



Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Ice Faulia^{1(*)}, Dias Andris Susanto²

¹SMK Negeri 4 Semarang

²Universitas PGRI Semarang

Abstract

Received : 10 Sept 2019
Revised : 12 Nov 2019
Accepted : 15 Des 2019

The study was conducted to determine the effect of students' interest in learning in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship on the achievements of students of class XI SMK Competence in Industrial Electronics Engineering. This research is a quantitative study, quantitative research emphasizes the process so that in seeing the relationship between variables in the object under study are more interactive that is the mutual influence. Subjects studied were the Effect of Entrepreneurial Characteristics on Subjects of Creative Products and Entrepreneurship on the Achievement of Grade XI Students in Industrial Electronics Engineering at SMKN 4 Semarang. The source of data in this study is the XI grade students of Industrial Electronics Engineering at SMKN 4 Semarang in the academic year 2018/2019. With a sample of 70 students to test the increase in learning achievement. This class action research was conducted with the Classroom Action Research method which consisted of 2 cycles. Actions in each cycle are interrelated, The steps of each cycle consist of: Making Planning (planning), carrying out actions according to planned (acting), observing the actions to be performed (Observing), reflecting descriptive comparative (reflecting). Data obtained from test results and questionnaire. The analysis technique used is the Normality Test, R square Test, ANOVA Test to determine the magnitude of the influence of several indicators in the study.

Keywords: interest to learn; creative and entrepreneurial product subjects; learning achievement

(*) Corresponding Author: icesmkn4smg@gmail.com

How to Cite: Faulia, I. & Susanto, D. A. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 13 (2): 107-115.

PENDAHULUAN

Perlu kah pelajaran kewirausahaan dalam dunia SMK. Melalui Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK pemerintah ingin mewujudkan SMK dengan mengembangkan kewirausahaan di kalangan siswa SMK. Melalui program Bantuan Pengembangan Pembelajaran Kewirausahaan SMK, Program Sekolah Pencetak Wirausaha ini untuk mengintegrasikan konsep BMW yaitu bekerja, melanjutkan studi, wirausaha, Saat ini, pendidikan kewirausahaan di SMK diimplementasikan dalam berbagai bentuk pembelajaran berbasis produksi dan bisnis, seperti Teaching Factory, atau Techno Park. Kegiatan ini merupakan praktik nyata dari mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) , Program ini merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk memiliki keterampilan melalui praktik usaha. sejalan dengan upaya menghadapi era industri 4.0. Target yang ditetapkan adalah omzet per semester. Indikator keberhasilannya kalau siswa tidak perlu mencari pekerjaan, bahkan mampu menciptakan lapangan pekerjaan bagi dirinya maupun orang lain. Pendidikan kewirausahaan ini sejalan dengan penguatan pendidikan karakter (PPK).

Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salahsatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 revisi. Didalam silabus memuat kompetensi dasar memahami sikap dan perilaku wirausahawan, menganalisa peluang usaha produk barang/jasa, memahami hak atas kekayaan intelektual, menganalisis konsep desain/ccontoh kemasan produk barang/jasa. Menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa. Menganalisa lembar kerja/gambar kerja untuk



pembuatan contoh produk barang/jasa. Menganalisis biaya produksi, menerapkan proses kerja atau pembuatan produk barang/jasa. Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa..

Beberapa hal yang terkait dalam peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ditandai dengan beberapa indikator menurut Kurt Singer (1987: 95) antara lain: a) pelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dengan kehidupan nyata, b) bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, c) adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, serta d) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa. Kedua, istilah prestasi sering didefinisikan sebagai hasil yang sudah dicapai. Mengutip dari Nasution bahwa belajar merupakan proses yang memungkinkan akan timbulnya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari respon utama, dengan syarat bahwa perubahan tersebut ditimbulkan karena adanya kematangan terhadap suatu hal Menurut Benjamin S. Bloom indikator prestasi belajar dibagi ke dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor.

Adapun pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: pertama, bagaimanakah minat siswa terhadap mata pelajaran produk Kreatif dan Kewirausahaan kedua, apakah pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kompetensi keahlian teknik elektronika industri. berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat, hal ini dikarenakan dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajarinya.

Minat belajar merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan minat bukan saja dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang, tetapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu, karena minat belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu minat dan belajar, Minat dalam kamus bahasa Indonesia memiliki makna kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran, fasilitas belajar (sarana dan prasarana), situasi lingkungan tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa yang bersangkutan tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya dikarenakan tidak adanya daya tarik yang didapatkan oleh siswa tersebut. Sebaliknya apabila bahan pelajaran, sarana dan prasarana (sarana dan prasarana), situasi lingkungan sesuai dengan minat siswa, maka minat belajar siswa tersebut akan bertambah.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu motivasi, belajar, bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga. Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Teman pergaulan Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minat belajarnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya, Lingkungan Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, Cita-cita, Setiap manusia memiliki cita-cita di dalam hidupnya, termasuk para siswa. Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang sehingga cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan. Bakat, Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar. Ini dapat dibuktikan dengan contoh: apabila seseorang sejak kecil



memiliki bakat menyanyi, secara tidak langsung ia akan memiliki minat belajar dalam hal menyanyi, jika ia dipaksakan untuk menyukai sesuatu yang lain, kemungkinan ia akan membencinya atau merupakan suatu beban bagi dirinya, hobi Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu matematika, begitupun dengan hobi yang lainnya, selanjutnya fasilitas atau sarana prasarana Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif.

Produk kreatif adalah produk yang berasal dari ide para wirausahawan yang bersifat baru sehingga tidak ada yang menyamai baik itu model, atau bentuk atau teksturnya. Kewirausahaan adalah sikap dari wirausahawan yang semestinya, seperti kreatif, berorientasi pada masa depan, dan lain-lain. Dalam berwirausaha, kita pasti memiliki fluktuasi kehidupan. Terkadang apa yang kita usahakan ini terlihat berhasil, namun terkadang terlihat gagal juga. Pasti dalam berwirausaha kita berprinsip bahwa mencari keuntungan sebanyak-banyaknya dengan modal yang terbatas. Namun, gagal seringkali menjadi teman bagi para wirausaha. Untuk meminimalisir kegagalan, seseorang harus memiliki sikap wirausaha yaitu : Kreatif dan Produktif artinya Seseorang wirausaha harus memiliki jiwa kreatif dan produktif.

Kreatif artinya dia menciptakan produk tanpa meniru unsur dari produk lain dan produktif artinya dia terus memproduksi barang; Berjiwa Pemimpin artinya Dalam berwirausaha, agar usaha kita sukses. Kita harus memiliki jiwa pemimpin. Jiwa pemimpin artinya kita harus mampu memimpin dan bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang keputusan dan kebijakan yang kita ambil. Jangan melemparkan kesalahan kebijakan ke orang lain sebagai bentuk tanggung jawab sebagai wirausaha; Berorientasi Pada Tugas dan Hasil artinya Berorientasi pada tugas dan hasil merupakan salah satu sikap para wirausaha. Orientasi pada tugas akan membantu kita menciptakan suatu produk dengan maksimal sedangkan orientasi pada hasil akan membantu kita memfinishing produk dengan maksimal; Sabar artinya Sabar merupakan sikap paling wajib atau mutlak dimiliki oleh para wirausaha. Susanto. D.A (2014) memberikan contoh tentang penanaman jiwa kewirausahaan pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa inggris melalui mata kuliah Englishpreneurship.

Dalam hal ini, bentuk sabar banyak termasuk sabar dalam mencari keuntungan. Jangan melambungkan harga terlampau tinggi kepada para konsumen; Berorientasi Pada Masa Depan; Ini merupakan salah satu sifat dari para wirausahawan dimana mereka selalu berorientasi pada masa depan. Artinya mereka tidak hanya memikirkan kebutuhan sekarang akan tetapi mereka memikirkan kebutuhan kedepan, jadi para wirausaha tidak kececeran karena kececeran bisa membuat kerugian; Kerja Keras dan Pantang Menyerah artinya Kerja keras dan pantang menyerah, termasuk di dalamnya ulet, tekun, dan sabar merupakan bentuk dan sikap yang wajib dimiliki oleh para wirausaha. Kerja keras artinya para wirausaha ini pantang mundur sebelum berhasil dan terus bekerja keras tanpa kenal hambatan dan rintangan. Sedangkan pantang menyerah yaitu mereka terus menerus melakukan dan menghasilkan produk yang kreatif dan inovatif. Dewi, Endah, Prasetyo, Filia Prima (2010) berpendapat bahwa pembelajaran berorientasi kewirausahaan mampu meningkatkan minat berwirausaha, berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Karakteristik perangkat yang dikembangkan adalah menggunakan pendekatan kontekstual dengan metode observasi untuk mengeksplorasi, penugasan membuat produk dengan bahan dasar limbah beserta perhitungan usahanya dan *gallery walk* untuk melatih kemampuan memaparkan serta menginformasikan produk yang dihasilkan.

Winkel (1996: 226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993: 77) mengemukakan bahwa prestasi



belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Saifudin Anwar (2005: 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi. Pengertian prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai atau tidak dapat dicapai. Untuk mencapai suatu prestasi belajar siswa harus mengalami proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan.

METODE

Subjek yang diteliti adalah Pengaruh Karakteristik Wirausaha pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap Prestasi Siswa kelas XI Teknik Elektronika Industri SMKN 4 Semarang. Sumber data pada penelitian ini adalah Siswa kelas XI Teknik Elektronika Industri SMKN 4 Semarang tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif memandang objek sebagai sesuatu yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati serta utuh (holistik) karena setiap aspek dari objek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penelitian kuantitatif ini menekankan pada proses sehingga dalam melihat hubungan antar variabel pada objek yang diteliti lebih bersifat interaktif yaitu saling mempengaruhi. Penelitian ini tidak memerlukan generalisasi tetapi lebih menekankan kedalaman informasi sampai pada tingkat makna (Sugiyono, 2010, p. 19).

Objek penelitian ini berbagai kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama berlangsungnya Proses pembelajaran meliputi: minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan ditandai dengan beberapa indikator menurut kurt singer (1987: 95) antara lain: a. pelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dengan kehidupan nyata, b. bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, c. adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, serta d. sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa. Selain itu, terdapat pula objek penelitian lainnya yaitu prestasi belajar sering didefinisikan sebagai hasil yang sudah dicapai. Mengutip dari Nasution bahwa belajar merupakan proses yang memungkinkan akan timbulnya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari respon utama, dengan syarat bahwa perubahan tersebut ditimbulkan karena adanya kematangan terhadap suatu hal Menurut Benjamin S. Bloom indikator prestasi belajar dibagi ke dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor.

Teknik Pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, quesioner, dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur



kemampuan siswa baik kemampuan awal, perkembangan atau peningkatan kemampuan selama dikenai tindakan dan kemampuan siswa pada akhir tindakan. Questioner dilakukan dengan membagi lembar kuis untuk diisi oleh siswa serta mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mencatat hasil pengamatan pada lembar observasi, dan menganalisis hasil observasi dalam bentuk persentase dan menyiapkan hasil observasi tersebut.

Untuk menganalisis angket digunakan skala likert. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh karakteristik wirausaha terhadap minat SMK sehingga berpengaruh pada prestasi belajar. Uji Normalitas dilakukan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Untuk mengetahui signifikansi Uji, nilai selisih absolut terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai selisih absolut < nilai tabel Kolmogorov-Smirnov maka H_0 diterima; H_a ditolak. Sementara jika nilai selisih absolut terbesar > nilai tabel Kolmogorov-Smirnov, maka H_0 ditolak; H_a diterima dimana hipotesisnya berbunyi : H_0 : Data hasil belajar siswa terdistribusi normal H_a : Data hasil belajar siswa tidak terdistribusi normal. Uji Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis perbandingan satu variabel bebas yang sering disebut Uji t atau t test. Tujuan Uji t-test yaitu untuk mengetahui perbedaan variabel yang dihipotesiskan (Riduan dan Sunarto, 2010).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling terkait, Langkah setiap siklus terdiri dari membuat perencanaan (*planning*), melaksanakan tindakan sesuai dengan yang direncanakan (*acting*), melakukan pengamatan terhadap tindakan yang akan dilakukan (*observing*), dan merefleksikan deskriptif komperatif (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

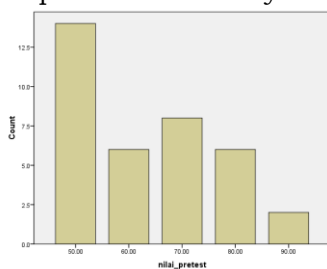
Hasil

Berdasarkan survey awal yang dilakukan melalui quisioner diperoleh data sebagai berikut:

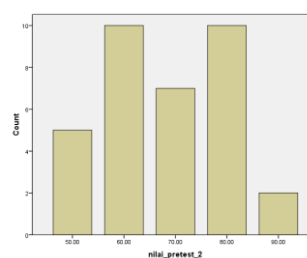
Tabel 1. Data Nilai Sebelum Penelitian

No	Range Nilai	XI Eind 1	XI Eind 2
1	10-20	0 siswa	0 siswa
2	20-30	0 siswa	0 siswa
3	30-40	0 siswa	0 siswa
4	50-60	20 siswa	15 siswa
5	75-80	14 siswa	17 siswa
6	90-100	2 siswa	2 siswa
Jumlah		36 siswa	34 siswa

Berdasarkan uraian dengan skenario tindakan seperti tersebut dapat dimunculkan hipotesis tindakan yaitu :



Nilai pre test XI Eind 1



Nilai Pretest XI Eind 2

Grafik1. Nilai Sebelum Penelitian

Berdasarkan uraian dengan skenario tindakan seperti tersebut, dapat dimunculkan hipotesis tindakan yaitu minat siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan berpengaruh pada prestasi belajar siswa kompetensi keahlian teknik elektronika industri, dan pengembangan minat belajar produk kreatif dan kewirausahaan dapat mendorong siswa menjadi seorang wirausahawan yang relevan di bidangnya.



Tabel 2 : Data Nilai Setelah Penelitian

No	Range Nilai	XI Eind 1	XI Eind 2
1	10-20	0 siswa	0 siswa
2	20-30	0 siswa	0 siswa
3	30-40	0 siswa	0 siswa
4	50-60	0 siswa	0 siswa
5	75-80	24 siswa	25 siswa
6	90-100	12 siswa	9 siswa
Jumlah		36 siswa	34 siswa

Berdasarkan uraian dengan skenario tindakan seperti tersebut dapat dimunculkan hipotesis tindakan yaitu pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMK khususnya kompetensi keahlian teknik elektronika industri, serta pengembangan minat belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dapat mendorong terciptanya wirausahawan yang sukses sesuai dengan bidangnya.

Tabel 3. Hasil Quesioner Indikator Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Mean	Median	Modus
1	Adanya hubungan antara pelajaran dengan kehidupan nyata			
	1. Kewirausahaan sangat penting diajarkan di SMK	4	4	4
	2. Membuka usaha sendiri menjadi tujuan saya setelah lulus SMK	3	3	3
	3. Kewirausahaan dapat meningkatkan kreatifitas saya dibidang elektronika	3	4	4
	4. Kewirausahaan adalah pelajaran yang rumit dan membingungkan	3	2	2
	5. Setelah lulus SMK saya langsung kerja bukan berwirausaha	3	3	3
	6. Sekolah Teknik juga membutuhkan kewirausahaan untuk bekal setelah lulus apabila tidak menjadi karyawan	3	4	4
	7. Saya bekerja disiplin, berkomitmen tinggi, jujur	3	4	4
	8. Kewirausahaan bukan pelajaran teknik tetapi pelajaran sosial dan membuat saya bosan	3	2	2
	9. Kewirausahaan adalah mata pelajaran yang sangat menarik	3	4	4
	10. Saya merasa tidak perlu belajar tentang wirausaha karena bukan bidang saya	3	2	2
2	Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didik dalam mencapai tujuan tertentu			
	1. Guru saya menjelaskan tentang sistematika pembuatan proposal usaha			
	2. Guru saya menjelaskan secara rinci tentang analisis usaha	3	3,7571	4
	3. Guru saya menjelaskan secara rinci tentang desain produk dan layout produk	3	3,6571	4
	4. Guru saya menjelaskan tentang perhitungan biaya produksi	3	3,8143	4
	5. Guru saya menjelaskan tentang proses produksi	3	4	4
	6. Guru saya menjelaskan tentang promosi produk	3	3,6571	4
	7. Guru saya menjelaskan tentang laporan keuangan	3	3,8143	4
3	Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar			
	1. Saya mempunyai banyak waktu untuk menyelesaikan tugas saya	3	3,4571	4
	2. Saya diberi kebebasan dalam menuangkan ide	3	4	4
	3. Lingkungan saya mendukung untuk membuat produk	3	3,5857	4
	4. Keluarga, teman dan guru memfasilitasi tugas saya dalam mewujudkan produk saya	3	4	4
4	Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa			
	1. Guru saya membimbing dalam mempresentasikan produk	3	4	4
	2. Guru saya selalu memberikan contoh atau pengalaman orang-orang yang berhasil dalam usaha	3	4	4
	3. Guru saya memberikan pemahaman tentang wirausaha dengan baik	3	3,8429	4



Tabel 4. Hasil Questioner Indikator Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menurut Kurikulum K13 Revisi

No	Pernyataan	Mean	Median	Modus
A Siswa dapat melakukan analisis Peluang Usaha				
1.	Saya melakukan Usaha karena hobi	3	3,2286	3
2.	Saya ingin membuka Usaha sesuai dengan keahlian saya	3	4	4
3.	Saya ingin membuka Usaha karena pengalaman saya	3	3,0429	3
4.	Saya Usaha karena lingkungan keluarga saya mendukung	3	3,8386	4
5.	Saya melakukan usaha karena permintaan dari konsumen	3	3,7	4
6.	Saya ingin selalu berinovasi terhadap usaha saya	3	4	4
B Siswa memahami tentang Hak Atas kekayaan Intelektual (HAKI)				
1.	Saya paham tentang macam macam HAKI	3	3,9714	4
2.	Saya mampu menciptakan merk dagang	3	4	4
C Siswa mampu mendesain Prototype dan Kemasan Produk				
1.	Saya mengetahui tentang desain dan kemasan produk	3	3,9714	4
2.	Saya mampu mendesain tentang prototype dan kemasan produk	3	4	4
3.	Saya mampu mempresentasikan tentang prototype dan kemasan produk	3	3,9	4
4.	Saya mampu menyajikan desain prototype kemasan produk	3	4	4
D Siswa mampu mengerjakan proses kerja pembuatan prototype produk barang dan jasa				
1.	Saya mampu menganalisis gambar kerja dalam membuat prototype produk barang dan jasa	3	4	4
E Siswa mampu membuat dan menguji Prototype				
1.	Saya mampu menerapkan prototype produk	3	3,8857	4
2.	Saya mampu menguji produk barang/jasa	3	4	4

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus 1 dapat diambil analisis sebagai berikut:

1. Beberapa kelemahan dalam siklus pertama ini adalah pertama, siswa masih merasa aneh dengan pelajaran ini karena selama ini mereka selalu belajar tentang teknik dan bukan sosial, mereka seolah olah merasa ini sekolah ekonomi bukan teknik. Kedua, siswa belum memahami tentang pembuatan proposal. Ketiga, siswa belum mengetahui tentang pelaporan masalah keuangan dan manajemen keuangan. Keempat, siswa masih belum paham tentang ijin usaha dan proses pendirian sebuah usaha
2. Beberapa kekurangan yang ditemukan dari segi siswa adalah sebagai berikut : ketrampilan berbicara di depan umum masih kurang, siswa masih belum dapat menyusun proposal usaha karena merasa ini hal yang baru dan siswa masih belum memahami tentang analisa keuangan dan segala jenis pelaporannya.
3. Berdasarkan observasi dan analisis diatas maka tindakan refleksi yang dilakukan adalah antara lain: meyakinkan siswa bahwa tidak ada ilmu yang sia sia semuanya bermanfaat bagi kehidupan mereka kelak; memberikan motivasi bahwa untuk era industri 4.0 kewirausahaan memegang penting dalam perekonomian; memberikan pemahaman dan pengarahan tentang pembuatan proposal; memberikan siswa pelajaran tentang analisa keuangan dan pelaporan.

Memberikan penguatan kepada siswa seperti pada siklus 1, berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus 2 dapat diambil analisis sebagai berikut:

1. Beberapa kemajuan dalam siklus kedua ini adalah pertama, siswa sudah tidak merasa aneh dengan pelajaran ini dan menganggap sebagai ilmu baru. Kedua, siswa mulai berani membuat proposal. Ketiga, siswa mau belajar tentang



- pelaporan masalah keuangan dan manajemen keuangan. Keempat, siswa merasa tertarik dengan izin usaha dan proses pendirian sebuah usaha.
2. Beberapa perubahan yang ditemukan dari segi siswa adalah sebagai berikut pertama, sudah berani berbicara di depan umum masih kurang. Kedua, siswa menyusun proposal usaha karena merasa ini hal yang baru, ketiga siswa masih mau memahami tentang analisa keuangan dan segala jenis pelaporannya.
 3. Berdasarkan observasi dan analisis diatas maka tindakan refleksi yang dilakukan adalah antara lain: meyakinkan siswa bahwa tidak ada ilmu yang sia sia semuanya bermanfaat bagi kehidupan mereka kelak; memberikan motivasi bahwa untuk era industri 4.0 kewirausahaan memegang penting dalam perekonomian; memberikan pemahaman dan pengarahan tentang pembuatan proposal; memberikan siswa pelajaran tentang analisa keuangan dan pelaporan.

PENUTUP

Berdasarkan nilai data statistik nilai siswa sebelum penelitian diperoleh data jumlah siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 35 siswa atau sekitar 50%. Berdasarkan data setelah penelitian diperoleh data sebanyak 70 siswa telah memenuhi KKM atau sekitar 100%. Sedangkan menurut Uji Normalitas minat siswa pada mapel produk kreatif dan kewirausahaan adalah sebagai berikut : Dari sampel variabel dependent dan independent diatas dapat disimpulkan bahwa minat siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berpengaruh terhadap preatasi belajar aspek kognitif sebesar 0,477 atau 47,7%, sedangkan minat siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak berpengaruh terhadap prestasi siswa pada aspek afektif sebesar 0,228 atau 22,8%, sedangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berpengaruh pada aspek psikomotorik sebesar 0,477 atau 47,7%.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1) pihak sekolah meningkatkan lagi fasilitas untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, 2) hendaknya guru mendorong siswa agar termotivasi untuk menanamkan jiwa wirausaha sehingga siswa lebih tertarik pada kewirausahaan, 3) pihak orang tua dan lingkungan hendaknya mendukung minat siswa dalam kewirausahaan, dan 4) hendaknya membekali siswa dengan ketrampilan presentasi dan pengelolaan laporan kegiatan dan keuangan hendaknya ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Saifudin. 2005. *Pengertian Prestasi Belajar*. (<http://sunartombs.wordpress.com>. Diakses tanggal 15 Juli 2019, pukul 15.35 WIB).
- [blogspot.com/2011/07/indikator minat belajar](http://blogspot.com/2011/07/indikator%20minat%20belajar)
- Depdiknas, 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa edisi keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, E. R. S., Prasetyo, P., & Artharina, F. P. (2010). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kewirausahaan Untuk Peningkatan Berpikir Kreatif, Minat Berwirausaha Dan Hasil Belajar Siswa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Prestasi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Dody Kusuma, 2018. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan 1 SMK/MAK Kelas XI*, Bogor: Yudhistira.
- Gunarso, Arif. 1993. *Pengertian Prestasi Belajar Menurut Beberapa Ahli (Artikel)*. Jakarta
- Riduan dan Sunarto. 2007. *Pengantar Statistik untuk penelitian pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- Singer, Kurt, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, Bandung: Remaja Karya, 1987.



-
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Dias Andris. *Englishpreneurship as The Model of Enhancing Entrepreneurial Spirit for Students of English Department*. Entrepreneurship 2014.
- Waluyanti, Sri. 1998. Efektifitas Paket Video untuk Mengajarakan Keterampilan Elektronika. *Jurnal Kependidikan*. Edisi Khusus Dies.
- WS. Winkel, 1991, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia