

# Peningkatan *Skills* Berwirausaha Siswa SMA Sullamulmubtadi Anjani Melalui Penerapan Model *Experiential Learning* Berbasis Kreativitas

Riski Ayu Arnila<sup>1\*</sup>, Hilmiyatun<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Gunung Rinjani, Lombok Timur - Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received October, 28 2020

Received in revised form

November, 25 2020

Accepted December, 4 2020

Available online December,  
29 2020

### Kata Kunci:

*Creative, model experiential learning, pembelajaran kewirausahaan, skills berwirausaha*

### Keywords:

*Creative, Experiential learning model, entrepreneurial learning, entrepreneurial skills*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *skills* berwirausaha siswa melalui penerapan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Ini merupakan penelitian tindakan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA di SMA Sullamulmubtadi Anjani yang berjumlah 23 orang. Data kuantitatif dikumpulkan dengan angket, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen. Sementara analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif (*mixed methods*) tipe *convergent parallel mixed methods* dengan model *side by side comparison*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *skills* berwirausaha siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas saat pembelajaran PKWU. Peningkatan terlihat dari berbagai perubahan dalam tingkah laku yang ditunjukkan siswa yang menunjukkan perubahan pada aspek keterampilan konseptual, keterampilan kepemimpinan, keterampilan manajemen, keterampilan teknik, keterampilan sosial, keterampilan menjual, dan kreatif. Selain itu nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa juga mengalami peningkatan dari 66.73 sebelum tindakan menjadi 80.92 setelah tindakan siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 86,31 setelah tindakan siklus 2. Sebelum menerima tindakan hanya terdapat 8,7% siswa yang mampu mencapai nilai *skills* berwirausaha di atas KKM, namun setelah menerima tindakan 82,61% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

## ABSTRACT

Improving entrepreneurial skills by implementing experiential learning models based on creativity is the aims of this research. This is an action research with subject was student of XI grade of Science of SMA Sullamulmubtadi Anjani which is consisting of 23 students. The data were collected by using observation, interview, document analysis and questionnaire methods. They were analyzed by using the quantitative and qualitative methods (*mixed methods*) tipe *convergent parallel mixed methods* with *side by side comparison* model. The results of this research showed that the student's entrepreneurial skills were increased. Raising the student's entrepreneurial skills showed by various change in the student's behavior and skills from various aspects, they are conceptual skill, leadership skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill, dan creative. It also characterized by an increasing in the average value of student's entrepreneurial skills from 66.73 before treatment become 80.92 after treatment in the first cycle and 86.31 in the second cycle. Before treatment only 8.7% students achieved the value above the passing grade score, but after treatment 82,61% students achived the value above the passing grade score.

Copyright © Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi. All rights reserved.

\* Corresponding author.

E-mail: [riskiyuarnila@gmail.com](mailto:riskiyuarnila@gmail.com) (Riski Ayu Arnila)

## 1. Pendahuluan

Pada kurikulum 2013 (K13) pembelajaran kewirausahaan di sekolah menengah dibenahi dan namanya diganti dari kewirausahaan menjadi Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Mata pelajaran ini beberapa kali telah mengalami revisi untuk penyempurnaan guna mencapai tujuan yang diharapkan, yakni menjadikan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam berwirausaha sehingga dapat merubah mindsetnya kedepan untuk menjadi seorang wirausaha. Siswa diharapkan menjadikan wirausaha menjadi pilihan karir di masa depan sehingga dapat mengatasi permasalahan pengangguran yang masih belum dapat dituntaskan sampai saat ini. Pada mata pelajaran ini siswa tidak hanya diharapkan mampu memahami tentang kewirausahaan tetapi juga dituntut untuk dapat mengaplikasikan pemahamannya tersebut, guru tidak hanya membelajarkan teori semata tetapi dituntut untuk membelajarkan pengaplikasian dari teori tersebut. Sehingga dalam pembelajaran selain pemahaman teori, siswa juga harus mampu memproduksi produk yang nantinya dapat diperjualbelikan di masyarakat dan harus mampu untuk memasarkan dan menjual produk yang dihasilkan ke masyarakat.

Konsep pembelajaran dari K13 yang telah direvisi pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan diharapkan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut yakni menjadikan siswa memiliki jiwa berwirausaha. Namun tidak semua sekolah mampu menerapkannya, berbagai faktor dijadikan alasan sebagai kendala, salah satunya yaitu kurangnya pemahaman pendidik (guru) terkait penerapan konsep K13 yang telah direvisi tersebut. Salah satu sekolah yang masih belum dapat menerapkan K13 dengan maksimal adalah SMA Sullamulmubtadi Anjani. Hasil studi pengahuluan yang dilakukan di SMA Sullamulmubtadi Anjani pada pembelajaran PKWU terlihat bahwa guru sudah berusaha menerapkan konsep K13 akan tetapi masih belum bisa maksimal dikarenakan guru merasa kurang memiliki buku pegangan dan kurang mendapatkan pelatihan, selain pembelajaran PKWU hanya sampai pada tahap pembuatan produk saja, tidak sampai pada tahap pemasaran dan penjualan, tentu tidak juga sampai di tahap analisis keuntungan dan kerugian. produk yang dihasilkan oleh siswa disimpan oleh guru jika berbentuk kerajinan dan akan dinikmati sebagai hidangan oleh guru dan siswa jika berbentuk makanan.

Dalam K13 terdapat 3 aspek penilaian yaitu *knowledge*, *attitude*, dan *skill*, selama ini guru menilai *knowledge* dari kalkulasi nilai ujian akhir semester, ujian tengah semester dan ulangan harian, sementara *attitude* dinilai dari sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, sementara itu *skill* dinilai hanya dari kemampuan siswa dalam membuat sebuah produk yang diminta oleh guru saja. padahal *skills* berwirausaha tidak hanya terbatas pada hal itu saja. Wirausaha tidak hanya harus mampu memproduksi produk, tetapi juga harus mampu menjualnya. Tidak hanya mampu menemukan ide baru, tetapi juga harus mampu mengaplikasikan idenya itu menjadi sesuatu yang bernilai. Tidak hanya mampu menghasilkan, tetapi juga mampu mempromosikan. *Skills* berwirausaha kadang terabaikan dalam pembelajaran meskipun sebenarnya *skills* tersebut dapat dipelajari, hal ini juga diungkapkan oleh Chell (2013:21) yang mengatakan bahwa *skills* berwirausaha dapat dipelajari lalu dibangun melalui pengalaman dan pelatihan, namun *skills* berwirausaha memang kadang terabaikan dalam proses pembelajaran. Padahal *skills* berwirausaha dapat ditingkatkan melalui pembelajaran, hal ini disampaikan oleh Chang dan Rieple yang menjelaskan bahwa penyediaan lingkungan pembelajaran usaha yang nyata dimana siswa dapat melakukan interaksi dalam sebuah bisnis yang nyata dapat meningkatkan *skills* berwirausaha. K13 menuntut guru sebagai fasilitator sebaiknya perlu dipahami lagi, dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan siswa membutuhkan pengalaman nyata bagaimana berwirausaha yang seutuhnya yang dapat menjadikan mereka merasakan sendiri menjadi seorang wirausaha yang secara langsung dapat melatih keterampilan usaha yang dimiliki sehingga nantinya menjadikan mereka berani untuk membuka sebuah usaha.

Penyediaan lingkungan dan pengalaman pembelajaran yang nyata untuk para siswa dapat dilakukan dengan penggunaan model *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan perantara antara teori dan praktik dan mampu mengatasi kesenjangan antara kedua hal tersebut, dalam pembelajaran keriwusahaan *experiential learning* hadir sebagai prantara teori kewirausahaan dengan praktik berwirausaha. Penerapan *experiential learning* dalam proses pembelajaran selain mampu menjembatani antara teori dan praktik juga mampu mengaktifkan dan melatih siswa dalam membangun pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki agar dapat menghasilkan pengetahuan baru dan keterampilan baru (Lamb 2015: 73).

Dalam berwirausaha selain membutuhkan *skills* juga membutuhkan kreativitas, karena pada saat memulai suatu usaha seseorang memerlukan keterampilan dalam menemukan ide, baik ide baru maupun ide untuk melakukan sesuatu yang lama dengan cara yang baru. Hal ini tentu saja menjadikan kreativitas menjadi hal yang penting juga untuk dikembangkan dan dibangun di dalam diri siswa. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui tahapan *preparation*, *investigation*, *transformation*, *incubation*, *illumination*, *verification*, dan *implementation* (Scarborough 2011: 66-70). Tahapan-tahapan dalam pengembangan kreativitas itu dapat dipadukan dengan penggunaan model pembelajaran *experiential*. Oleh

sebab itu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas untuk membelajarkan PKWU dengan tujuan untuk meningkatkan *skills* berwirausaha siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan di SMA Sullamulmubtadi Anjani dengan subjek dan atau responden penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA Sullamulmubtadi Anjani. Data dikumpulkan dengan metode kombinasi yang bersifat *sequential mixed methods*, metode ini merupakan metode kombinasi berurutan yaitu kuantitatif dulu baru kualitatif ataupun sebaliknya (Sugiyono 2015: 278-279). Data kuantitatif dikumpulkan dengan angket, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen. Sementara itu teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif (*mixed methods*). Metode kombinasi yang digunakan yaitu *tipe convergent parallel mixed methods* dengan model *side by side comparison*, dimana analisis data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara terpisah kemudian dibandingkan (Sugiyono 2015: 342- 343).

## 3. Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *skills* berwirausaha siswa di SMA Sullamulmubtadi Anjani meningkat setelah penggunaan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas dalam membelajarkan PKWU. Meningkatnya *skills* berwirausaha yang dimiliki siswa terlihat dari berbagai perubahan kemampuan dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh siswa dari berbagai aspek yang diteliti yaitu aspek *creative*, *selling skill*, *social skill*, *technical skill*, *management skill*, *leadership skill*, dan *conceptual skill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek *conceptual skill* yang dimiliki siswa mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Pada tahap pratindakan siswa tidak pernah membuat konsep rancangan pembuatan produk dan tidak pernah membuat konsep rencana pengenalan produk yang telah dihasilkan, tetapi pada saat tindakan siswa dilatih untuk membuat konsep rancangan pembuatan produk dan rencana pengenalan produk yang dihasilkan kepada masyarakat sekolah. Sebagian besar kelompok siswa setelah menerima tindakan sudah mampu membuat rancangan pembuatan produk bersama kelompoknya dan rencana pengenalan produk yang dihasilkan kepada masyarakat sekolah. Selain itu dari aspek *leadership skill* terlihat bahwa kemampuan kepemimpinan siswa semakin meningkat setelah menerima tindakan, pada tahap pratindakan siswa memang sudah terlihat mampu melakukan kerjasama dengan temannya, namun mereka masih mengalami kesulitan dalam hal pemecahan masalah dan belum mampu untuk memotivasi diri dan temannya. tetapi setelah menerima tindakan siswa mulai mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi, mereka berdiskusi dengan baik, bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Selanjutnya dari aspek *management skill* terlihat bahwa kemampuan manajemen siswa semakin meningkat setelah menerima tindakan, hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengelola potensi yang dimilikinya dan kelompoknya, kemampuan dalam mengelola dana yang dimiliki dan kemampuan dalam mengelola waktu. Selanjutnya dari aspek *technical skill* yang berkaitan dengan pembuatan produk juga mengalami peningkatan, meskipun sebelum menerima tindakan siswa sudah mampu membuat sebuah produk dengan mengikuti prosedur yang telah dijelaskan oleh guru namun setelah menerima tindakan hasil produk yang dihasilkan siswa dari segi kuantitas, kualitas dan nilai jual lebih bagus dari sebelumnya, ini dikarenakan mereka sendiri yang menentukan produk apa yang akan dibuat dan bagaimana proses pembuatannya.

Dari sisi *social skill* siswa juga mengalami peningkatan, hal ini di tandai dengan kemampuan berkomunikasi siswa yang tidak hanya mampu berkomunikasi dengan siswa saja tetapi juga mampu berkomunikasi dengan semua masyarakat sekolah seperti guru, kepala sekolah, TU dan sebagainya. Selain itu dari aspek *selling skill* yang berkaitan dengan kemampuan menjual siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari keberanian siswa dalam memasarkan produk yang telah dihasilkan di lingkungan sekolah. Proses pemasaran dan penjualan yang dilakukan siswa bersama kelompoknya ini belum pernah dilakukan sebelumnya dikarenakan tidak ada tuntutan dan bimbingan dari guru untuk melakukan hal itu. Selanjutnya dari aspek kreativitas juga terlihat meningkat dari sebelumnya. Sebelum menerima tindakan kreativitas siswa tidak mendapat perhatian dan pelatihan, namun pada saat pelaksanaan tindakan kreativitas siswa dilatih, siswa dibimbing untuk merancang dan merencanakan sendiri produk yang akan diciptakan dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu untuk melakukan hal itu. Setelah menerima tindakan daya kreativitas siswa mulai terlatih, siswa sudah mampu

menentukan sendiri produk apa yang akan dibuat dan bagaimana proses pembuatannya, mereka sudah mulai menemukan ide-ide untuk membuat sesuatu yang lama dengan cara yang baru.

Penerapan model *experiential learning* berbasis kreativitas tentu memberikan pelatihan khusus pada kreativitas siswa. 7 tahapan dalam memunculkan ide kreatif yang dijelaskan oleh Scarborough (2011: 66-70) yaitu; *preparation, investigation, transformation, incubation, illumination, verification, dan implementation*, dapat dipadukan dengan penggunaan model pembelajaran *experiential*. Pada tahap *preparation* siswa menyiapkan fikiran untuk siap dalam berfikir kreatif, ini mulai dilakukan sejak penerapan langkah ke 1 dalam pembelajaran yakni *presentation*. Kemudian tahap *investigation* sudah mulai dilakukan sejak penerapan langkah ke 3 yaitu *briefing*, di saat siswa mulai bertukar pengalaman mereka sebenarnya juga sudah mulai melakukan pemahaman terhadap situasi yang terjadi. Selanjutnya tahap *transformation* dilakukan saat penerapan langkah ke 4 yaitu *exploration*, siswa mulai menggambarkan persamaan dan perbedaan dari informasi-informasi yang dikumpulkan. Pada tahap *incubation*, siswa mulai menggambarkan informasi yang dikumpulkan, ini dilakukan pada saat penerapan langkah ke 5 yaitu *sharing*. Selanjutnya tahap *illumination* ketika siswa mulai melakukan pemecahan masalah secara spontan dan semua fase yang telah dilalui sebelumnya digunakan untuk menciptakan ide dilakukan ketika penerapan langkah ke 6 yaitu *re-elaboration*. Kemudian tahap *verification* ketika siswa mulai menvalidasi ide yang realistis dimulai sejak penerapan langkah ke 7 yaitu *explanation*. Yang terakhir tahap *implementation* saat siswa mentransformasikan ide ke dalam realitas atau kenyataan dilakukan pada penerapan langkah ke 9 yaitu *application*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah berperan penting dalam pembentukan daya kreativitas siswa, guru melatih siswa berfikir dan menentukan sendiri produk yang akan diproduksi bersama kelompoknya, guru juga mendampingi siswa dalam pembuatan perencanaan pembuatan produknya, dan kemudian meminta masing-masing kelompok siswa untuk mengaplikasikan rancangan yang telah dibuat dan membimbing siswa untuk melakukan presentasi di depan kelas. Hal itu menjadikan siswa memperoleh pengetahuan yang lebih banyak yang dapat membantunya dalam proses berfikir. Hal ini mirip dengan yang disampaikan Utpalari (2013: 1245) yang menjelaskan bahwa guru perlu memberikan rangsangan kepada siswa, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berkreasi siswa, berbagai metode pembelajaran dapat diterapkan seperti membentuk kelompok-kelompok usaha, bimbingan pembuatan proposal usaha dan bimbingan dalam praktik berwirausaha.

Dalam penelitian ini guru sudah bertindak sebagai fasilitator dan pembelajaran sudah berpusat pada siswa. Guru menyediakan suasana belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar berwirausaha, dan memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengalami rasanya menjadi seorang wirausaha dengan menugaskan siswa untuk melakukan praktik dari rancangan yang telah dibuat bersama kelompoknya. Hal ini memang harus dilakukan oleh setiap guru, seperti yang dijelaskan oleh Scott, Penaluna, dan Thompson (2016: 87) yang menegaskan tentang peranan seorang guru, guru harus mampu memberikan kesempatan belajar kepada siswanya dan harus mampu memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran siswa sangat aktif dan memberikan kontribusi yang besar selama pembelajaran berbeda dengan sebelumnya yang menjadikan guru sebagai pusat dari pembelajaran dan siswa memberikan kontribusi yang sangat sedikit sekali. Perubahan dalam pusat pembelajaran setelah pemberian tindakan yang menjadikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran ini terjadi karena pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan model *experiential learning* berbasis kreativitas mengharuskan siswa untuk berfikir dan bertindak sendiri dengan bimbingan dari guru sehingga mereka dapat mengalami sendiri dan belajar dari pengalamannya. Hasil tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Gondim dan Mutti (2011: 195) yang memaparkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dibangun dengan mentransformasikan sebuah proses pembelajaran ke dalam pengalaman yang dapat menjadikan siswa melakukan refleksi pada apa yang sedang dilakukan kemudian melakukan perbaikan terhadap apa yang dikerjakan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini diharapkan bisa menjadi dorongan agar siswa mau berwirausaha dan menjadikan wirausaha sebagai pilihan karir setelah lulus sekolah. Hal serupa disampaikan oleh Wibowo (2011: 113) dengan memberikan gambaran mengenai beberapa faktor pemicu dan pendorongan agar siswa berwirausaha di antaranya adalah dengan membentuk tim kelompok usaha siswa dan melakukan praktik usaha skala kecil di sekolah. Selain itu Dumiyanti juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran kewirausahaan diperlukan sebuah pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, dan lebih menekankan pada penalaran seperti pembelajaran *experiential* agar dapat menghasilkan lulusan yang berwirausaha.

Tugas yang diberikan dalam pembelajaran menjadikan siswa secara tidak langsung melakukan praktik bisnis kecil-kecilan. Mereka menentukan dan mengumpulkan segala sesuatu yang dibutuhkan seperti modal. Siswa menyusun sebuah perencanaan dan menentukan produk apa yang akan diproduksi juga disesuaikan dengan kemampuan mereka dalam hal permodalan, berapa iuran yang akan dikeluarkan

masing-masing anggota kelompok turut diperhitungkan. Ini berbeda dengan hasil penelitian Benecke dan Bezuidenhout (2011: 55) yang mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam penggunaan *experiential learning* sebagai pendekatan pembelajaran di antaranya kurangnya dana, dukungan infrastruktur dan jumlah siswa. Keterbatasan ini menghalangi keefektifan implementasi dari *experiential learning* dan menghambat siswa dari mengambil manfaat dari pendekatan pembelajaran secara keseluruhan. Dalam penelitian ini siswa tidak mengalami hambatan dalam hal pendanaan, karena praktik yang dilakukan adalah praktik bisnis kecil-kecilan yang ditentukan sendiri dan sudah diukur dengan kemampuannya dalam permodalan. Selain itu hambatan infrastruktur juga tidak berpengaruh pada siswa. Jumlah siswa juga tidak menjadi hambatan karena siswa dalam pembelajaran telah di bagi-bagi ke dalam kelompok usaha yang terdiri dari 4- 5 orang. Selain itu tidak ada hambatan infrastruktur juga karena media yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sudah tersedia di sekolah.

Tindakan yang diberikan pada penelitian ini adalah bertujuan untuk meningkatkan *skills* berwirausaha siswa yang diharapkan dapat menjadikan siswa mampu untuk berwirausaha dan memiliki pengalaman dalam memulai sebuah usaha yang pada akhirnya dapat memunculkan wirausaha-wirausaha baru yang kreatif dan berdaya saing. Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hietanen dan Jarvi (2015: 45) yang berfokus pada bagaimana pembelajaran kewirausahaan itu dipersiapkan dan dikelola sebagai suatu kesatuan di mulai dari tingkat pendidikan yang paling rendah. Sementara bagaimana untuk tumbuh menjadi wirausaha belum diteliti secara mendalam. Penelitian ini juga merupakan jawaban dari penelitian Chell (2013: 6) yang menemukan bahwa *skill* dalam pembelajaran kadang terabaikan, kurang dihargai dan lebih sering tersisihkan. Lebih lanjut Chell (2013: 21) memberikan saran dalam kesimpulan penelitiannya mengatakan bahwa faktanya ada sekumpulan *skill* yang dipelajari oleh siswa melalui pendidikan kemudian dibangun dalam pengalaman dan pelatihan, *skill* tersebut digunakan untuk hidup, digunakan dalam bekerja dan dalam meningkatkan kemampuan kewirausahaan. Ini menunjukkan bahwa *skill* itu dapat dipelajari sehingga kebijakan yang tepat harus disediakan dalam setiap tingkatan pendidikan yang dapat memungkinkan siswa untuk memulihkan *skill*nya.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana meningkatkan *skills* berwirausaha siswa karena hal ini jarang sekali menjadi fokus penelitian di Indonesia, banyak penelitian tentang pembelajaran kewirausahaan ataupun prakarya dan kewirausahaan namun lebih banyak yang berfokus pada hasil belajar secara umum seperti yang dilakukan oleh Darmawan, Gitakarma, dan Nugraha (2015: 1), Sasmita, Gitakarma, dan Santiyadnya (2015: 12), Astawan, Santiyadnya, dan Gitakarma (2015: 34), Runawan, Gitakarma, dan Nugraha (2015: 44), Anggreadi, Santiyadnya, dan Sutaya (2015: 74), Surtawan, Santiyadnya, dan Nurhayata (2015: 96) yang mencoba menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran pada pembelajaran PKWU dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa setelah menerima tindakan merasa bahwa *skill* berwirausaha yang dimiliki mengalami peningkatan. Sebelum menerima tindakan siswa merasa *skill* berwirausahanya masih rendah, mereka merasa belum mampu melakukan berbagai kegiatan dalam berwirausaha, dan merasa bahwa itu tidak menjadi masalah karena pilihan karir mereka bukan menjadi seorang wirausaha tetapi menjadi pekerja profesional di berbagai bidang. Namun setelah menerima tindakan siswa merasa bahwa *skill* berwirausahanya meningkat, mereka merasa sudah mampu untuk melakukan berbagai kegiatan kewirausahaan, dan hal ini menjadikan mereka tertarik untuk belajar lebih banyak lagi tentang kewirausahaan dan memungkinkan mereka untuk memilih karir sebagai seorang wirausaha. Berbeda dengan Chang dan Rieple (2013: 225) dimana dalam penelitiannya menemukan perubahan yang signifikan dalam persepsi siswa terhadap *skill* yang dimilikinya sepanjang waktu. Pada saat permulaan siswa merasa yakin dengan kemampuan yang dimilikinya terhadap 17 kategori dari *skills* berwirausaha yang telah dikembangkan oleh Lichtensein dan Lyons, Lyons, dan Lyons. Selanjutnya dalam *live projects* keyakinan mereka terhadap *skills* yang dimiliki menurun secara signifikan. Lebih lanjut hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa selama *live projects* siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran bisnis yang nyata, melakukan interaksi bisnis dengan orang lain secara langsung dan hal ini diyakini dapat meningkatkan *skills* berwirausaha siswa. Penelitian ini juga mengusulkan program pendidikan kewirausahaan ditingkatkan dengan menjadwalkan pelatihan *skills* yang lebih terstruktur dan terencana.

Saran yang disampaikan tersebut telah dilakukan dalam penelitian ini dimana selama proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berwirausaha sehingga mereka merasakan sendiri bagaimana rasanya mengelola sebuah usaha, berinteraksi dengan orang lain dalam dunia usaha yang sesungguhnya. *Skills* berwirausaha siswa terus dilatih selama pembelajaran, *conceptual skill*, *management skill* dan *creative* siswa dilatih pada pertemuan pertama ketika siswa dibelajarkan membuat rancangan pembuatan sebuah produk dan rencana pengenalannya kepada masyarakat sekolah, selanjutnya *leadership skill* siswa dilatih dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir pada saat siswa dikelompokkan dan diminta untuk bekerja bersama dengan kelompoknya. Lebih lanjut *technical skill* siswa dilatih pada saat

siswa diminta untuk membuat produk yang telah direncanakan sebelumnya. *Social skill* dan *selling skill* siswa dilatih pada saat siswa diminta untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat. *Skills* yang paling signifikan perubahannya adalah *selling skill*, siswa sebelum diberi tindakan tidak pernah melakukan promosi ataupun penjualan produk yang telah dihasilkan, namun setelah menerima Tindakan siswa sudah mampu melakukan promosi dan penjualan produk yang dihasilkan. Sementara itu langkah pembelajaran yang paling dominan dalam meningkatkan *skill* berwirausaha adalah langkah ke 9 yaitu *application*. Pada penerapan langkah ini berbagai jenis *skills* terlatih, diantaranya adalah; *management skill, leadership skill, social skill, technical skill, dan selling skill*.

Penerapan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas untuk pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat menjadikan siswa terlatih untuk berfikir dan belajar dari berbagai pengalaman atau masalah yang dihadapi. Penerapan model ini menjadikan siswa mampu untuk belajar baik di dalam maupun belajar di luar kelas. Siswa mendapatkan banyak hal dengan belajar di luar kelas. Apa yang telah dialami menjadi acuan untuk melakukan perbaikan pada tahap berikutnya. Masalah yang ditemukan menjadi dasar untuk penentuan kebijakan tindakan yang akan dilakukan. Sehingga pada pembelajaran berikutnya siswa berusaha agar kesalahan yang telah dilakukan sebelumnya tidak terulang kembali. Hal ini sama seperti yang disampaikan oleh Taatila (2010: 56) yang mengatakan bahwa siswa belajar melalui pengalaman nyata, memunculkan ide kreatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi kemudian membentuk pengetahuan baru dari pengalaman tersebut. Sementara itu Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella (2015: 333) juga mengemukakan bahwa tidak selamanya belajar hanya dapat terlaksana di dalam kelas saja, namun bisa terjadi di mana saja bahkan seseorang juga bisa belajar dari pengalamannya. Begitupula dengan kondisi pembelajaran di sekolah dimana pembelajaran dapat dikondisikan di setiap aktivitas siswa di dalam dan di luar kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah belajar dari pengalamannya, guru menciptakan suasana belajar di lingkungan sekolah yang memungkinkan siswa untuk belajar di dalam kelas dan di luar kelas atau di seluruh lingkungan sekolah. Ini merupakan hal yang memang harus terjadi dalam pembelajaran kewirausahaan, seperti yang dijelaskan oleh Moreno, Castillo, dan Trigueuro (2012: 421) yang menegaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan itu adalah tentang belajar mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk memulai usaha, ini lebih dari sekedar hanya mengelola sebuah usaha semata.

Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas telah mampu menjadikan siswa belajar mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerima tindakan siswa mulai memahami bagaimana aplikasi dari teori yang selama ini dipelajari. Ini menjadikan mereka lebih tertarik lagi untuk belajar dan mencari pengetahuan tentang apa yang akan dilakukan pada saat praktik. Siswa berusaha dengan maksimal menggunakan semua pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas berikutnya. Hal ini diharapkan mampu membentuk siswa menjadi seorang wirausaha. Sama seperti yang disampaikan oleh Mahfud dan Pardjono (2012: 32). yang menjelaskan tentang pembelajaran kewirausahaan yang mampu membentuk siswa menjadi wirausaha tidak hanya membelajarkan teori saja akan tetapi harus membelajarkan pengaplikasian dari teori tersebut artinya siswa harus di;ibatkan dalam kegiatan usaha secara langsung.

Hasil dari penelitian ini yang mampu menjembatani antara teori dengan praktik dan menjadikan siswa memahami bagaimana mengaplikasikan teori yang telah diterima ke dalam praktik di dunia nyata sesuai dengan apa yang diutarakan Lamb (2015: 73) dalam penelitiannya yang menemukan bahwa pendekatan *experiential learning* merupakan merupakan alat yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi antara pengetahuan dengan praktik yang diselenggarakan di berbagai orientasi kejuruan. Penelitian ini menyoroti berbagai *event skills* baik secara personal maupun dalam kelompok berdasarkan apa yang diperoleh, dikembangkan, dan dipraktikkan selama mengatur sebuah acara, sehingga siswa juga memiliki kesempatan untuk menghubungkan teori dengan praktik dalam mengelola sebuah acara. Secara khusus siswa melaporkan bahwa mereka mampu untuk menggunakan, merekam, dan merefleksikan pada pengalaman dan menggunakan apa yang dipelajari untuk mengorganisir sebuah acara di kehidupan nyata. Hasil dari penggunaan *experiential learning* adalah siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dilihat dari peningkatan partisipasi dan keaktifan dalam acara yang sebenarnya, berbagai teori yang telah dibelajarkan mampu diaplikasikan di dunia usaha yang sebenarnya.

Selain peningkatan *skills* yang terlihat dari berbagai aspek seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, peningkatan *skills* berwirausaha siswa juga terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata *skills* berwirausaha yakni dari 66,73 sebelum tindakan menjadi 80,92 setelah tindakan siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 86,31 setelah tindakan siklus 2. Selain itu pada siklus 1 sejumlah 82,61% siswa memiliki nilai *skills* berwirausaha berada di atas KKM, hal yang sama juga terjadi pada siklus 2 yakni sejumlah 82,61% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Ini merupakan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan

dengan saat sebelum menerima tindakan dimana hanya sejumlah 8,7 % siswa yang berhasil mencapai nilai KKM.

#### **4. Simpulan dan saran**

*Skills* berwirausaha siswa SMA Sullamulmubtadi Anjani mengalami peningkatan setelah penggunaan model pembelajaran *experiential* berbasis kreativitas pada pembelajaran PKWU. Peningkatan terlihat dari berbagai perubahan dalam tingkah laku yang ditunjukkan siswa yang menunjukkan perubahan pada keterampilan yang dimiliki dari aspek keterampilan konseptual, keterampilan kepemimpinan, keterampilan manajemen, keterampilan tehnik, keterampilan sosial, keterampilan menjual, dan kreatif. Selain itu nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa juga mengalami peningkatan dari 66.73 sebelum tindakan menjadi 80.92 setelah tindakan siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 86,31 setelah tindakan siklus 2. Sebelum menerima tindakan hanya terdapat 8,7% siswa yang mampu mencapai nilai *skills* berwirausaha di atas KKM, namun setelah tindakan siklus 1 dan 2 sejumlah 82,61% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Saran untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian yang relevan dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat mengembangkan hasil dari penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas. Oleh karena itu, untuk penelitian lain yang menggunakan model *experiential learning* khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat mengembangkan penelitian ini dengan meninjau pengaruhnya dari berbagai aspek seperti *knowledge* dan *attitude* sehingga dapat menambah wawasan dalam pendidikan pada umumnya.

#### **Daftar Rujukan**

- Anggreadi, K. Y., Santiyadnya, N., dan Sutaya, I. W. (2015). Penerapan Project Based Learning dengan Asesmen Autentik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Siswa Kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Singaraja Tahun Ajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 74- 84.
- Astawan, G., Santiyadnya, N., dan Gitakarma, M. S. (2015). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Siswa Kelas X BB1 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 34- 43.
- Benecke, D. R., dan Bezuidenhout, R. M. (2011). Experiential Learning in Public Relation Education in South Africa. *Journal of Communication Management*, 15 (1), 55- 69.
- Chang, J., dan Rieple, A. (2013). Assesing Students Entrepreneurial Skills Development in Live Projects. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 20 (1), 225- 241.
- Chell, E. (2013). Review of Skill and the Entrepreneurial Process. *International Journal of Behavior and Research*, 19 (1), 6- 31.
- Darmawan, M. D., Gitakarma, M. S., dan Nugraha, I. N. P. (2015). Penerapan Model Kooperatif STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Siswa Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Singaraja Semester 2 Tahun Ajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 1- 11.
- Gondim, S. M. G., dan Mutti, C. (2011). Affection in Learning Situation: a Study of an Entrepreneurship Skills Development Course. *Journal of Workplace Learning*, 23 (3), 195- 208.
- Hietanen, L., dan Jarvi, T. (2015). Contextualizing Entrepreneurial Learning in Basic and Vocational Education. *Journal of Entreprising Communities*, 9 (1), 45- 60.
- Lamb, D. (2015). Learning about Events Through Involvement and Participation: The Use of Experiential and Authentic Learning Experience. *International Journal of Event and Festival Management*, 6 (1), 73- 91.
- Mahfud, T., dan Pardjono. (2012). Praksis Pembelajaran Kewirausahaan pada Unit Produksi Jasa Boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (1), 27- 40.
- Moreno, J. D. J., Castillo, L. L., dan Triguero, M. S. (2012). The Effect of Business and Economics Education Programs on Students' Entrepreneurial Intention. *European Journal of Training and Development*, 36 (4), 409- 425.
- Runawan, I. M., Gitakarma, M. S., dan Nugraha, I. N. P. (2015). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Siswa Kelas XI di SMAN 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 44- 73.
- Sasmita, I. G. A. D., Gitakarma, M. S., dan Santiyadnya, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Siswa Kelas

- XI MIPA 1 SMAN 3 Singaraja Tahun Ajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pnedidikan Ganesha*, 4 (1), 12- 21.
- Scarborough, N. M. (2011). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. Boston: Pearson Education Inc.
- Scott, J., Penaluna, A., dan Thompson, J. L. (2016). A Critical Perspective on Learning Outcomes and the Effectiveness of Experiential Approaches in Entrepreneurship Education. *Journal of Education + Training*, Vol. 58 (1), 82- 93.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta
- Surtawan, I. N. M., Santiyadnya, N., dan Nurhayata, G. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2014/ 2015. *e-Journal Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4 (1), 96- 105.
- Taatila, V. P. (2010). Learning Entrepreneurship in Higher Education. *Journal of Education + Training*, 52 (1), 48- 61.
- Utpalasar, R. L. (2013). Peran Tenaga Pengajar dalam Menumbuhkan Kreativitas Berwirausaha di Kalangan Mahasiswa sebagai Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, hlm. 1238- 1251, Palembang: Universitas PGRI.
- Wibowo, M. (2011). Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK. *Eksplanasi*, 6 (2), 109- 122.
- Zan, G. D., Toni, A. F. D., Fornasier, A., dan Battistella, C. (2015). A Methodology for the Assessment of Experiential Learning Lean: The Lean Experience Factory Case Study. *European Journal of Training and Development*, 39 (4), 332- 354.