

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum SMKN 2 Depok

Kurikulum yang dirumuskan dan dikembangkan oleh sekolah kejuruan haruslah sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan (dunia usaha dan dunia industri). Oleh karena itu perlu adanya *link and match* dalam penyusunan kurikulum di Sekolah Kejuruan. Selain itu tingkat ketercapaian kompetensi lulusan setiap tahun harus dievaluasi secara bersama-sama oleh pihak sekolah dengan dunia usaha dan dunia industri, hal ini bertujuan untuk menjaga capaian kompetensi yang dimiliki oleh lulusan dan memberikan masukan kepada sekolah akan adanya dinamika perubahan kompetensi pada suatu bidang keahlian tertentu.

Piirto (2011) dapat dijelaskan bahwa untuk melaksanakan tiga perubahan besar di pendidikan tingkat menengah hingga tinggi tersebut, dipakai lima basis landasan sebagai pilar pendidikan yang terdiri atas: (1) *learning to know*, (2) *learning to do* yang bermakna pada penguasaan kompetensi dari pada penguasaan ketrampilan menurut klasifikasi ISCE (*International Standard Classification of Education*) dan ISCO (*International Standard Classification of Occupation*), dematerialisasi pekerjaan dan kemampuan berperan untuk menanggapi bangkitnya sektor layanan jasa, dan bekerja di

kegiatan ekonomi informal, (3) *learning to live together*, dan (4) *learning to be*, serta; (5) *learning throughout life*.

Hasil-hasil penelitian selama ini juga mengukuhkan klaim tersebut. Misalnya, Boediono dan McMahon (2011) menyimpulkan bahwa investasi di bidang pendidikan berkontribusi besar terhadap pembangunan ekonomi di Indonesia. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008) melakukan kajian strategi ekspansi SMK yang menyimpulkan bahwa “Agar ekspansi SMK relevan dengan kebutuhan DUDI dan wilayah terkait, maka penambahan siswa dan SMK adalah yang mengedepankan bidang- bidang keahlian yang memiliki daya serap tinggi”. Temuan ini masih normatif sifatnya. Kajian lain yang dilakukan oleh ADB (2008) menyimpulkan bahwa: “*All countries invest in technical and vocational education and training (TVET) – in fact, correlations indicate that the higher the level of country income, generally the higher the proportion of students enrolled in TVET institutions (ADB, 2008)*”. Namun, pendidikan kejuruan yang diselenggarakan tersendiri sebagai satuan pendidikan (SMK) dikritik karena nilai baliknya kecil (*low rate of return*), dengan argumen bahwa biaya tinggi tetapi nilai baliknya rendah, sangat sedikit lulusan yang menerapkan keterampilan yang diperoleh dari sekolah kejuruan, tidak sedikit lulusan sekolah kejuruan yang melanjutkan ke perguruan tinggi, banyak lulusan bekerja pada bidang yang tidak relevan/tidak dipersiapkan, dan tidak sedikit lulusan sekolah kejuruan yang menganggur (ADB, 2008). Agar pendidikan kejuruan mampu menyelaraskan diri dengan kebutuhan dunia kerja/masyarakat, King & Palmer (2010) berpendapat bahwa

abad 21 memerlukan reformasi fungsi pendidikan kejuruan. Untuk Indonesia, pendapat mereka bukanlah hal baru karena pada tahun 1998 Direktorat Pembinaan SMK telah melakukan reformasi dengan konsepnya yang disebut *Skills Toward 2020* yang intinya bahwa SMK harus bebas *demand driven* (berbasis kebutuhan dunia kerja dengan segala variasi jenis- jenisnya). *Skills Toward 2020* juga sangat selaras dengan saran UNESCO (1984) bahwa pendidikan kejuruan agar menata ulang organisasi dan koordinasinya dengan dunia kerja. Oleh karena itu, kedepan, pengembangan pendidikan kejuruan agar menekankan keselarasannya dengan kebutuhan masyarakat yang beranekaragam itu. Karena kebutuhan masyarakat sangat beragam, maka pendidikan kejuruan harus mampu dan sanggup menyelenggarakan program-program yang beragam juga dalam rangka untuk mendukung pembangunan ekonomi Indonesia (Slamet, 2015).

Yahya (2014) dapat dijelaskan pengelolaan sekolah kejuruan, khususnya kerjasama dengan industri di era otonomi daerah dan desentralisasi pendidikan wajib hukumnya. Delegasi kewenangan dari pemerintah pusat mensyaratkan pemerintah daerah untuk mengelola sektor pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan. Kenyataannya, pendidikan menengah kejuruan seringkali disiapkan untuk bekerja keras dalam menemukan rekan industri atau pasangan kerjasama dalam menyerap lulusannya sebab tidak didukung oleh kebijakan yang memihak pendidikan kejuruan. Pemerintah daerah masih menanamkan keyakinan terhadap industri swasta dalam menyerap lulusan pendidikan kejuruan. Salah satu kebijakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah

ini ialah untuk mengoptimalkan peran Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) sebagai industri dalam menyerap lulusan pendidikan kejuruan melalui kerjasama dan pengembangan kurikulum antara sekolah kejuruan dan industri secara berkelanjutan.

Dari beberapa hasil penelitian di atas selama satu dekade terakhir berbagai usaha telah dilakukan oleh para pengembang kurikulum hampir di semua negara di dunia untuk mereformasi sistem pendidikan mereka dan meninjau kebijakan kurikulum, rancangan kurikulum, implementasi dan evaluasi kurikulum yang ada. Diperlukan upaya awal yang oleh para pengembang kurikulum dalam merevitalisasi dan mereformasi kurikulum sekolah kejuruan untuk memenuhi tantangan lingkungan teknologi, sosial, ekonomi, nasional dan dunia yang berubah.

SMK Negeri 2 Depok sekarang menerapkan kurikulum 2013 revisi edisi 2017 dengan menitik beratkan semua mata pelajaran baik itu Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) agar peserta didik atau siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya (wawancara), bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pelajaran.

2. Mata Pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)

Sesuai dengan surat dirjen no 6 dan no 7 tahun 2018 mengenai spectrum perubahan kurikulum di SMK, maka Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masuk ke produktif dengan jumlah jam 524 jam untuk yang 3 tahun. Diterapkan di kelas Xi sebanyak 7 jam dan XII sebanyak 8 jam

dan kelas XIII sebanyak 10 jam, dengan pelaksanaan dari KI KD nya disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah masing – masing mengacu pada materi pembelajaran.

Mapel PKK dalam struktur KI KD nya lebih banyak menekankan pada beberapa hal diantaranya hal yang paling utama adalah perubahan karakter dan mental siswa yang selaras dengan revolusi mental bangsa Indonesia yang diterjemahkan dalam PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Mapel PKK secara Umum terbagi atas:

- a. Penerapan sikap dan prilaku wirausahawan (karakter wirausaha)
- b. Penganalisisan peluang usaha yang ada di sekitar kita
- c. Pemanfaatan peluang usaha tersebut
- d. Pengelolaan proses produksi dalam memulai dan menerapkan usaha
- e. Penyusunan proposal usaha
- f. Pengelolaan administrasi dan keuangan secara sederhana
- g. Proses evaluasi dan pengembangan usaha

Dari uraian diatas maka bisa disimpulkan mapel PKK diarahkan untuk pengembangan dan peningkatan kompetensi siswa agar mampu berwirausaha secara mandiri dengan sikap dan mental yang unggul dan mampu bersaing dengan orang lain secara baik dan mandiri.

Kewirausahaan berasal dari kata wira dan usaha. Wira, berarti pejuang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi luhur, gagah berani, dan berwatak agung. Usaha berarti pembuatan amal, bekerja, berbuat sesuatu. Jadi wirausaha dipandang dari segi etimologi adalah pejuang atau pahlawan yang berbuat

sesuai. Kewirausahaan berasal Bahasa Perancis yang sering dikenal dengan sebutan “*entrepreneurship*” yang diterjemahkan secara harfiah adalah perantara, diartikan sebagai sikap dan perilaku mandiri yang mampu memadukan unsur cipta, rasa dan karsa serta karya atau mampu menggabungkan unsur kreativitas, tantangan, kerja keras, dan kepuasan untuk mencapai prestasi maksimal, secara sederhana arti wirausahawan adalah seseorang yang berjiwa berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan. Berjiwa berani mengambil risiko artinya mempunyai mental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti (Kasmir, 2011).

Kewirausahaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan keberanian seseorang untuk melaksanakan sesuatu kegiatan bisnis maupun non bisnis (Asri Laksmi Riani, dkk. 2006:10). Menurut Lambing & Kuehl dalam Hendro (2011:21) mendefinisikan kewirausahaan adalah suatu usaha kreatif yang membangun suatu *value* dari yang belum ada menjadi ada dan bisa dinikmati banyak orang. Sementara menurut Surya Dharma (2010: 6-7) mendefinisikan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru kreatif/inovatif dan kesanggupan hati (*qolbu*) untuk mengambil risiko atas keputusan hasil ciptaannya serta melaksanakannya secara terbaik (sunguh-sungguh, ulet, gigih, tekun, progresif, pantang menyerah, dan sebagainya) sehingga nilai tambah yang diharapkan dapat dicapai.

Menurut Suryana (Yuyus Suryana & Kartib Bayu, 2013 : 24), “kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses”. Intinya adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dalam berpikir dan bertindak untuk menciptakan peluang. Menurut Ropke dalam Yuyus Suryana & Kartib Bayu (2013 : 25) menyatakan bahwa “ kewirausahaan merupakan proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang telah ada (inovasi), tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat”. Kemudian menurut Jose Carlos Jorillo-Mosi (dalam Mutis, 1995:18) mendefinisikan kewirausahaan sebagai seorang yang merasakan adanya peluang, mengejar peluang-peluang yang sesuai dengan situasi dirinya, dan percaya bahwa kesuksesan merupakan suatu hal yang bisa dicapai.

Seorang wirausaha merupakan seseorang yang dapat menciptakan sesuatu pemikiran baru secara kreatif dan inovatif serta berani mengambil risiko. Menurut Kasmir (2011: 16) arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan. Sejalan juga dengan pendapat Leonardus Saiman (2014 : 43) menyatakan bahwa wirausaha adalah orang-orang yang mempunyai sifat-sifat kewirausahaan dan umumnya memiliki keberanian dalam mengambil risiko menangani usaha atau perusahaannya berdasarkan kemampuan dan kemauan diri sendiri. Menurut Geoffery G. Meredith et. Al (1992: 5) “Para wirausaha adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan

menilai kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan daripadanya dan mengambil tindakan yang tepat guna memastikan sukses”.

Wirausaha (*Entrepreneur*) adalah seseorang yang memiliki kreativitas suatu bisnis beru dengan berani mengambil risiko dan ketidakpastian yang bertujuan untuk mencapai laba dan pertumbuhan usaha berdasarkan identifikasi peluang dan mampu menggunakan sumber daya serta memodalinya (Bayu ,2013: 26) menjelaskan bahwa orang wirausaha merupakan pembuat perubahan yang mampu memanfaatkan dan mengubah kesempatan menjadi ide yang dapat dijual dan dipasarkan. Sebagai nilai tambah dengan memanfaatkan dengan baik berupa upaya, waktu, biaya, kecakapan bertujuan mendapatkan laba/ keuntungan. Berwirausaha sudah terbiasa dengan hal risiko kerugian karena menurut mereka risiko pasti ada dalam setiap langkah yang dilakukan seseorang.

Manusia merupakan makhluk sempurna yang memiliki banyak potensial dalam kehidupannya. Berwirausaha membutuhkan potensi untuk dapat berkembang dan berani mengambil risiko. Seperti yang dijelaskan oleh Sthephen Covey dalam bukunya *First hings First* (dalam Mutis, 1995:2) mengungkapkan bahwa empat sisi potensial yang dimiliki manusia, yaitu sebagai berikut: 1) sikap *awareness* atau sikap mawas diri; 2) *Concience*, mempertajam suara hati supaya menjadi manusia berkehendak baik serta memiliki misi dalam hidup; 3) *Independent will*, pandangan independen untuk bekal bertindak dan kekuatan untuk mentransendensi; dan 4) *Creative*

imaginaton, berfikir transenden dan mengarah ke jangka panjang untuk memcahkan masalah dengan imajinasi, khayalan, serta memacu adaptasi yang tepat. *Creative imagination* sangat dibutuhkan dalam jiwa berwirausaha, karena perlu memikirkan hal ke depan atau jangka panjang untuk memecahkan berbagai masalah atau risiko yang sedang dihadapi sehingga adaptasi dapat terjadi dengan baik serta mencapai tujuan.

Wirausahawan yang kreatif dan inovatif disamping menciptakan produk yang bermanfaat bagi masyarakat akan tetapi dapat membuka lapangan pekerjaan bagi yang membutuhkan untuk mengurangi angka pengangguran. Seperti yang dijelaskan oleh Yuyun Wirasamita dalam penelitian Yuyus Suryana & Kartib Bayu (2013 : 25) bahwa “Kewirausahaan dan wirausaha merupakan faktor produksi aktif yang dapat menggerakkan dan memanfaatkan sumber daya lainnya seperti sumber daya alam, modal, dan teknologi. Sehingga dapat menciptakan kekayaan dan kemakmuran melalui penciptaan lapangan kerja, penghasilan dan produk yang diperlukan masyarakat.”

Winardi (2003) mengemukaan proses kewirausahaan dimulai karena adanya fenomena *supply push*, yaitu suatu dorongan yang memaksa untuk berwirausaha karena keadaan yang memang harus dilakukannya dan juga diharapkan akan memberikan keuntungan yang lebih besar. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Wiedy Murtini (2009) yang mengatakan bahwa suatu keadaan “buruk” yang justru memberikan “tantangan” bagi seseorang yang mau maju untuk memperbaiki keadaan. Seseorang tersebut melihat tantangan

sebagai suatu “kesempatan” yang harus diaraih. Untuk bisa meraih kesempatan ini harus ada “ide” terlebih dahulu. Inilah yang disebut dengan kewirausahaan.

Sam Ariyanto (2008) menyebutkan bahwa kewirausahaan mengacu pada perilaku yang meliputi : (a) pengambilan inisiatif, (b) mengorganisasi dan mengorganisasi kembali mekanisme sosial dan ekonomi untuk mengubah sumber daya dan situasi pada perhitungan praktis, (c) penerimaan terhadap risiko dan kegagalan. Selanjutnya ia juga menjelaskan bahwa terdapat empat hal yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan, yang meliputi sebagai berikut :

- a. Proses berkreasi, yakni mengkreasikan sesuatu yang baru dengan menambah nilainya. Pertambahan nilai ini tidak hanya diakui oleh wirausahawan semata, namun juga audiens yang akan menggunakan hasil kreasi tersebut
- b. Komitmen yang tinggi terhadap penggunaan waktu dan usaha yang diberikan. Semakin besar fokus dan perhatian yang diberikan dalam usaha maka akan mendukung proses kreasi yang akan timbul dalam kewirausahaan.
- c. Memperkirakan risiko yang mungkin timbul. Dalam hal ini risiko yang mungkin terjadi berkisar pada risiko keuangan , fisik, dan risiko sosial.
- d. Memperoleh *reward*, yang terpenting adalah independensi atau kebebasan yang diikuti dengan kepuasan pribadi. *Reward* berupa uang biasanya dianggap sebagai bentuk derajat kesuksesan usahanya.

Ciri-ciri wirausahawan menurut Meredith dalam Suryana (2001) dapat dijelaskan sebagai berikut dalam tabel 1.

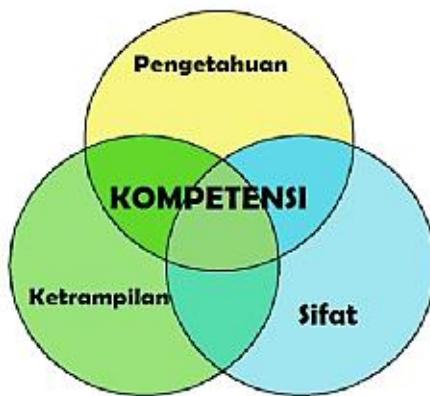
Tabel 1. Ciri-ciri Wirausahawan

No.	Ciri-ciri	Keterangan
1.	Percaya Diri	1. Bekerja penuh keyakinan 2. Tidak berketergantungan dalam melakukan pekerjaan 3. Individualistik dan optimis
2.	Berorientasi pada tugas dan hasil	1. Memenuhi kebutuhan akan prestasi 2. Orientasi pekerjaan berupa laba, tekun dan tanah, tekad dan kerja keras 3. Berinisiatif
3.	Pengambil risiko	1. Berani dan mampu mengambil resiko kerja 2. Menyukai pekerjaan yang menantang
4.	Kepemimpinan	1. Bertingah laku sebagai pemimpin yang terbuka terhadap saran dan kritik 2. Mudah bergaul dan bekerjasama dengan orang lain
5.	Berpikir kearah yang asli	1. Kreatif dan inovatif 2. Luwes dalam melaksanakan pekerjaan 3. Mempunai banyak sumber daya 4. Serba bisa dan berpengetahuan luas
6.	Keorisinilan	1. Berfikiran menatap ke depan 2. Perspektif

Hynes (1996:10) membedakan antara *entrepreneurship training* and *entrepreneurship education*. Yang pertama bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan/atau ketrampilan yang diperlukan untuk seseorang dapat berunjuk kerja kewirausahaan secara efektif, sedangkan yang kedua bertujuan untuk agar seseorang mampu mengasimilasikan dan mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, nilai-nilai sehingga ia mempunyai wawasan yang luas sehingga mampu menyelesaikan masalah-masalah kewirausahaan. Dari penjelasan di atas, pembelajaran kewirausahaan di SMK yang berbasis proyek lebih cenderung ke pada bentuk yang pertama (*entrepreneurship training*).

Karakter kewirausahaan merupakan karakter seorang wirausaha yang diimplementasikan dalam proses kewirausahaan. Menurut Dharma (2009:14)

dan *International Training Centre* ILO (2005:7), karakter kewirausahaan terbagi menjadi tiga dimensi, yaitu : *mindset*, *heartset*, dan *action set*. Lebih lanjut, Dharma (2009:14) *International Training Centre* ILO (2005:7) menjelaskan bahwa seorang wirausaha yang sukses harus memiliki dan menguasai tiga yaitu pengetahuan, ketrampilan dan sikap/sifat kewirausahaan. Ketiga kompetensi tersebut saling berkaitan seperti diperlihatkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 . Nilai-nilai/Karakter Kewirausahaan

Lebih lanjut Laukkannen (2000:26) membedakan dua katagori dari pendidikan kewirausahaan. Pertama, *education “about” entrepreneurship* yang mencakup pengembangan, mengkonstruksi dan mempelajari teori-teori tentang *entrepreneurs*, *firm creation*, dan kontribusinya kepada perkembangan ekonomi nasional dan melihatnya hal ini sebagai fenomena sosial. Kedua, *education “for” entrepreneurship* yang lebih khusus, yaitu menjelaskan kewirausahaan saat ini dan potensi-potensinya dengan tujuan menyiapkan dan menstimulus proses kewirausahaan, menyiapkan segala piranti yang diperlukan untuk memulai usaha baru (*start-up of the new venture*) baik yang sudah ada di

dalam maupun di luar organisasi yang sudah ada. Dari katagori ini, pembelajaran kewirausahaan di SMK yang berbsis proyek lebih masuk pada pada katagori yang kedua. Untuk keberhasilan pembelajaran/program kewirausahaan, Rae's (1999:184), menyarankan perlunya mencakup tiga ranah, yaitu *practical learning; formal (theoretical) learning* dan *social learning (learning from others)*.

Di Indonesia, masalah kewirausahaan menjadi perhatian pemerintah melalui Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan. Sejak itu pemerintah menyadari bahwa dunia usaha merupakan tulang punggung perekonomian nasional, sehingga upaya peningkatan dilakukan secara terus menerus. Melalui gerakan ini diarapkan dapat mencetak wirausahawan yang handal, tangguh, dan mandiri. Kemudian Inpres ini ditindaklanjuti oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), dengan diluncurkannya program pengembangan kewirausahaan dalam bentuk paket-paket pendidikan dan kegiatan bagi siswa SMK dan mahasiswa.

Sabatari dan Lilik (2013) menyebutkan bahwa Gerakan budaya kewirausahaan secara nasional banyak dikaji. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sekarang adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespon instruksi itu melalui program-program pengembangan budaya kewirausahaan di perguruan tinggi yang dimulai sejak tahun 1997, serta

munculnya diklat kewirausahaan pada kurikulum SMK sejak tahun 1999, dan mulai tahun 2000 mata pelajaran kewirausahaan mulai diajarkan.

Pembentukan kurikulum pembelajaran kewirausahaan bertujuan memberikan pengetahuan peserta didik untuk mengenal dan mengetahui nilai-nilai kewirausahaan agar dapat memiliki jiwa wirausaha dan mampu menciptakan peluang usaha sendiri. Pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu program pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan manusia yang berjiwa reatif, inovatif, sportif, dan wirausaha. Program pendidikan kewirausahaan ini dikaitkan dan diintegrasikan dengan program-program lain, seperti pendidikan karakter, pendidikan ekonomi kreatif dan pendidikan kewirausahaan ke dalam kurikulum sekolah.

Program SMK merupakan program pendidikan menengah dengan tujuan mempersiapkan lulusan yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi untuk lebih siap masuk dalam dunia kerja (Suyanto, 2009: 5). Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa lulusan SMK pada dasarnya mengarah pada: (1) bekerja di bidang kejuruan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang diperlajari ketika disekolah, (2) Melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti perguruan tinggi, dan (3) Wirausaha.

Purbayu Budi Santoso (2009) mengatakan bahwa mata pelajaran kewirausahaan sekarang ini perlu diberikan kepada seluruh peserta didik. Demikian pula, apabila memungkinkan setiap pelajaran dimasukkan unsur kewirausahaan yang didalamnya terkandung kreativitas, inovasi, dan tidak

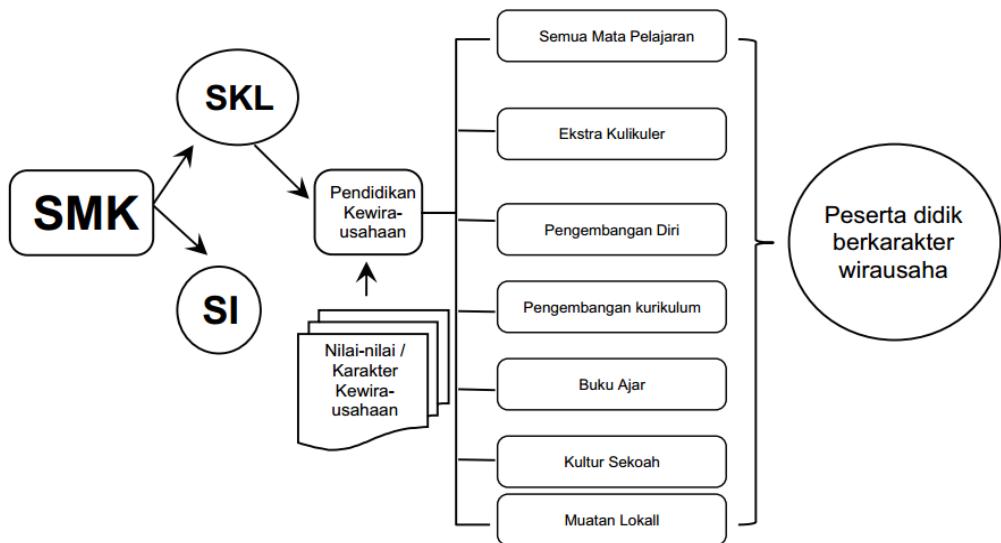
takut kepada risiko, sehingga aspek praktik dilapangan menjadi prioritas utama.

Beliau memberikan contoh bahwa pendidikan pada masa lalu penuh dengan prakarya maupun muatan lokal.

Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan di SMK menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas dalam jurnal Endang, dkk (2010 : 16) bahwa dapat dilakukan melalui berbagai upaya yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Menanamkan pendidikan kewirausahaan ke dalam semua mata pelajaran, bahan ajar, ekstrakurikuler, maupun pengembangan diri.
- b. Mengembangkan kurikulum pendidikan yang memberikan muatan pendidikan kewirausahaan yang mampu meningkatkan pemahaman tentang kewirausahaan, menumbuhkan karakter dan ketrampilan/*skill* berwirausaha.
- c. Menumbuhkan budaya berwirausaha di lingkungan sekolah melalui kultur sekolah, dan didukung dengan muatan lokal.

Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan secara holistik yang akan diimplementasikan di sekolah-sekolah di Indonesia termasuk di Sekolah menengah kejuruan adalah seperti yang disampaikan Endang, dkk (2010 : 6) secara lebih detail disajikan Gambar 2 sebagai berikut dibawah.



Gambar 2. Model Pendidikan Kewirausahaan di SMK

Pendidikan Kewirausahaan melalui Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berdasarkan Struktur kurikulum 2013 yang mengelompokkan mata pelajaran PKK untuk siswa SMK/MAK dalam mata pelajaran kelompok wajib (Kemendikbud dalam Permendikbud RI No.07/D.D5/KK/2018). Mata pelajaran tersebut bertujuan untuk mendukung salah satu program pemerintah dalam meningkatkan tenaga kerja terampil dan memiliki jiwa kewirausahaan. Dalam struktur kurikulum SMK 2017 yang ditetapkan dengan SK Dirjen Dikdasmen No.130/D/KEP/KR/2017, pembelajaran kewirausahaan melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK sebelumnya adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKwu).

Penyusunan silabus, RPP Kewirausahaan, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta Standar Kompetensi Lulusan untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dapat dilihat dalam lampiran 1.

Kegiatan Belajar Mengajar mata pelajaran PKK pada Bidang Keahlian Rekayasa dan Teknologi adalah 7 jam pelajaran untuk kelas XI dan 6 jam pelajaran untuk kelas XII. Guru mata pelajaran PKK merupakan Guru Kewirausahaan dan Guru Produktif.

3. Model Pembelajaran Konvensional Kewirausahaan

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran tradisional yang salah satu diantaranya yaitu metode ceramah. Sukandi (2003), menguraikan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi. Tujuan pembelajaran yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran PKK adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu. Pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru sebagai “pentransfer ilmu”, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima ilmu”.

Sumber belajar dalam pendekatan pembelajaran konvensional kewirausahaan lebih banyak berupa informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan dari guru. Sumber-sumber inilah yang mempengaruhi proses pembelajaran. Maka dari itu sumber belajar kewirausahaan harus tersusun secara sistematis secara keseluruhan.

Pembelajaran konvensional kewirausahaan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Pada metode ini, guru berperan penting sebagai sumber informasi bagi siswa. Guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran

yang meliputi menerangkan materi, memberikan contoh penyelesaian soal serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Lebih lanjut dinyatakan bahwa pembelajaran konvensional kewirausahaan memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) pembelajaran kewirausahaan berpusat pada guru, (2) terjadi passive learning, (3) interaksi di antara siswa kurang, (4) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan (5) penilaian bersifat sporadis.

Berdasarkan dari teori diatas yang dimaksud model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang lebih banyak mengutamakan peran guru sebagai pusat pemberi informasi kepada siswa dengan cara berceramah sehingga siswa menjadi pasif.

4. Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek (PjBL)

Menurut Thompson dan Beak (2007: 278) mendefinisikan *project-based learning is a comprehensive approach to classroom teaching and learning that is designed to engage students in investigation of authentic problem*, yang artinya pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan yang komprehensif pada proses belajar dan mengajar di kelas yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam investigasi dari masalah yang nyata. Scarbrough, dkk., (2004: 492) mendefinisikan *project-based learning is seen as encompassing the generation, capture and transfer of learning by individuals and groups within project settings*, yang artinya pembelajaran berbasis proyek yang mencakup generasi, penangkapan dan transfer pembelajaran oleh individu dan kelompok dalam pengaturan proyek. Menurut *Buck Institute for Education* (BIE) (dalam Khamdi, 2007) “*Project based*

learning adalah model pembelajaran yang melibatkan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik”.

Sehingga dari beberapa penjelasan di atas, pembelajaran berbasis proyek pada dasarnya adalah pembelajaran yang mandiri (*self-directed*) yang berarti guru lebih berposisi sebagai fasilitator, pelatih, sedangkan siswa harus berubah dari peran pembelajar yang pasif menjadi pembelajar yang aktif dan terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri.

Law dan Chuah (2004: 181) menekankan dua dimensi penting yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran berbasis proyek. Pertama, tugas proyek dan tujuannya merupakan pijakan utama dalam merancang kerangka pembelajaran. Kedua, pemilihan dan pengembangan sistem belajar dan motivasi meningkatkan pembelajaran secara individu dan juga kelompok. Lebih lanjut Scarbroug, dkk., (2004: 493) mengidentifikasi dua pandangan terhadap pembelajaran berbasis proyek, yaitu pertama, adalah “*learning by-absorption*”, yang artinya mengabsorbsi informasi baru, mengasimilasikan, dan kemudian megaplikannya dalam bentuk produk komersial. Kedua, adalah “*learning-by-reflection*”, yaitu proses pemahaman individu terhadap lingkungan sekitar dan selanjutnya mengaitkan dengan pedoman normatif yang harus diikuti.

Tujuan pembelajaran PjBL diantaranya sebagai berikut: (1) memperoleh pengetahuan dan *terampilan* baru dalam pembelajaran, (2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, (3) membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa, (4) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan tugas, (5) meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya dalam PjBL yang dilakukan dalam kelompok belajar (Saefuddin & Berdiati, 2015: 59).

Tahapan PjBL dikembangkan oleh dua ahli, *The George Lucas Education Foundation* (2005) dan Doppelt (2005). Sintaks PjBL (Kemdikbud, 2014: 34) yaitu:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

b. Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa.

Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan/permasalahan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal (*create schedule*)

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (b) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (c) membawa siswa agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar guru dapat melakukan *monitoring* kemajuan belajar dan penggerjaan proyek di luar kelas.

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

Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor

bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

e. Penilaian hasil (*assess the outcome*)

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

f. Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

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

5. Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Konstruksi Bangunan (MPK-BPKB)

Penggunaan model pembelajaran kewirausahaan sebelumnya belum menerapkan proyek, melainkan hanya menggunakan metode ceramah yang membahas tentang bagaimana menjadi wirausahawan yang baik, namun dalam penerapan atau implementasi pembelajaran PKK masih belum sesuai dengan

tujuan dari pembelajaran PKK. Maka dari itu penggunaan model PjBL atau pembelajaran berbasis proyek ini bagus digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PKK. Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek Konstruksi Bangunan (MPK-BPKB) ini merupakan pengembangan dari PjBL, yang di mana pada MPK-BPKB ini memiliki keunggulan yaitu dapat menggabungkan atau mengkombinasikan mata pelajaran PKK ini dengan mata pelajaran lain yang berkaitan dengan konstruksi bangunan baik mata pelajaran APL maupun EBK.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang dapat mempengaruhi suasana dan tingkah laku siswa di kelas maupun diluar kelas ke arah yang lebih baik. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar seperti sekolah. Menurut Sudjana (2004:28) mengartikan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi edukatif antara kedua belah pihak yaitu antara peserta didik dan pendidik sebagai sumber belajar yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Trianto (2010:17) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Jadi pembelajaran dapat dijelaskan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Secara kompleks

pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya untuk berinteraksi dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan arti tersebut, maka menurut Winaputra (1993 :34) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematik dan mengorganisaikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Kemudian Trianto (2011:51) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola atau suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa dalam proses yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Joyce and Weil (2009) menegaskan bahwa model pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mempelajari informasi, ide-ide ketrampilan akademik, mengembangkan ketrampilan sosial dan nilai-nilai, dan memahami dirinya sendiri dan lingkungannya. Untuk itu model pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi siswa menjadi pembelajar yang efektif. Siswa akan menguasai informasi dan ketrampilan yang mereka pelajari dan lebih penting lagi mereka hanya menguasai isi pembelajaran tetapi yang lebih jauh adalah kemampuannya yang terus meningkat untuk mempelajari tugas-tugas belajar

berikutnya. Oleh karena itu, guru harus mampu mempertimbangkan model atau pendekatan pembelajaran atau gabungan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran, dan sarana prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara teoritik tersedia banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, namun dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru memilih model yang tepat, layak dan efektif. Menurut Houston, Clif, Freiberg dan Warner (1992) dalam Winataputra (1993:80) menjelaskan bahwa terdapat lima faktor yang menentukan efektivitas mengajar para guru, adalah sebagai berikut :

- a. Ekspektasi guru tentang kemampuan peserta didik yang akan dikembangkan
- b. Ketrampilan pengelolaan kelas
- c. Jumlah waktu yang digunakan oleh peserta didik untuk melaukan tugas-tugas belajar yang bersifat akademis
- d. Kemampuan guru dalam mengambil keputusan pengajaran
- e. Variasi metode mengajar yang dipakai guru

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) atau biasa disebut sebagai pembelajaran berbasis proyek yang merupakan pembelajaran berorientasi pada siswa (*student centered*). “Model PjBL adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek” (Eko Mulyadi, 2015).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan psikomotorik, dimana peserta didik dituntut untuk memecahkan masalah dengan menerapkan ketrampilan meneliti, menganalisis, membuat hingga mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Fathurrohman, 2015:118). Menurut Martinis Yamin (2013:166) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek bertujuan membentuk analisis pada masing-masing siswa atau peserta didik. “Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang inovatif yang mengajarkan mengajarkan melalui konsep-konsep dalam materi ajar. Fokus pembelajaran terletak pada prinsip dan konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan menghasilkan suatu produk (Made Wena, 2009:145).

PjBL merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang menekankan belajar dengan kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Menurut Satoto Endar Nayono dan Nuryadin (2013) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pembelajaran yang didesain untuk persoalan yang kompleks yang mana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multi disiplin, berorientasi pada produk. Pembelajaran berbasis proyek menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga

dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Melalui model ini, siswa diberikan kesempatan besar dalam berkreasi sesuai ilmu pengetahuan yang dimiliki dan diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk nyata sesuai dengan bidangnya sebagai bekal pengalaman di dunia kerja.

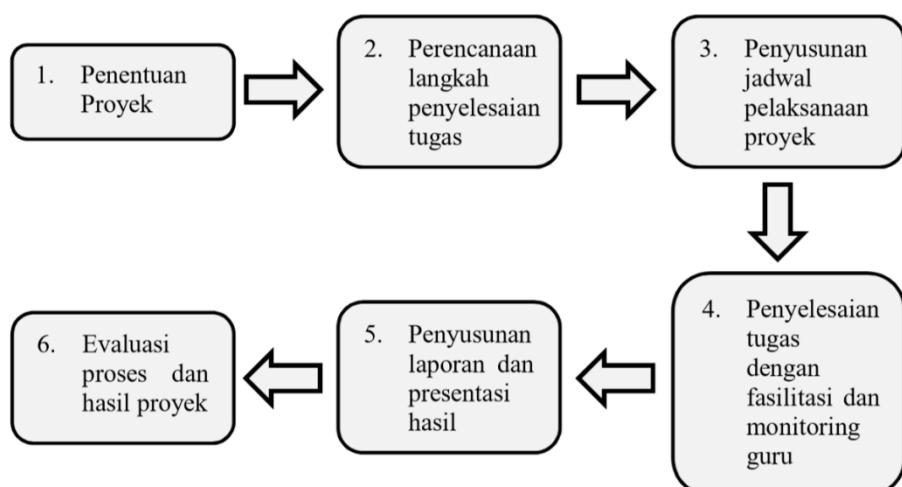


Gambar 3. Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek
(Sumber : <http://perkinsed.blogspot.com>)

Menutut Perkins (2016) dan Hahn (2017) terdapat enam prinsip PjBL yang meliputi: (1) proyek menghasilkan produk nyata (*authenticity*) yang dibutuhkan di lapangan di bidang konstruksi bangunan; (2) siswa dikondisikan untuk ingin bertanya banyak dan mendalam (*rich inquiry*); (3) siswa dikondisikan mandiri (*students' autonomy*); (4) terwujudnya lingkungan kerjasama yang kondusif (*collaborative environment*) antar siswa, siswa-guru, dan guru-pelaku usaha; (5) orientasi ketrampilan fisik yang menghasilkan produk nyata (*craftsmanship*); dan (6) penilaian hasil proyek yang nyata sesuai persyaratan/standar yang berlaku di lapangan (*meaningful assessment*).

Ana (2012) dalam penelitiannya berjudul “*Development Model Of Patisserie Project-Based Learning*” merumuskan strategi penerapan pembelajaran berbasis proyek menjadi tiga tahapan, yaitu perencanaan proyek, implementasi proyek, dan refleksi, evaluasi, dan masukan terhadap hasil proyek. Ana (2012: 37) menjelaskan sintaks pembelajaran berbasis proyek untuk setiap tahap dari tiga tahapan di atas untuk guru dan siswa sebagaimana disajikan dalam lampiran 2.

Model pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning dalam pelaksanaannya peserta didik diberikan tugas sesuai dengan topik pembelajaran dengan melakukan sebuah proyek yang nyata, dengan demikian model tersebut dapat mendorong siswa lebih mandiri, bertanggung jawab, menumbuhkan kepercayaan diri, serta berpikir kritis. Secara umum, Fathurrohman (2015:124) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut disajikan dalam bentuk gambar.



Gambar 4. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Sedangkan menurut Eeva Reeder (2007), langkah-langkah pembelajaran PjBL adalah sebagai berikut :

a. *Essential Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial. Guru harus mampu mengambil topik yang sesuai dengan dunia nyata untuk mengawali proses investigasi. Yakinkan bahwa topik tersebut relevan untuk peserta didik.

b. *Plan*

Perencanaan berisi tentang standar isi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada tahap pertama. Guru melibatkan peserta pada proses pembuatan pertanyaan, perencanaan, dan pembuatan proyek. Guru dan peserta didik terlihat proses diskusi untuk mendukung *inquiri*.

c. *Schedule*

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Proyek dijalankan dalam rangka menyusun jawaban atas pertanyaan yang sudah diajukan pada tahap pertama.

d. *Monitor*

Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap poses, menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik dan juga dibantu oleh sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. *Assess*

Penilaian dilakukan menggunakan pendekatan *assessment authentic*. Hal ini dilakukan agar setiap aktivitas peserta didik selama menjalankan proyek dapat dihargai sebagai sebuah aktivitas bermakna.

f. *Evaluate*

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun berkelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama proses pembelajaran. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaik kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiri*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa keuntungan menurut Moursund (1997) dalam Made Wena (2009:147) anatara lain adalah sebagai berikut :

a. *Increased motivation*

Dalam penyelesaian proyek siswa akan sangat tekun dan berusaha lebih keras, serta merasa bergairah dalam pembelajaran.

b. *Increased problem-solving ability*

Lingkungan belajar pada pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem bersifat kompleks.

c. *Increased library research skills*

Karena pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa secara cepat memperoleh informasi maka ketrampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.

d. *Increased collaboration*

Pentingnya kerja kelompok dalam proyek kelompok menuntut siswa untuk mengembangkan dan mempratikkan ketrampilan komunikasi

e. *Increased resource-management skills*

Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan dengan baik akan memberikan siswa pembelajaran dan praktik pengelolaan proyek, mengalokasikan waktu yang baik, dan menggunakan perlengkapan untuk menyelesaikan tugas dengan efisien.

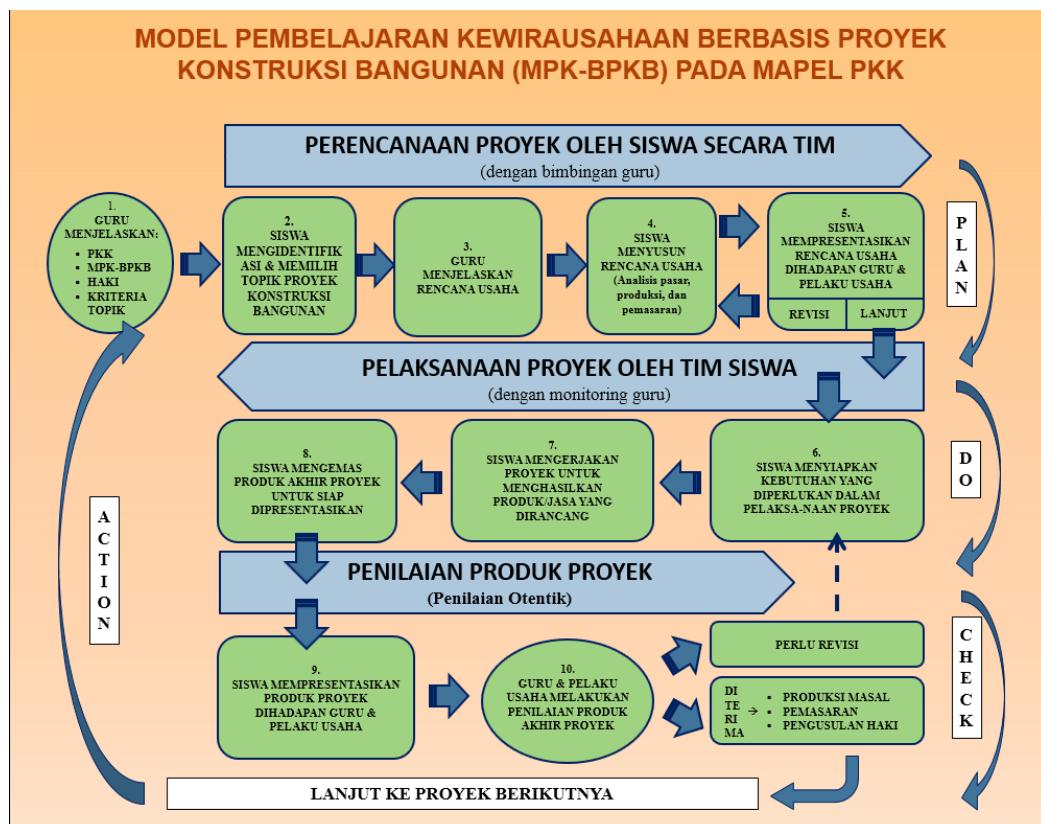
Pengembangan atau perumusan MPK-PKB pada mata pelajaran PKK sebagai tujuan utama dalam penelitian ini merujuk pada konsep, teori, dan prinsip-prinsip yang telah dijelaskan di atas. Tugas proyek yang diberikan kepada siswa perlu diorientasikan pada masalah nyata atau otentik yang terjadi di tempat kerja dan yang dibutuhkan oleh usaha konstruksi bangunan sehingga bila siswa lulus dari SMK akan lebih siap bekerja. MPK-BPKB dirancang untuk situasi yang ideal, untuk itu bila perlu pada tahap presentasi rencana usaha (Tahap 5) dan penilaian hasil akhir proyek (Tahap 10) melibatkan pelaku usaha. Namun demikian secara operasionalnya, hal-hal yang ideal tersebut dapat disesuaikan bila mengalami kendala. MPK-BPKB ini menekankan pada pendekatan berpusat pada siswa (*student centered*) utamanya pada tahapan

perencanaan dan pelaksanaannya, meskipun tetap dengan bimbingan dan monitoring dari guru.

Keberhasilan (efektivitas) pencapaian kompetensi yang diharapkan, yang mendasarkan pada pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*, *PjBL*), MPK-BPKB mengakomodasi enam enam prinsip utama PjBL, yang dirumuskan oleh Perkins (2018) dan Hahn (2017): (1) proyek menghasilkan produk nyata (*authenticity*) yang dibutuhkan/terpakai di lapangan di bidang konstruksi bangunan; (2) siswa dikondisikan untuk ingin bertanya banyak dan mendalam (*richinquiry*); (3) siswa dikondisikan mandiri (*students' autonomy*); (4) terwujudnya lingkungan kerjasama yang kondusif (*collaborative environment*) antar siswa, siswa-guru, dan guru-pelaku usaha; (5) orientasi ketrampilan phisik yang menghasilkan produk nyata (*craftmanship*); dan (6) penilaian hasil proyek yang nyata sesuai persyaratan/standar yang berlaku di lapangan (*meaningful assessment*).

Secara umum, MPK-BPKB dikembangkan merujuk pada siklus *Plan-Do-Check-Action/Revision* (PDCA) dari Deming (2000) *Plan*, merencanakan proyek dengan bimbingan guru; *Do*, mengerjakan proyek dengan diberi pengarahan dan bimbingan dari guru; *Check*, penilaian hasil akhir proyek oleh guru san pelaku usaha; dan *Action* adalah memperbaiki atau merevisi hasil proyek bagi siswa yang belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal dan pengayaan materi atau melanjutkan ke topik atau tugas proyek berikutnya. Bila dimungkinkan mengusulkan HKI untuk hasil akhir proyek siswa yang memadai. Secara rinci, MPK-PBKB dikembangkan merujuk pada enam prinsip

utama PjBL sebagaimana dijelaskan di atas dan menghasilkan sembilan tahapan yang diawali dengan penjelasan guru tentang tugas proyek (Tahap 1) dan diakhiri dengan penilaian hasil akhir proyek oleh guru dan pelaku usaha (Tahap 10). Secara skema alur, MPK-BPKB disajikan dalam Gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5. Draf MPK-BPKB pada Mata Pelajaran PKK

Secara rinci *masing-masing* tahapan penerapan MPBPKB dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Tahap 1 - Guru menjelaskan PKK, MPK-BPKB, HKI, dan Kriteria Topik

Guru menjelaskan pengertian dan tujuan PKK, alasan/pentingnya menguasai kompetensi PKK, dan bagaimana menjalankan PKK.

Selanjutnya dijelaskan tentang prosedur penyusunan Rencana Usaha (*Business Plan*) yang mencakup topik-topik utama: (1) Analisis Kebutuhan Pasar dalam hal ini produk/jasa konstruksi bangunan; (2) Analisis proses pembuatan produk/penyiapan jasa; (3) Analisis Kebutuhan Modal; (4) Strategi Promosi Hasil Proyek; (5) Strategi Pemasaran Hasil Proyek yang dapat difokuskan untuk kebutuhan sekolah (internal) atau kebutuhan mitra kerja (eksternal); dan (6) Analisis Keuangan termasuk Pencapaian Titik Impas (*Break Even Point-BEP*). Sistematika Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) dan Recana Usaha, secara prinsip, menyesuaikan dengan yang berlaku di sekolah.

Guru menjelaskan MP-BPKB dengan menekankan pada pendekatan pembelajaran orientasi siswa dan prinsip-prisip utama PjBL: (1) proyek menghasilkan produk nyata yang dibutuhkan/terpakai di lapangan di bidang konstruksi bangunan; (2) siswa dikondisikan untuk ingin bertanya banyak dan mendalam; (3) siswa dikondisikan mandiri; (4) terwujudnya lingkungan kerjasama yang kondusif antar siswa, siswa-guru, dan guru-pelaku usaha; (5) orientasi ketrampilan phisik yang menghasilkan produk nyata; dan (6) penilaian hasil proyek yang nyata sesuai persyaratan/standar yang berlaku di lapangan.

Guru menjelaskan tentang prosedur pengajuan HKI yang mencakup pendaftaran di kantor wilayah Departemen Hukum dan HAM, pendaftaran secara daring, atau menggunakan jasa konsultan hak kekayaan intelektual,

pemenuhan syarat pendaftaran hak cipta, dan penyediaan dokumen yang harus dilengkapi.

Guru menjelaskan tentang kriteria topik yang akan dikerjakan oleh siswa sebelum siswa merencanakan suatu proyek. Kriteria topik yang dibahas sesuai dengan program bidang keahlian.

b. Tahap 2 – Siswa Mengidentifikasi dan Memilih Topik Proyek Konstruksi Bangunan.

Dalam tahap ini siswa dapat melakukan hal-hal berikut :

- 1) Siswa mengelompokan diri berdasarkan kesamaan minat topik proyek atau diarahkan oleh guru. Satu kelompok dapat terdiri dari 3-5 siswa.
- 2) Siswa mengunjungi pelaku usaha di tempat kerja dan mengidentifikasi topik yang dibutuhkan oleh pelaku usaha konstruksi bangunan yang perlu dilengkapi dengan pencarian di internet termasuk didalamnya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang terkait dengan konstruksi bangunan, seperti Kementerian Pemukiman dan Prasarana Wilayah.
- 3) Siswa mengidentifikasi topik proyek sesuai dengan KI dan KD yang tertulis dalam silabi PKK.
- 4) Siswa melaksanakan kunjungan ke mitra usaha jasa konstruksi bangunan yang relevan untuk melakukan wawancara terstruktur dan pengumpulan data/dokumen yang relevan.
- 5) Memilih topik proyek berdasarkan hasil analisis wawancara dan dokumen dari kunjungan. Tahap 3 dapat diperkaya melalui pencarian di

internet termasuk didalamnya Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

6) Pemilihan topik proyek disarankan tidak terlalu luas, sehingga waktu pelaksanaan maksimal adalah satu semester.

7) Pemilihan topik proyek disesuaikan dengan KI, KD, alat-alat, sarana, dan prasarana yang tersedia.

c. Tahap 3, Guru Menjelaskan Rencana Usaha.

Dalam tahap ini guru menjelaskan rencana usaha kepada siswa, agar siswa dapat merencanakan suatu usaha sesuai dengan bidang keahlian. Guru menjelaskan kepada siswa tentang rencana proyek yang akan dikerjakan selama dalam proses pembelajaran kedepannya.

d. Tahap 4, Siswa Menyusun Rencana Usaha

Dalam tahap ini siswa dengan bimbingan guru melakukan hal-hal berikut:

1) Mendeskripsikan secara rinci kebutuhan pasar usaha jasa konstruksi (internal dan eksternal).

2) Mendeskripsikan langkah-langkah analisis proses produk/jasa proyek: awal, pertengahan, dan akhir. Jumlah tahapan ini disesuaikan dengan cakupan topik.

3) Menghitung kebutuhan modal yang diperlukan dan cara mendapatkannya.

4) Menjelaskan strategi promosi.

5) Menjelaskan strategi pemasaran.

- 6) Menghitung ketercapaian kapan break even point (BEP) terjadi.
- e. Tahap 5, Siswa Mempresentasikan Rencana Usaha dihadapan Guru dan Pelaku Usaha

Dalam tahap ini siswa melakukan hal-hal berikut.

- 1) Siswa mempresentasikan rencana usaha yang mencakup paling tidak: (1) Analisis Kebutuhan Pasar; (2) Analisis Proses pembuatan produk/penyiapan jasa; (3) Analisis Kebutuhan Modal; (4) Strategi Promosi Hasil Proyek; (5) Strategi Pemasaran Hasil Proyek yang dapat difokuskan untuk kebutuhan sekolah (internal) atau kebutuhan mitra kerja (eksternal); dan (6) Analisis Keuangan termasuk Pencapaian Titik Impas (Break Even Point-BEP).
 - 2) Merespon pertanyaan, tanggapan, dan masukan tim penilai (guru dan pelaku usaha).
 - 3) Merevisi MP-BPKB sesuai masukan tim penilai.
- f. Tahap 6, Siswa Menyiapkan Kebutuhan yang Diperlukan dalam Pelaksanaan Proyek

Tahap ini mencakup penyiapan bahan, alat, benda kerja untuk pembuatan produk proyek, observasi lapangan, dan/atau hal-hal lain yang diperlukan dalam tahap awal pekerjaan. Siswa perlu berkonsultasi dengan guru untuk memastikan bahwa pekerjaan persiapan pelaksanaan proyek telah memadai/benar.

- g. Tahap 7, Siswa Mengerjakan Proyek untuk Menghasilkan Produk/Jasa yang Dirancang

Siswa melakukan mengekerjakan produk/jasa sesuai rancangan tahapan proyek dan secara periodik meminta masukan guru.

- h. Tahap 8, Siswa Mengemas Produk Akhir Proyek untuk Siap Dipresentasikan

Siswa melakukan *finishing*, misalnya perapian produk, pengemasan produk, penamaan produk, dan/atau pekerjaan lain yang relevan.

- i. Tahap 9, Siswa Mempresentasikan Produk Proyek Dihadapan Guru & Pelaku Usaha

Siswa mempresentasikan hasil produksi dihadapan tim penilai (guru dan pelaku usaha/ jasa konstruksi) yang dapat mencakup; (1) pengantar; (2) peragaan/demontrasi – bila relevan; (3) kebihan dan keterbatasan produk; dan (4) saran peningkatan produk untuk kajian mendatang.

- j. Tahap 10, Guru dan Pelaku Usaha Melakukan Penilaian Produk Akhir Proyek

Guru dan pelaku usaha menilai hasil akhir proyek sesuai kriteria/standar yang berlaku di tempat kerja. Komponen penilaian mencakup aspek proses dan hasil yang diperlukan sesuai topik dan dapat diwujudkan dalam bentuk rubrik penilaian. Tim memberi penilaian lulus uji (*go*) atau tidak lulus uji (*no go*) dengan memberi catatan aspek-aspek yang perlu direvisi. Format penilaian dapat menyesuaikan dengan standar yang berlaku di sekolah.

Berdasarkan penjelasan tahapan di atas, untuk menghindari hasil produksi yang tidak lulus uji dibutuhkan kerja sama yang optimal antara

siswa dengan guru. Pembagian waktu untuk tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penialain produk akhir proyek disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia pada jadwal pelajaran yang berlaku.

6. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi mempunyai peranan yang sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan dapat memberikan hasil yang efektif dari usaha yang dilakukan.

Pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (1986: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Uno (2006) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar dan belajar menimbulkan perubahan mental pada diri siswa yang bersangkutan. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa (Dimyati, 2006: 85) adalah sebagai berikut :

a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.

Contohnya : setelah siswa membaca satu bab buku bacaan, dibandingkan dengan teman sekelasnya yang juga membaca bab tersebut, ia kurang berhasil menangkap isi, maka ia akan terdorong untuk membaca lagi.

b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya. Sebagai ilustrasi jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.

c. Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar dengan serius, maka ia akan mengubah perilaku belajarnya.

d. Membesarkan semangat belajar. Contohnya seorang anak yang telah menghabiskan banyak dana untuk sekolahnya dan masih ada adik yang dibiayai orang tua maka ia akan berusaha agar cepat lulus.

e. Menyadarkan bahwa adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-selanya ada istirahat atau bermain) yang berkesinambungan. Individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa hingga dapat berhasil. Sebagai ilustrasi, setiap siswa diharapkan untuk belajar dirumah, membantu orang tua dan bermain dengan temannya dan apa yang dilakukan diharapkan dapat berhasil memuaskan.

7. Hasil Belajar

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya

yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, *psikomotor* dan *afektif*. Perubahan tersebut dapat merubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Pengertian Belajar menurut Menurut Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun *dalam* bertindak. Wahidah (2016: 12) bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada individu tersebut sebagai akibat dari adanya interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari pengalamannya tersebut.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan *perilaku*. Dalam hal ini, Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu :

- a. Perubahan yang disadari dan disengaja (*intensional*).

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan

- b. Perubahan yang berkesinambungan (*continue*).

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.

c. Perubahan yang fungsional.

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

d. Perubahan yang bersifat positif.

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menujukkan ke arah kemajuan.

e. Perubahan yang bersifat aktif.

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

f. Perubahan yang bersifat pemanen.

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

g. Perubahan yang bertujuan dan terarah.

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.

h. Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. seorang guru menguasai “Teori-Teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-Teori Belajar”.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian atau jurnal yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti adalah :

1. Penelitian Nuryadin Eko Raharjo, V. Lilik Hariyanto, dan Amat Jaedun (2014) yang berjudul “Model Pengembangan Kultur Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kultur kewirausahaan dan memperoleh model pengembangan kultur kewirausahaan di SMK. Kegiatan tahap 1 adalah pengembangan *draft prototype* yang meliputi: (1) studi pustaka, (2) pembuatan *draft prototype*, (3) revisi *draft prototype* menggunakan FGD, (4) pembuatan panduan dan instrumen pemetaan, (5) validasi dan verifikasi melalui FGD, (6) evaluasi diri dan perencanaan, (7) uji keterlaksanaan. Sementara itu, pada tahap II merupakan kegiatan uji model tahap akhir untuk menguji efektivitas model, yaitu: (1) sosialisasi model, (2) validasi panduan dan instrumen model melalui FGD, (3) evaluasi diri dan perencanaan perbaikan kultur kewirausahaan, (4) uji keterlaksanaan implemenasi model, (5) revisi model dan panduan implementasi, (6) desiminasi model. Hasil penelitian ini adalah meliputi: (1) pengembangan kultur kewirausahaan di SMK dapat dilakukan melalui internalisasi nilai-nilai/karakter kewirausahaan kedalam ultur sekolah, (2) internalisasi karakter kewirausahaan yang meliputi: (a) *mind-set*, (b) *heartset*, (c) *action-set*, (3) pendekatan daoat digunakan dalam internalisasi tersebut, meliputi: pendekatan figur, pendekatan kultur, dan pendekatan struktur, (4) kultur sekolah sebagai sasaran internalisasi

terdiri dari tiga lapisan yaitu: (a) lapisan artifak (b) lapisan nilai-nilai dan keyakinan, (c) lapisan asumsi.

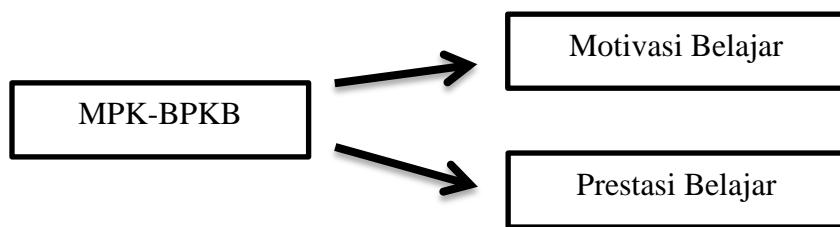
2. Penelitian oleh Amat Jaedun, V.Lilik Hariyanto, dan Nuryadin Eko Raharjo (2017) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Produktif Bermuatan Kewirausahaan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kemampuan produktif bermuatan kewirausahaan (model PPBK) yang efektif dalam membekali lulusan SMK Program Keahlian Teknik Bangunan untuk menjadi wirausahawan sesuai dengan bidang keahliannya sebagai *entrepreneur*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian berorientasi pada pengembangan produk yaitu model PPBK. Penelitian dilakukan melalui lima tahapan yaitu: kajian model pembelajaran kemampuan produktif yang telah dilaksanakan, asesmen kebutuhan pengembangan model, penilaian keterlaksanaan model, revisi draf model PPBK, dan uji coba model PPBK. Uji coba model dilakukan secara terbatas pada Kelas XII Paket Keahlian Teknik Konstruksi Kayu di SMK Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PPBK yang dikembangkan terbukti dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Model PPBK praktis dan efektif untuk memberikan bekal kemampuan berwirausaha bagi siswa SMK Kelas XII Paket Keahlian Teknik Konstruksi Kayu di SMK Negeri 2 Pengasih sesuai dengan bidang keahliannya sebagai *technopreneur*. Perangkat pembelajaran PPBK yang dikembangkan layak diimplementasikan.

3. Penelitian Ida Yulianti (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Mata Pelajaran Kewirausahaan dan Motivasi Siwa terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Salaman Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mata pelajaran kewirausahaan termasuk dalam kategori tinggi sebesar 70,25%, motivasi siswa termasuk kategori tinggi sebesar 70%, dan minat berwirausaha termasuk kategori tinggi sebesar 54%. Berdasarkan analisis kuantitatif dengan menggunakan *SPSS for Windows* 17.0, menunjukkan bahwa variabel mata pelajaran kewirausahaan dan motivasi siswa berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha sebesar 42,70% dengan $F = 57,648$ dan $\text{sig } 0,000 < 0,05$, dan harga $R^2 = 0,427$.

C. Kerangka Berfikir

Perbedaan pengaruh MPK-BPKB pada mata pelajaran PKK terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Dalam model pembelajaran MPK-BPKB pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan PKK, MPK-BPKB, HKI, dan kriteria topik. Kriteria topik akan merujuk pada pemilihan dan identifikasi topik proyek konstruksi bangunan yang nantinya akan mengerjakan suatu proyek perencanaan konstruksi bangunan. Dengan cara seperti ini diharapkan akan memunculkan motivasi siswa sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan siswa dapat mengerjakan atau menyelesaikan proyek konstruksi bangunan.

Dari uraian di atas dapat digambarkan skema kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 6. Skema Kerangka Berfikir Penelitian

Dari skema kerangka berfikir penelitian di atas dapat dirumuskan empat pertanyaan diskriptif sebagai berikut:

1. Seberapa tanggapan guru terhadap MPK-BPKB?
2. Seberapa tanggapan siswa terhadap MPK-BPKB?
3. Seberapa pengaruh MPK-BPKB terhadap motivasi siswa?
4. Seberapa MPK-BPKB mempengaruhi peningkatan hasil belajar (*Posttest – Pretest*)?

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, Hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan MPK-BPKB lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.