *heartset*, dan *daya fisik* sangat esensial dalam proses berwirausaha. Di mana dalam berwirausaha dibutuhkan suatu daya pikir yang kreatif dan inovatif; daya kalbu, hati, atau rasa untuk membangun *teamwork* yang kompak, cerdas, dinamis, harmonis, dan lincah; percaya diri; pencipta peluang; serta memiliki sifat daya saing tinggi, tetapi mendasarkan pada nilai solidaritas. Semua itu perlu didukung kesehatan fisik yang prima.

Proses ini melibatkan lebih dari sekedar pemecahan posisi manajemen. Proses *entrepreneur process* menurut Hisrich, *et al.* (2005 : 39), memiliki empat tahapan yang berbeda, yaitu : (a) identifikasi dan evaluasi kesempatan; (b) pengembangan rencana bisnis; (c) penentuan sumber daya yang diperlukan; serta (d) manajemen hasil.

Kajian tahapan *entrepreneur process* juga disajikan oleh Ciputra. Tahapan *entrepreneur process* yang dilaksanakan di Universitas Ciputra meliputi lima tahapan, yaitu : *discovery*, *concept development*, *resources*, *action*, dan *harvesting*. Kelima tahapan ini dilakukan sebagaimana pada *National Content Standar for entrepreneurship education*. Kelima tahapan proses kewirausahaan, bersama dengan sifat individu dan perilaku yang terkait dengan wirausaha, merupakan satu kesatuan keterampilan berwirausaha (Consortium for Entrepreneurship Education, 2004 : lampiran). Menurut Consortium for Entrepreneurship Education (2004), tahapan *entrepreneur process*, meliputi :

Tabel 2. *Entrepreneur process for entrepreneur skills.*

** Discovery			
1	<i>Explain the need for entrepreneurial discovery</i>	5	<i>Assess opportunities for venture creation</i>
2	<i>Discuss entrepreneurial discovery processes</i>	6	<i>Describe idea-generation methods</i>
3	<i>Assess global trends and opportunities</i>	7	<i>Generate venture ideas</i>
4	<i>Determine opportunities for venture creation</i>	8	<i>Determine feasibility of ideas</i>
** Concept Development			
1	<i>Describe entrepreneurial planning considerations</i>	5	<i>Describe external resources useful to entrepreneurs during concept development</i>
2	<i>Explain tools used by entrepreneurs for venture planning</i>	6	<i>Assess the need to use external resources for concept development</i>
3	<i>Assess start-up requirements</i>	7	<i>Describe strategies to protect intellectual property</i>
4	<i>Assess risks associated with venture</i>	8	<i>Use components of a business plan to define venture idea</i>
** Resourcing			
1	<i>Distinguish between debt and equity financing for venture creation</i>	5	<i>Describe considerations in selecting capital resources</i>
2	<i>Describe processes used to acquire adequate financial resources for venture creation/start-up</i>	6	<i>Acquire capital resources needed for the venture</i>
3	<i>Select sources to finance venture creation/start-up</i>	7	<i>Assess the costs/benefits associated with resources</i>
4	<i>Explain factors to consider in determining a venture's human-resource needs</i>		
** Actualization			
1	<i>Use external resources to supplement</i>	7	<i>Develop and/or provide product/service</i>

	<i>entrepreneur's expertise</i>		
2	<i>Explain the complexity of business operations</i>	8	<i>Use creativity in business activities/decisions</i>
3	<i>Evaluate risk-taking opportunities</i>	9	<i>Explain the impact of resource productivity on venture success</i>
4	<i>Explain the need for business systems and procedures</i>	10	<i>Create processes for ongoing opportunity recognition</i>
5	<i>Describe the use of operating procedures</i>	11	<i>Adapt to changes in business environment</i>
6	<i>Explain methods/processes for organizing work flow</i>		
** Harvesting			
1	<i>Explain the need for continuation planning</i>	3	<i>Evaluate options for continued venture involvement</i>
2	<i>Describe methods of venture harvesting</i>	4	<i>Develop exit strategies</i>

Sumber : Consortium for *Entrepreneurship* Education (2004 : lampiran).

Untuk lebih memahami tahapan *entrepreneur process* pada model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga, maka istilah yang akan digunakan adalah eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan dan hasil.

1. Tahapan pengekplorasian (ekplorasi)

Tahapan kewirausahaan eksplorasi adalah tahapan untuk berpikir kreatif dan inovatif. Pemikiran yang kreatif dibutuhkan untuk menggambarkan keadaan masa depan, bagaimana usaha beroperasi. Pemikiran ini juga akan memberikan gambaran yang tidak dapat dihasilkan oleh eksplorasi terhadap tren masa kini. Tahapan kewirausahaan “eksplorasi”, meliputi : pengekplorasian keinginan dan inspirasi, menyisihkan ide, serta mengembangkan ide secara kreatif dan inovatif.

2. Tahapan perencanaan usaha (rencana bisnis)

Rencana bisnis merupakan salah satu acuan bagi pengawas bank dalam menyusun rencana pengawasan berdasarkan risiko yang optimal dan efektif (Bank Indonesia, 2010 : pasal 1). Rencana bisnis mencakup apa yang ingin wirausaha lakukan dengan bisnisnya dan bagaimana hal itu akan dilakukan. Proses menuliskan apa yang terlibat dalam membawa ide wirausaha menjadi kenyataan diperlukan pemahaman mengenai mengapa, apa, siapa, bagaimana, di mana, kapan, dan berapa banyak usaha wirausaha. Proses ini memaksa wirausaha untuk mengambil dan melihat lebih jauh mengenai ide, serta bagaimana wirausaha akan mengubahnya menjadi sebuah bisnis. Tahapan ini juga membantu wirausaha untuk mengenali area yang memerlukan pemikiran ulang atau dukungan (Ehmke & Akridge, 2005 : 1). Tahapan kewirausahaan “rencana bisnis”, meliputi : penetapan target pasar, jenis produk, keunggulan produk, peluang dan risiko, strategi pemasaran, sumber modal, serta strategi promosi.

3. Tahapan fasilitasi (penghimpunan sumber daya usaha)

Tahapan kewirausahaan “fasilitasi”, meliputi : pengelolaan sumberdaya, pengelolaan sumber daya manusia, pengelolaan tempat, pengelolaan modal, pengelolaan bahan baku, penetapan proses produksi, penetapan kebutuhan tenaga kerja, penetapan kebutuhan peralatan, penetapan kebutuhan gedung atau tempat usaha, serta penetapan kebutuhan biaya. Menurut Soegoto (2010: 199), manajemen sumber daya manusia adalah rangkaian aktivitas organisasi yang ditujukan untuk menarik, mengembangkan, dan mempertahankan karyawan yang ada guna mencapai tujuan perusahaan.

4. Tahapan tindakan (pelaksanaan)

Tahapan kewirausahaan “tindakan” adalah proses mentransformasikan ide-ide ke dalam praktik bisnis (*involves transforming the idea into a business reality*). Dalam pelaksanaan operasional, peranan wirausaha sebagai pimpinan perusahaan sangat menentukan keberhasilan usaha. Tahapan kewirausahaan “tindakan”, meliputi : motivasi terhadap karyawan, pencatatan, pengawasan, pengarahan, dan koordinasi.

5. Tahapan hasil (evaluasi)

Pada dasarnya, evaluasi dititikberatkan pada kegiatan membandingkan antara perencanaan dan pelaksanaan. Apabila terjadi penyimpangan, sejauh mana penyimpangan tersebut. Tahapan kewirausahaan ini, meliputi : mengevaluasi dan merefleksi.

Pendidikan kewirausahaan sangat efektif untuk diajarkan pada institusi sekolah menengah maupun vokasi, karena, menurut European Commission Enterprise and Industry (2009 : 35), siswa sekolah kejuruan dekat dengan kondisi untuk memasuki kehidupan kerja; sehingga kewirausahaan dapat menjadi pilihan karir. Pendidikan kewirausahaan sangat penting tidak hanya untuk membentuk pola pikir orang-orang muda, tetapi juga untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan yang penting untuk mengembangkan budaya wirausaha (Education, Audiovisual and Culture Executive Agency, 2012 : 5). Pendidikan kewirausahaan berusaha untuk mempersiapkan seseorang untuk bertanggung jawab, individu yang memiliki sikap, keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri. Kompetensi kunci kewirausahaan adalah komposisi sikap kewirausahaan, keterampilan kewirausahaan dan pengetahuan kewirausahaan (Directorate-General for Enterprise and Industry European Commission, 2012 : 58).

Kewirausahaan merupakan tenunan dari keseluruhan pendidikan kejuruan, dan sikap kewirausahaan dipelihara melalui sistem pendidikan kejuruan secara menyeluruh (European

Commission Enterprise and Industry, 2009 : 22). Terlepas dari bidang kejuruan yang ada, European Commission Enterprise and Industry (2009 : 7) menyatakan bahwa cara paling efektif untuk mengajarkan kewirausahaan adalah memiliki siswa yang berpartisipasi dalam proyek praktis dan kegiatan pembelajaran lainnya; di mana *learning by doing* ditekankan dan diperoleh pengalaman nyata melalui kewirausahaan. *Problem-driven* dan pendidikan berorientasi pengalaman sangat penting untuk membina pola pikir dan kemampuan berwirausaha.

Usaha memperkenalkan kewirausahaan sebagai tujuan eksplisit dalam kurikulum akan menjadi sinyal yang jelas bahwa kewirausahaan penting bagi setiap siswa. Selain itu, akan membuat lebih mudah bagi guru untuk menghabiskan jam mengajar pada subjek. Di mana kewirausahaan tidak secara eksplisit dimasukkan dalam kurikulum, sering terjadi bahwa guru yang ingin berpartisipasi dengan siswa dalam kegiatan kewirausahaan harus mempersiapkan ini di luar jam sekolah. Jenis pembelajaran harus mengacu dalam kurikulum dan tersedia untuk semua siswa, tidak tergantung pada kemauan individu dan inisiatif tunggal guru dan sekolah. Beberapa ahli menekankan bahwa jika kewirausahaan diperkenalkan sebagai item wajib dalam kurikulum itu akan memungkinkan untuk dipelajari oleh semua siswa (European Commission Enterprise and Industry, 2009 : 23).

Pendidikan kewirausahaan dimaksudkan tidak terbatas hanya dengan studi bisnis atau ekonomi secara umum, karena pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan wirausaha. Dalam beberapa kasus, pendidikan kewirausahaan di sekolah kejuruan diintegrasikan ke dalam kurikulum wajib, sementara yang lainnya sebagai bagian dari kegiatan opsional atau ekstra kurikuler yang disediakan sekolah (European Commission Enterprise and Industry, 2009 : 23). Pendidikan menengah harus meningkatkan kesadaran siswa mengenai wirausaha. Pola pikir dan keterampilan kewirausahaan dapat dipromosikan dengan baik melalui *learning by doing* serta pengalaman kewirausahaan secara praktek (melalui proyek dan kegiatan praktis) (Commission of the European Communities, 2006 : 4).

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *integrated nested*, *project based learning*, dan *active learning*. Model *nested* merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbagai bentuk penguasaan konsep dan keterampilan tersebut keseluruhannya tidak harus dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Project base learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini,

siswa dapat melihat pengetahuan secara holistik. *Project base learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa.

Project base learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Global School Net (2000) melaporkan hasil penelitian *the Auto Desk Foundation* tentang karakteristik *project base learning*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa *project base learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik : siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja; adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa; siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan; siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan; proses evaluasi dijalankan secara kontinyu; siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan; produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; serta situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Pendekatan *project base learning* dikembangkan berdasarkan faham filsafat konstruktivisme pembelajaran. Konstruktivisme mengembangkan atmosfer pembelajaran yang menuntut siswa untuk menyusun sendiri pengetahuannya (Bell, 1995 : 28). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *project base learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik : siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja; adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa; siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan; siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan; proses evaluasi dijalankan secara kontinyu; siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan; produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; serta situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan. *Project base learning* memberikan kebebasan kepada siswa untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Active learning atau belajar aktif merupakan langkah cepat, berorientasi pada siswa, menyenangkan, partisipasi aktif siswa, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif membantu untuk mendengarkannya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Siswa perlu "*melakukannya*" untuk memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh, mencoba keterampilan, dan

melakukan tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran (Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional, 2010 : 34).

Pembelajaran aktif memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut (Samadhi, 2007 : 47). Menurut Bonwell (1995), pembelajaran aktif memiliki karakteristik : penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar; melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas; siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran; penekanan pada eksplorasi nilai dan sikap berkenaan dengan materi pelajaran; siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi; serta umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

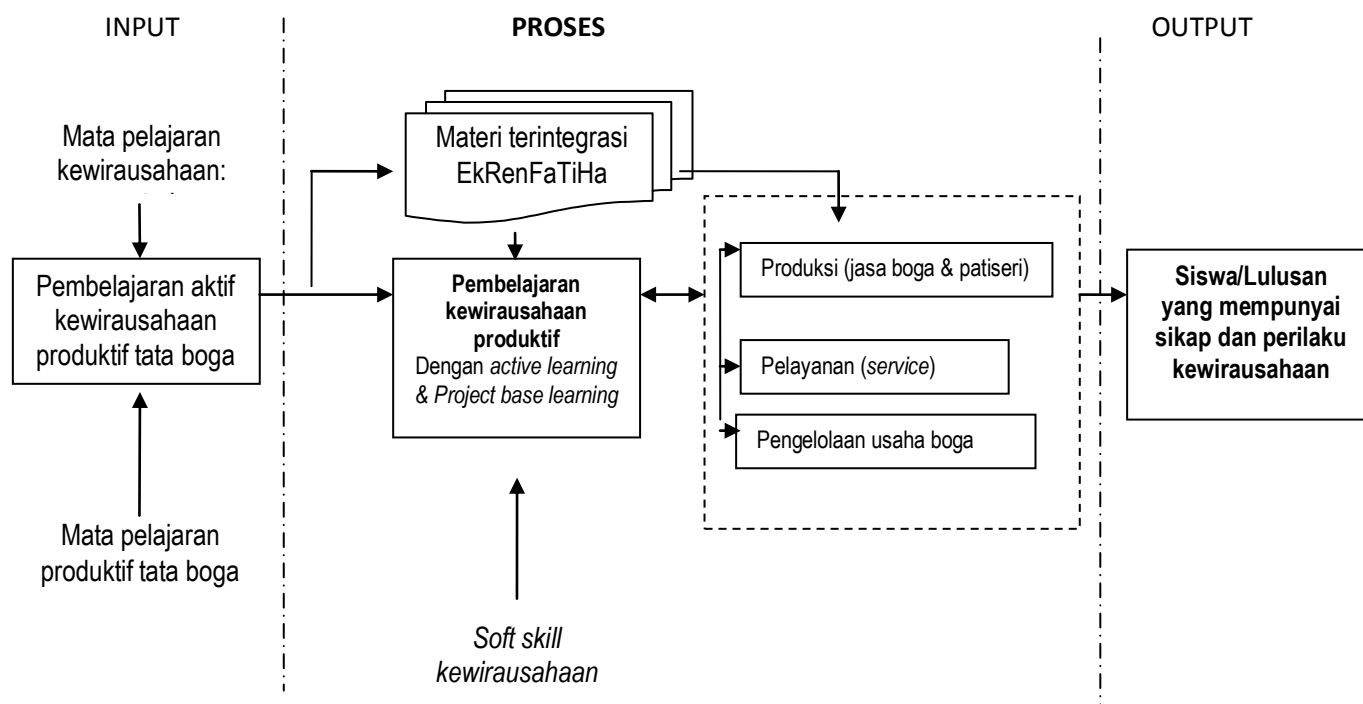
Di samping karakteristik tersebut di atas, proses pembelajaran aktif memungkinkan memperoleh beberapa hal. Pertama, interaksi selama proses pembelajaran menimbulkan *positive interdependence*, di mana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap mahasiswa sehingga terdapat *individual accountability*. Ketiga, proses pembelajaran aktif ini agar berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skills* (Samadhi, 2007 : 47).

Pembelajaran aktif mempunyai kompetensi inti : (1) pembentukan tim (*team building*), yaitu membantu siswa menjadi lebih terbiasa satu sama lain atau menciptakan semangat kerja sama dan saling ketergantungan; (2) penilaian di tempat (*on-the-spot assessment*), yaitu mempelajari tentang perilaku, pengetahuan, dan pengalaman siswa; serta (3) keterlibatan belajar seketika (*immediate learning involvement*), yaitu menciptakan minat awal terhadap pokok bahasan (Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional, 2010 : 35).

Ada banyak teknik pembelajaran aktif dari mulai yang sederhana (yang tidak memerlukan persiapan lama dan rumit serta dapat dilaksanakan relatif dengan mudah) sampai dengan yang rumit (yang memerlukan persiapan lama dan pelaksanaan cukup rumit) (Samadhi, 2007).

Pada tingkat SMA/SMK diterapkan pendekatan pedagogi reflektif dari Ki Hajar Dewantoro, *coaching*, dan *mentoring*. Dalam *couching* dan *mentoring* dapat melibatkan sukarelawan dari orang tua yang sukses dalam berwirausaha. Pedagogi reflektif memiliki empat siklus, yaitu: (1) pengalaman konkrit yang melibatkan emosi, (2) observasi reflektif dari berbagai perspektif dan melibatkan seluruh indra, (3) menciptakan konsep baru yang merupakan hasil integrasi antara observasi dan teori, (4) menguji coba konsep baru untuk pengambilan keputusan dan tindakan yang lebih banyak manfaat (Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional, 2010 : 34-35).

Sehingga *active learning* dapat disimpulkan sebagai sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun kerja kelompok. Proses pembelajaran ini merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif. Proses pembelajaran aktif ini untuk dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk *social skills*. Pembelajaran aktif memiliki karakteristik : penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar; melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas; siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran; serta penekanan pada eksplorasi nilai dan sikap.



Gambar 1 . Model hipotik pembelajaran kewirausahaan produktif SMK tata boga.

Keterangan :

EkRenFaTiHa merupakan tahapan *entepreneur process* yang diterapkan secara berkelanjutan diintegrasikan pada pembelajaran produktif tata boga. Tahapan ini dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap proyek usaha. Secara lebih terperinci, tahapan EkRenFaTiHa dapat dijelaskan melalui tabel 3.

Model pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan diharapkan lebih efektif dalam penanaman nilai, sikap, dan perilaku kewirausahaan siswa SMK program studi Pariwisata bidang keahlian Tata Boga. Model pembelajaran kewirausahaan diintegrasikan dengan mata pelajaran produktif. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan pendekatan strategi belajar berpusat pada siswa. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan metode *active learning*, dan *project base learning*. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan tahapan *entepreneur process model*, yaitu : EkRenFaTiHa (eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil). Model ini merupakan model adopsi dari tahapan pembelajaran *entrepreneurship* di Universitas Ciputra. Model *entepreneur process* di Universitas Ciputra adalah model “**D-C-R-A-H**” (*discovery, concept development, resourcing, actualization, dan harvesting*). Sehingga diharapkan model pembelajaran kewirausahaan lebih efektif dalam penanaman nilai kewirausahaan dan kemandirian siswa SMK program studi Pariwisata bidang keahlian Tata Boga. Siswa nantinya lebih mandiri dan professional dalam segala situasi berusaha. Adapun model pengembangan pembelajaran yang akan dibuat pada penelitian ini sebagai berikut.

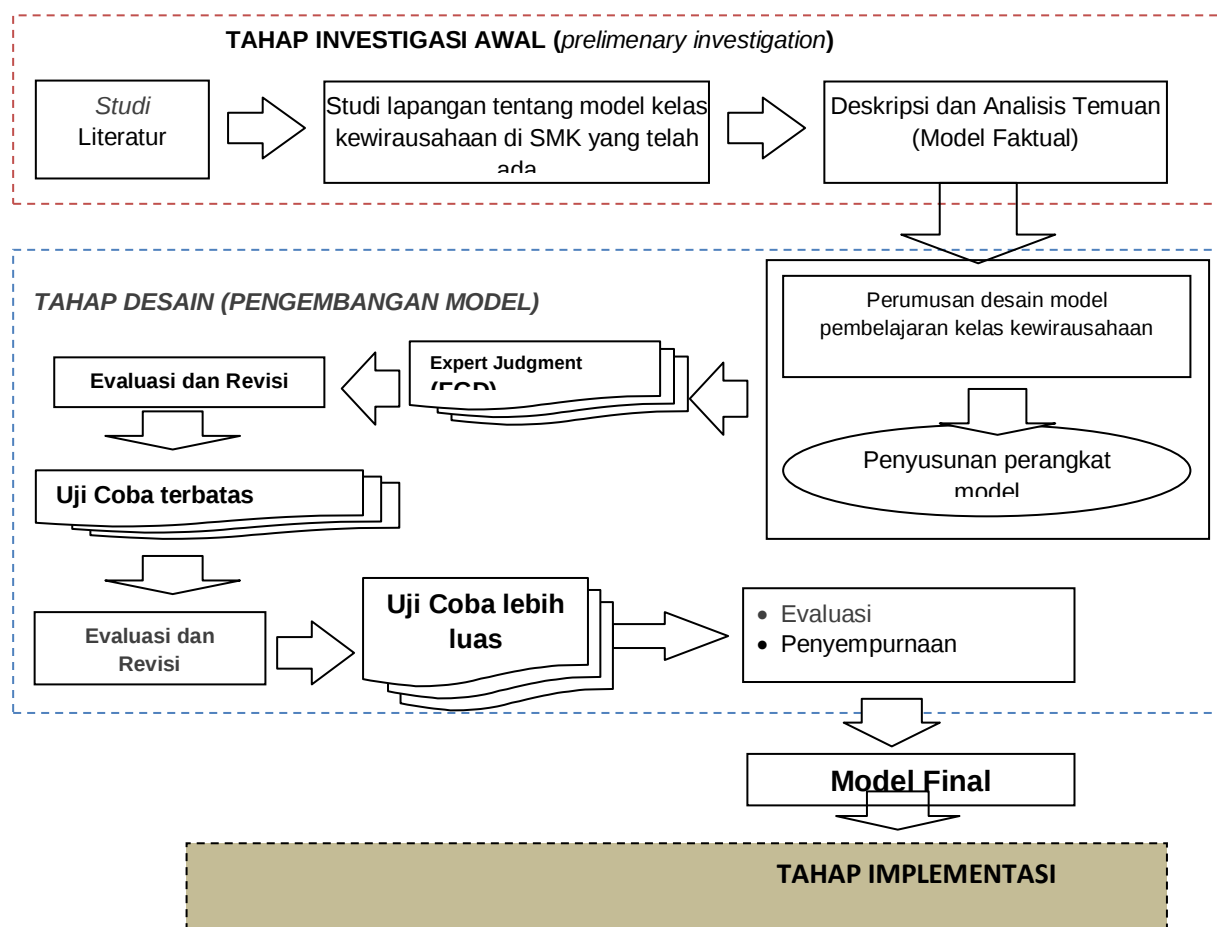
Tahapan pengembangan pembelajaran diadopsi dari tahapan pengembangan menurut Plomp. Pemilihan model pembelajaran kewirausahaan terintegrasi model *nested*. Pengintegrasian kurikulum dilakukan menggunakan model pengintegrasian *nested*, dimaksudkan siswa dapat belajar multi target dan multi skill, dengan melalui model terintegrasi ini siswa dapat menguasai banyak hal dan kaya pengalaman belajar.

Pengintegrasian materi dengan *nested* di mana tahapan *entepreneur process* diintegrasikan pada pembelajaran produktif Tata Boga. Tahapan tersebut, meliputi : EkRenFaTiHa (eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil) secara berkelanjutan pada setiap proyek usaha. Situasi dan norma yang berlaku pada model pembelajaran kewirausahaan untuk SMK program studi Pariwisata bidang keahlian Tata Boga adalah model terstruktur *project base learning* dan *active learning*. Guru mengambil tindakan untuk menetapkan urutan dan membimbing mekanisme interaksi belajar. Siswa memiliki kebebasan dalam diskusi, menjalin kerja sama, menyatukan ide atau gagasan dalam usaha di bidang tata boga. Penerapan ide atau gagasan ini diintegrasikan di mata pelajaran produktif pada SMK program studi Pariwisata bidang keahlian Tata Boga.

Prinsip pengelolaan pada model yang diusahakan adalah pengajar berperan sebagai fasilitator, pemberi semangat dan bimbingan dalam pelaksanaan *project*, penjamin tersusunnya rencana usaha yang realistis, dan menjadi pendamping siswa. Dampak intruksional yang merupakan hasil belajar yang dicapai secara langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan proyek yang diharapkan. Siswa mewujudkan *project* usaha dan memproduksi produk sesuai dengan permintaan konsumen dan memberikan layanan prima. Siswa mengaplikasikan keterampilan *soft skill* dan *hard skill* kewirausahaan. Hasil belajar tidak langsung dari pembelajaran kewirausahaan ini adalah penanaman nilai, sikap, dan perilaku kewirausahaan pada siswa. Sistem pendukung pada model yang diusahakan, meliputi : sarana, bahan, dan alat yang diperlukan pada pembelajaran produktif Tata Boga.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model dikembangkan sesuai alur penelitian pengembangan menurut Plomp (1997). Penelitian ini hanya difokuskan pada pelaksanaan uji coba model. Lokasi uji coba model adalah di SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon Bantul. Gambar (2) menjelaskan desain penelitian ini.



Gambar 2. Desain penelitian

Tahapan Uji coba dilakukan melalui dua tahapan yaitu tahapan uji coba kelompok kecil (UKK) dan uji coba lapangan atau uji kelompok diperluas(UKD)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif

Respon siswa dan guru terhadap keefektifan penerapan model pembelajaran kewirausahaan produktif merupakan salah satu komponen penilaian keefektifan model. Siswa dan guru diminta memberikan respon terhadap penerapan pembelajaran kewirausahaan produktif. Hasil respon dapat positif maupun negatif. Model pembelajaran kewirausahaan produktif dikatakan efektif apabila pengguna (siswa dan guru) memberi tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran kewirausahaan produktif. Aspek yang dinilai pada penilaian keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif, antara lain : ketepatan, keajegan, objektivitas, dan kepraktisan.

Tabel 1. Keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKK.

Indikator	Sub indikator	Respon keefektifan model					
		Siswa (n = 12)		Guru (n = 2)		Mean	Keterangan
		mean	st dev	Mean	st dev		
1	Ketepatan	3,83	0,32	3,86	0,16	3,85	Tepat
2	Keajegan	3,56	0,47	3,5	0,64	3,53	Ajegan
3	Objektivitas	3,83	0,34	3,71	0,32	3,77	Objektif
4	Kepraktisan	3,93	0,22	3,75	0,43	3,84	Praktis
Mean		3,79		3,71		3,75	Efektif

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa respon penilaian dari siswa dan guru terhadap model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga pada UKK sangat efektif hal ini tercermin pada respon yang diberikan oleh siswa maupun guru positif terhadap model pembelajaran ini. Model pembelajaran kewirausahaan produktif juga dinilai keefektifannya dari aktivitas guru dalam proses pembelajaran, berikut hasil penilaian aktivitas guru dalam proses pembelajaran selama UKK.

Tabel 2. Penilaian aktivitas guru dalam proses pembelajaran selama UKK

Kegiatan	Penilaian aktivitas guru (n = 2)			
	P1	P2	P3	mean
Pendahuluan	1,00	1,00	1,00	1,00
Inti	1,00	1,00	1,00	1,00
Penutup	0,88	0,88	0,88	0,88
Mean	0,96	0,96	0,96	0,96

Dari data yang ada menunjukkan bahwa guru dapat melaksanakan model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga dengan sangat baik. Hasil penilaian keefektifan model yang dilakukan tiga kali pertemuan, dapat disimpulkan : (1) siswa memperlihatkan perubahan perilaku dan sikap kewirausahaan ke arah lebih baik; (2)

aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat; serta (3) siswa dan guru memberikan respon positif terhadap keefektifan model. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKK sangat efektif untuk dilaksanakan di SMK tata boga.

2. Kepraktisan model pembelajaran kewirausahaan produktif

Model dikatakan praktis apabila penilaian ahli menyatakan model dapat diterapkan di sekolah. Kriteria kepraktisan, antara lain : model dapat diterapkan dengan minimal revisi, dan secara nyata model dapat diterapkan untuk semua aspek yang teramati (termasuk kategori terlaksana).

Tabel 3. Kepraktisan model pembelajaran selama UKK.

Penilaian kepraktisan	Prosentase keterlaksanaan (n = 2)		Keterangan
	Jumlah	% <i>mean</i> keterlaksanaan	
P 1	31	91,20%	sangat baik
P 2	32	94,10%	sangat baik
P 3	34	100,00%	sangat baik
mean	32,33	95,10%	sangat baik

Keterangan : P = pertemuan.

Pada pelaksanaan UKK model pembelajaran kewirausahaan produktif pada keterlaksanaan kepraktisan model menunjukkan sangat baik . Berdasarkan table (6) dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif sangat praktis untuk dilaksanakan selama UKK. Hasil uji keefektifan dan kepraktisan model ini selanjutnya digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan uji coba kelas yang diperluas.

Selanjutnya, uji coba kelas diperluas (UKD) dilaksanakan masing-masing 5x pertemuan pada dua sekolah (SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon). SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon digunakan sebagai tempat UKD karena : (a) memiliki kualifikasi SMK tata boga yang terstandar; (b) memiliki pengalaman yang lama dalam pengelolaan pembelajaran produktif; (c) memiliki guru produktif yang berpengalaman; serta (d) memiliki fasilitas dan sarana yang memadai dan relevan dengan kebutuhan DUDI. Hasil dari uji diperluas adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif pada UKD

Tabel (4) menyatakan bahwa siswa dan guru memberikan respon positif terhadap keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD. Siswa menyatakan model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif untuk dilaksanakan ditunjukkan dengan Mean 3,00(efektif) . Sementara guru, menyatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif ditunjukkan dengan nilai perolehan Mean 3,63(efektif)

Tabel 4. Keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD.

Indikator	Respon keefektifan model oleh siswa				Respon keefektifan model oleh guru			
	SMKN 6 YK	SMKN 1 Sewon	Mean	Keterangan ¹	SMKN 6 YK	SMKN 1 Sewon	Mean	Keterangan ¹
Validitas	2,98	3,13	3,06	Valid	4,00	3,54	3,77	Valid
Realibilitas	2,81	3,04	2,92	Realibel	3,91	3,25	3,58	Realibel
Objektivitas	3,08	3,20	3,14	Objektif	3,93	3,58	3,76	Objektif
Kepraktisan	2,77	2,96	2,86	Praktis	3,71	3,11	3,41	Praktis
Mean	2,91	3,08	3,00	Efektif	3,89	3,37	3,63	Efektif

Penilaian aktivitas guru dalam proses pembelajaran selama UKD merupakan penilaian yang ditujukan kepada guru produktif yang bersangkutan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD. Untuk melihat semua keterlaksanaan penilaian aktivitas guru selama UKD di dua SMKN, tabel menunjukkan secara keseluruhan penilaian aktivitas guru di kedua sekolah rata-rata baik.

Tabel 5. Penilaian aktivitas guru selama UKD.

Sekolah	Penilaian aktivitas guru	Keterangan ¹
SMKN 6 Yogyakarta	0,9417	Sangat baik
SMKN 1 Sewon	0,8084	Baik
Mean	0,8751	Baik

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penilaian aktivitas guru pada model pembelajaran kewirausahaan produktif setelah melalui UKD adalah baik untuk dilaksanakan di SMK tata boga.

2. Kepraktisan model pembelajaran kewirausahaan produktif pada UKD

Penilaian kepraktisan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD juga dilakukan di dua tempat yang berbeda (SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon). Model dikatakan praktis selama UKD berlangsung, apabila penilaian ahli menyatakan model dapat diterapkan di sekolah. Kriteria kepraktisan, antara lain : model dapat diterapkan dengan minimal revisi, dan secara nyata model dapat diterapkan untuk semua aspek yang teramati (termasuk kategori terlaksana).

Tabel 6. Kepraktisan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD

Penilaian	SMKN 6 Yogyakarta	SMKN 1 Sewon	Mean	Keterangan ¹
Kepraktisan model	97,65	92,36	95,004	Sangat praktis

¹ diolah sesuai Nitko & Brookhart (2011 : 44).

Berdasarkan tabel (6) dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga **sangat praktis** untuk dilaksanakan.

Model pembelajaran kewirausahaan produktif diuji dua kali. Uji dilakukan meliputi uji kelompok kecil dan yang kedua uji diperluas. Kelompok uji menggunakan lokasi di SMKN 1 Sewon Bantul dan SMKN 6 Yogyakarta. Strategi pelaksanaan model ditemukan selama proses pelaksanaan model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK tata boga berlangsung. Strategi tersebut, antara lain :

1. Untuk kelas X, model pembelajaran dapat dilaksanakan secara bersamaan. Pelaksanaan secara bersamaan mempunyai arti seluruh siswa dapat melaksanakan seluruh tahapan kewirausahaan (mulai dari eksplorasi hingga hasil). Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir sumber daya yang ada serta menguatkan dasar-dasar pengolahan makanan. Pangsa pasar kelas X adalah warga sekolah.
2. Untuk kelas XI, model pembelajaran dapat dilaksanakan secara bergantian. Pelaksanaan secara bergantian mempunyai arti sebagian siswa melaksanakan tahapan kewirausahaan eksplorasi sampai tindakan; dan sebagian yang lain melaksanakan tahapan kewirausahaan tindakan (penjualan) dan hasil. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pelaksanaan pemasaran produk. Pangsa pasar kelas XI adalah masyarakat umum di luar sekolah.
3. Tahapan tindakan merupakan tahapan kewirausahaan yang berperan penting. Proyek mulai diaplikasikan pada tahapan kewirausahaan tindakan. Anggota kelompok dapat membagi diri dalam melaksanakan proyek. Kelompok 1 bertugas melakukan persiapan dan penjualan. Kelompok 2 bertugas melakukan produksi dan pengemasan, pelaksanaan fungsi kelompok ini dilakukan secara bergantian. Sebagai contoh : pencapaian ketuntasan kompetensi dasar pada “dasar potongan”; proyek merupakan mengolah hasil pencapaian kompetensi dasar (potongan buah, sayur, daging, atau ikan) menjadi menu hidangan dan dipasarkan. Produk nasi bakmoy (missal), diproduksi dan dipasarkan sebanyak 10 porsi (proyek) selama jeda istirahat (waktu penjualan) dengan pasar adalah siswa dan guru (sasaran konsumen). Lama waktu penjualan adalah 30-45 menit. Target dari proyek adalah produk harus terjual habis.
4. Perlu penanganan yang lebih pada tahapan tindakan.
5. Penanganan ekstra pada setiap tahapan mempunyai maksud untuk dapat mengontrol proyek agar berjalan sesuai rencana pada setiap targetnya.

Pembelajaran kewirausahaan produktif yang dikembangkan valid. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap pembelajaran kewirausahaan produktif yang dikembangkan. Model pembelajaran kewirausahaan produktif sudah tepat dan

ajeg, baik dari sisi efektivitas maupun kepraktisan. Hasil evaluasi aktivitas guru menyatakan bahwa aktivitas guru sangat baik dalam pembelajaran kewirausahaan produktif.

Pakar evaluasi menilai bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga yang dikembangkan ini baik. Hal ini tercermin pada hasil validitas model, perangkat, dan instrumen evaluasi pembelajaran kewirausahaan produktif. Apabila meninjau kepraktisan model pembelajaran kewirausahaan produktif yang dikembangkan ini, maka dikatakan praktis. Model dapat dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan konsep proses belajar mengajar yang ada, mulai dari pembuka, inti, dan penutup.

Pada pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan produktif, guru sebagai fasilitator berperan aktif dan sangat baik. Guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membimbing siswa untuk mencapai suatu target dari capaian yang telah ditentukan dan disepakati bersama, memotivasi siswa, menumbuhkan kemandirian siswa, rasa percaya diri siswa, komunikasi, kerjasama dalam kelompok untuk selalu maju, kreatif, serta inovatif. Pembelajaran kewirausahaan produktif efektif untuk dilaksanakan di SMK Tata Boga (mean $3,53 \pm 0,31$).

Setelah dilaksanakan pengujian model pembelajaran kewirausahaan produktif, ditemukan beberapa umpan balik. Umpan balik pelaksanaan model di lapangan. Pertama, model pembelajaran kewirausahaan produktif dapat dimasukkan sebagai salah satu standar kompetensi dalam struktur kurikulum SMK. Hal ini dikarenakan, lulusan SMK belum banyak yang menjadi wirausaha. Sebagian guru SMK, secara tidak sadar, lebih banyak menyiapkan dan mengarahkan siswa untuk menjadi karyawan, bukan wirausaha. Hal ini sesuai dengan focus pengintegrasian pendidikan kewirausahaan pada setiap satuan pendidikan. Menurut Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2010 : 5), penataan ulang kurikulum sekolah diharapkan dapat mendorong penciptaan hasil didik yang mampu menjawab keutuhan SDM untuk mendukung pertumbuhan nasional dan daerah dengan memasukan pendidikan kewirausahaan.

Kedua, model kewirausahaan produktif juga dapat diterapkan sebagai salah satu paket uji kompetensi kejuruan siswa kelas XII. Selama ini, paket uji kompetensi kejuruan hanya terdapat paket pengolahan (kontinental atau oriental) dan service.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil penilaian keefektifan model yang dilakukan pada uji kelompok kecil secara keseluruhan : (a) siswa memperlihatkan perubahan perilaku dan sikap kewirausahaan ke arah

lebih baik; (b) aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat; serta (c) siswa dan guru memberikan respon positif terhadap keefektifan model. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKK sangat efektif untuk dilaksanakan di SMK tata boga.

Hasil uji model pembelajaran dalam Uji Kelompok Diperluas menyatakan bahwa siswa dan guru memberikan respon positif terhadap keefektifan model pembelajaran kewirausahaan produktif selama UKD. Siswa menyatakan model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif untuk dilaksanakan ditunjukkan dengan Mean 3,00(efektif) . Sementara guru, menyatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif efektif ditunjukkan dengan nilai perolehan Mean 3,63(efektif).

Kepraktisan model pada penelitian UKD diperoleh nilai Mean sebesar 90,004 dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga **sangat praktis** untuk dilaksanakan. Model pembelajaran Model kewirausahaan produktif valid, baik dari sisi efektivitas maupun kepraktisan dalam pelaksanaannya.

2. Saran

Pembelajaran kewirausahaan produktif dapat diimplementasikan secara nyata pada setiap mata pelajaran produktif di semua program studi yang ada di SMK pariwisata, tidak hanya di Tata Boga tetapi di program studi yang lain .

E. Daftar pustaka

- Bell. (1995). *Children's Science, Constructivism and Learning in Science*. Victoria : Deakin University Pers.
- Ciputra. (2009, 30 November). Kewirausahaan Harus Menjadi Karakter, Kurikulum Kewirausahaan Diterapkan Di Sekolah Tahun 2010. *Harian Kompas*
- Commission of the European Communities. (2006). *Implementing The Community Lisbon Programme: Fostering Entrepreneurial Mindsets Through Education and Learning (Communication From The Commission of 13 February 2006)*. Brussels : European Commision.
- Consortium for Entrepreneurship Education. (2004). *National Content Standards for Entrepreneurship Education*. Diambil pada tanggal 1 Juli 2013, dari http://www.entre-ed.org/standards_toolkit/index.html
- Directorate-General for Enterprise and Industry European Commission. (2012). *Effects And Impact Of Entrepreneurship Programmes In Higher Education*. Brussels : Directorate-General For Enterprise And Industry European Commission.
- Drucker. (1959). *Inovasi dan Kewiraswastaan : Praktek dan Dasar-Dasar*(Terjemahan). Jakarta : Erlangga.
- Education, Audiovisual and Culture Executive Agency. (2012). *Entrepreneurship Education At School In Europe : National Strategies, Curricula And Learning Outcomes*. Brussels : Education, Audiovisual And Culture Executive Agency - European Commission.

- European Commission Enterprise and Industry. (2009). *Best Procedure Project : Entrepreneurship In Vocational Education And Training* (Final Report Of The Expert Group). Belgium : Enterprise And Industry CG, European Commission.
- Ehmke & Akridge. (2005). *The Elements Of A Business Plan : First Steps For New Entrepreneurs*. *Purdue Extension EC-735*. IN : AICC-Purdue University.
- Global SchoolNet. (2000). *Introduction to Networked Project-Based Learning*. Diambil pada tanggal 10 Juli 2011, dari <http://www.gsn.org>
- Hisrich & Peters. (2002). *Entrepreneurship* (5th ed.). Boston : McGrawHill/Irwin.
- Indriyanto. (2012). *Menyiapkan Generasi 2045*. Artikel kemendikbud. Diakses Pada Tanggal 27 September 2012 Dari <http://www.kemendiknas.go.id/kemendikbud>
- Kasmir. (2007). *Kewirausahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2012). *Pendidikan Menengah Universal (Wajib Belajar 12 Tahun)*. *Bahan Paparan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Pada Rembuknas 2012*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2012). *Sambutan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Pada Hari Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tanggal 2 Mei 2012*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kristanto. (2009). *Kewirausahaan (Entrepreneurship) : Pendekatan Manajemen dan Praktik*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kuratko & Hodgetts. (2007). *Entrepreneurship : Theory, Process, And Practice*(7th ed.). Ohio: Thompson South Western.
- Lambing; Kuehl. 1999. *Entrepreneurship*. NJ : Prentice Hall.
- Muhadi & Saptono. (2005). *Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK : Suatu Survei Pada Tiga SMK Negeri Dan Tujuh SMK Swasta di DIY*. *Widya Dharma*, 16 (1), 15-28.
- Noer. (2007). *Pola Asuh Orang Tua Yang Membentuk Jiwa Wirausaha Anak : Sebuah Studi Pada Mahasiswa Teknik Industri ITS Surabaya*. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 8 (2), 236-251.
- Purnomo. (1999). *Pengaruh Pola Asuh Terhadap Pembentukan Jiwa Wirausaha*. *Tugas Akhir*, tidak diterbitkan, Jurusan Teknik Industri ITS, Surabaya.
- Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa : Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta : Pusat Kurikulum Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Samadhi. (2007). *Pembelajaran Aktif (Active Learning), Teaching Improvement Workshop (TIW)(Engineering Education Development Project)*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanusi. (1994). *Menelaah Potensi Perguruan Tinggi Untuk Membina Program Kewirausahaan dan Mengantar Kehadiran Pewirausaha Muda*. Makalah disajikan dalam Seminar Kewirausahaan, Inkubator Bisnis Bandung, STMB-KADIN Jabar.
- Sarbiran. (2002, Mei). *Optimalisasi Dan Implementasi Peran Pendidikan Kejuruan Dalam Era Desentralisasi Pendidikan*. Makalah disajikan dalam Pidato Dies Natalis XXXVIII UNY, di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soegoto. (2010). *Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung (Edisi Revisi)*. Jakarta : PT Gramedia.
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat, Dan Proses Menuju Sukses*. Bandung : Salemba Empat.
- Winardi. (2005). *Entrepreneur dan Entrepreneurship*. Jakarta : Prenada Media.

World Economic Forum. (2009). Educating The Next Wave Of Entrepreneurs : Unlocking Entrepreneurial Capabilities To Meet The Global Challenges Of 21th Century. *Executive Summary*. Geneva : World Economic Forum.