

## PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI KERAJINAN BERBASIS PROSES DI SMK

Eka Rima Prasetya  
Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan PPs UNY  
ekha\_tyo@yahoo.co.id

Sukardi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
sukardi1953@gmail.com

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul prakarya dan kewirausahaan materi kerajinan berbasis proses yang layak digunakan di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) modul prakarya dan kewirausahaan materi kerajinan berbasis proses layak digunakan; (2) menurut siswa, modul yang dikembangkan berkualitas sangat baik, dan jika dilihat dari nilai skewness distribusi data adalah normal; (3) penerapan modul dalam proses pembelajaran secara umum dapat terlaksana; dan (4) peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan modul yang dikembangkan berkategori sedang dengan rerata gain score sebesar 0,62 dan selisih nilai (effect size) 14,5 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 87%. Pembelajaran menggunakan modul juga mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar dan mampu menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama.*

**Kata kunci:** pengembangan, modul, prakarya dan kewirausahaan, kerajinan, berbasis proses

## DEVELOPING CRAFT AND ENTREPRENEURSHIP MODULE OF PROCESS-BASED CRAFT MATERIALS IN SMK

### Abstract

*This study aimed to develop a craft and entrepreneurship module of process-based craft materials appropriate for SMK. This study was research and development.. The results of the study were as follows: (1) the developed craft and entrepreneurship module of process-based craft materials was appropriate for use; (2) according to the students, the developed module was very good and the skewness of the data distribution was normal; (3) in general, the implementation of the module in the learning process was succesful; (4) the improvement of the students' understanding after using the developed module was in a fair category with an average score gain of 0.62 and the difference in value (effect size) was 14.5 with the percentage of mastery of about 87%. The instruction using the module was also able to train the students' autonomy in learning and to generate the ability to cooperate.*

**Keywords:** development, module, craft and entrepreneurship, craft, process-based

## PENDAHULUAN

Masalah pengangguran dan kemiskinan masih merupakan masalah besar yang dihadapi bangsa Indonesia sekarang ini, dan beberapa tahun kedepan. Jumlah pengangguran pada Februari 2015 mencapai 128,3 juta orang, dengan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Februari 2015 sebesar 5,81 persen meningkat dibandingkan dengan TPT Februari 2014 sebesar 5,70 persen. Pada Februari 2015, TPT untuk pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menempati posisi tertinggi yaitu sebesar 9,05 persen, disusul oleh TPT Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 8,17 persen, sedangkan TPT terendah terdapat pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) ke bawah yaitu sebesar 3,61 persen. Jika dibandingkan keadaan Februari 2014, TPT pada semua tingkat pendidikan mengalami penurunan kecuali pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dan Diploma (BPS, 2015, p.5).

Data pengangguran tersebut cukup besar, sehingga apabila tidak diselesaikan akan menimbulkan dampak sangat serius, bukan saja dampak ekonomi, tetapi juga dampak sosial dan politik. Menurut para ahli bahwa salah satu faktor paling dominan penyebab pengangguran adalah tidak seimbangnya antara *supply and demand*, atau jumlah pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lowongan yang tersedia. Oleh karena itu, pendidikan menengah kejuruan pada gilirannya harus mampu berperan dalam mempersiapkan siswa yang mampu bertindak, belajar dan mengatur masa depannya secara aktif dan mandiri. Pelaksanaan pendidikan formal pada Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan bertujuan untuk membekali siswa dalam mengembangkan kepribadian, potensi akademik, dan dasar-dasar keahlian yang kuat dan benar melalui pembelajaran normatif, adaptif, produktif.

Pada jenjang pendidikan SMK siswa diharapkan untuk memiliki *skill*, pengetahuan dan sikap agar para lulusan siap pakai dan berkompentensi dalam memasuki dunia kerja, seperti yang tertuang dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Selanjutnya dijelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Dengan demi-

kian, pendidikan kejuruan berfungsi sebagai sarana persiapan pada dunia kerja dan dapat membuka usaha sendiri sebagai seorang wirausaha sehingga dapat mengurangi angka pengangguran. Agar tujuan dari pendidikan kejuruan tersebut dapat tercapai maka tentunya harus diperhatikan mengenai kegiatan pembelajaran yang ada disekolah.

Pembelajaran sebagai suatu sistem, pada prinsipnya merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan antara komponen-komponen: *input* (masukan siswa, masukan instrumental, masukan lingkungan) dan *output* (hasil keluaran). Keempat komponen tersebut mewujudkan sistem pembelajaran dengan proses berada di pusatnya. Komponen masukan instrumental yang berupa kurikulum, guru, sumber belajar, media, metode, sarana dan prasarana pembelajaran, nampaknya sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk dapat melakukan variasi terhadap komponen instrumental agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adanya perbaikan dan penyempurnaan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih merupakan salah satu masukan instrumental. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014, memenuhi kedua dimensi, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud, No. 70 Th 2013).

Pada Kurikulum 2013, setiap mata pelajaran terdapat kompetensi inti yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran dan dimiliki oleh para siswa. Kompetensi inti yang dicapai dan dimiliki siswa harus seimbang antara *hard skill* dan *soft skill*. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013 dan dikembangkan dari mata pelajaran kewirausahaan. Mata pelajaran

prakarya dan kewirausahaan merupakan wujud dari konsistensi pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan kewirausahaan sejak dini dan menumbuhkan mental para siswa. Tujuan tersebut dapat ditempuh dengan mendorong para siswa untuk memanfaatkan pengetahuan, keterampilan dan kearifan lokal yang ada guna mengembangkan usaha, agar dapat bekerja secara mandiri dalam bentuk usaha kecil. Usaha kecil yang dibangun sendiri akan menumbuhkan wacana baru bagi siswa dalam mengembangkan paradigma perencanaan masa depan yang tidak hanya mengharapkan kesempatan bekerja di sektor formal dan informal, tetapi berani menjadi pencipta lapangan kerja.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 5 Yogyakarta ditemukan beberapa kendala dalam menerapkan mata pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pada Kurikulum 2013 yaitu: (1) metode dan strategi pembelajaran yang digunakan sama dengan materi pelajaran lain yang dilaksanakan di dalam kelas; (2) siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar; (3) program pembelajaran belum mampu menghasilkan kemandirian siswa; (4) proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*); (5) *assesment* pembelajaran yang belum terprogram dan terstruktur dengan baik; (6) adanya kebingungan baik dari pihak guru maupun siswa dengan perubahan KTSP menjadi Kurikulum 2013; (7) pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di tetapkan pada silabus dengan jumlah tatap muka 2 jam/minggu, jumlah ini masih kurang untuk pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang lebih mendalam; (8) hasil belajar siswa yang rendah; dan (9) kurangnya bahan ajar atau materi ajar yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pada Kurikulum 2013.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka perlu dikembangkan yakni pada dimensi pertama pada kurikulum berupa bahan ajar dengan beberapa alasan: (1) bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan; (2) masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi; (3) siswa dapat belajar menggunakan bahan ajar di rumah masing-masing, guna menambah jam pelajaran yang kurang di sekolah; dan (4) proses pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya bahan ajar.

Bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berupa modul. Modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 2010, p.205). Salah satu tujuan penyusunan modul adalah mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indra, baik siswa maupun guru. Siswa mampu belajar secara mandiri dengan menggunakan modul berdasarkan petunjuk yang ada didalamnya. Sistem belajar menggunakan modul siswa mendapat kesempatan lebih banyak untuk belajar mandiri, membaca uraian dan petunjuk didalam lembar kegiatan, menjawab pertanyaan serta melaksanakan langkah-langkah yang harus diselesaikan setiap tugas. Oleh karena itu, kecepatan pemahaman siswa terhadap materi tergantung dengan irama dan kemampuan masing-masing dalam belajar.

Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada Kurikulum 2013 terbagi menjadi 4 strand yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Pada penelitian ini akan lebih terfokus kepada pengembangan bahan ajar bidang kerajinan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Pemilihan materi kerajinan dari 4 strand mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan oleh peneliti karena adanya perkembangan *fashion*, baik berupa pernak pernik maupun aksesoris yang tiap tahun selalu berubah serta peminatnya yang juga sangat banyak dan pada saat ini pemerintah

sedang giat-giatnya mempromosikan batik sebagai salah satu kekayaan milik negara Indonesia. Dengan adanya modul ini diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam membuat sebuah inovasi produk baru kerajinan dan batik, sehingga siswa dapat membuka usaha mereka sendiri.

Terkait dengan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi kerajinan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ada dua hal yang menjadi orientasi dalam pengajaran, yaitu berbasis produk dan berbasis proses. Berbasis produk yakni dalam pembelajaran hanya berfokus pada hasil akhir sebuah produk. Berbasis proses yakni dalam pembelajaran fokus utamanya pada proses (persiapan pembuatan produk, pembuatan produk, dan pemeriksaan produk). Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada berbasis proses dengan tujuan peneliti dapat mengetahui bagaimana proses kegiatan siswa berupa temuan apa saja yang terjadi selama proses pembelajar berlangsung dengan menggunakan modul berbasis proses dan temuan berupa produk yang dihasilkan oleh siswa. Modul yang dikembangkan berbasis proses dianggap sangat cocok pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi kerajinan karena siswa dituntut untuk menghasilkan sebuah produk kerajinan pada akhir pembelajaran. Dengan adanya modul berbasis proses ini, siswa dapat belajar materi kerajinan dari (persiapan pembuatan produk, pembuatan produk, dan pemeriksaan produk), sehingga siswa akan lebih mudah dalam menemukan dan membuat sebuah produk.

### **Pendidikan Kejuruan**

Clake & Winch (2007, p.9) mendefinisikan "*vocational education is confined to preparing young people and adults for working life, a process often regarded as of a rather technical and practical nature.*" Sementara Gosskov (2000, p.5) mendefinisikan pendidikan kejuruan sebagai berikut:

*The mandate of vocational school and training manifold. First, the vocational education and training system should deliver both foundation and specialist to private individuals, enabling them to find employment or launch their own business, to work productively and adapt to different technologies, tasks and conditions.*

Henry dan Thompson mendefinisikan pendidikan kejuruan dalam Berg (2002, p.45) sebagai berikut:

*Vocational education is "learning how to work", vocational education has been an effort to improve technical competence and to raise an individual's position in society through mastering his environment with technology. Additionally, vocational education is geared to the needs of the job market and thus is often seen as contribution to national economic strength.*

Pendapat yang sama juga disampaikan Ghost (Barnet, 2005, p.92) "*An approach to VET in Schools that has a focus on generic work skills, may deliver more appropriate outcomes for industry into the future*". Meskipun ada perbedaan dari definisi yang dikemukakan, namun secara esensi mempunyai kesamaan makna bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja.

### **Berbasis Proses**

Montague (1995, p.3) "*The process oriented approach refers to a teaching approach that focuses on the process*". Pendekatan berorientasi proses mengacu pada pendekatan pengajaran yang berfokus pada proses. Reyes (Montague, 1995, p.1) mengungkapkan "*process oriented instruction has been used in many classrooms across the country with different types of learners, implemented by different types of interpretations and teaching styles*".

Berdasarkan makna *process oriented approach* yang dikemukakan oleh Montague diketahui bahwa pendekatan yang berorientasi pada proses adalah pendekatan yang berfokus pada proses pembelajaran berlangsung dan Reyes mengungkapkan bahwa pendekatan proses telah banyak digunakan di berbagai kelas dengan berbagai gaya dalam pengajarannya.

Terkait dengan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi kerajinan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ada dua hal yang menjadi orientasi dalam pengajaran, yaitu berbasis produk dan berbasis proses. Berbasis produk yakni dalam pembelajaran hanya berfokus pada hasil akhir sebuah produk. Berbasis proses yakni dalam pembelajar-

an fokus utamanya pada proses (persiapan pembuatan produk, pembuatan produk, dan pemeriksaan produk). Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada berbasis proses dengan tujuan peneliti dapat mengetahui bagaimana proses kegiatan siswa berupa temuan apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan modul berbasis proses dan temuan berupa produk yang dihasilkan oleh siswa.

### **Prakarya dan Kewirausahaan**

Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni, teknologi, dan ekonomi. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi terbarukan, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampaknya terhadap ekosistem, manajemen, dan ekonomis (Kemendikbud, 2014, p.1).

Sebagai bagian dari Kurikulum 2013, pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi peserta didik pada jenjang Pendidikan Menengah harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang secara utuh dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan karya nyata, menciptakan peluang pasar, dan menciptakan kegiatan bernilai ekonomi dari produk dan pasar tersebut. Pembelajarannya dirancang berbasis aktivitas terkait dengan sejumlah ranah karya nyata, yaitu karya kerajinan, karya teknologi, karya pengolahan, dan karya budidaya.

### **Modul**

Modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 2010, p.205). Hal ini serupa disampaikan oleh Russel (Reed, 2001, p.60) “*A module is an instructional package dealing with a single conceptual unit of subject*

*matter. It is an attempt to individualize learning by enabling the student to master one unit of content before moving to another*”.

Menurut Jerry & William (1972, p.38) “*Learning module it's packet of teaching materials consisting of behavioral objectives, a sequence of learning activities and provisions for evaluation*”. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dan menarik mencakup kompetensi, isi materi, rangkuman, hingga evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul dalam penelitian ini dengan beberapa alasan yakni modul adalah sebuah bahan ajar yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri karena didalam modul sudah terdapat petunjuk penggunaannya, modul bersifat user friendly, modul bersifat adaptif, dan siswa tidak terbatas waktu dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, bahan ajar yang sangat tepat dikembangkan yakni bahan ajar cetak berupa modul.

### **Kerajinan**

Kerajinan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *handicraft*, dapat dipahami sebagai produk yang menuntut keterampilan tangan. Kusnadi menjelaskan, *Kunt Nijverheid* dalam bahasa Belanda dapat diterjemahkan atau diartikan “seni” *Kunt* yang dilahirkan oleh sifat rajin, *Ijver* dari manusia. Lebih lanjut, dijelaskan pembuatan seni kerajinan bukanlah dilahirkan oleh sifat rajin dalam arti *Ijver* (lawan dari malas), tetapi lahir dari sifat terampil atau kepringgellan tangan manusia. Makna rajin yang sesuai dengan seni kerajinan dalam arti rapi, terampil berdasarkan pengalaman kerja yang menghasilkan keahlian atau kemahiran kerja dalam profesi tertentu. (Kusnadi, 1983, p.11). Istilah seni kerajinan diartikan sebagai pekerjaan yang dilakukan dengan tangan dan membutuhkan keterampilan tertentu.

Dalam Ensiklopedi Indonesia dijelaskan, bahwa seni kerajinan tangan merupakan jenis kesenian yang menghasilkan berbagai barang perabotan, hiasan atau barang-barang lain yang artistik, terbuat dari kayu, logam, emas, perak, gading, dan sebagainya. Pada kerajinan, keterampilan tangan harus disertai

dengan ketelitian, kesungguhan, dan kesabaran dalam melakukan prosedur atau tahap-tahap pengerjaan produk agar dapat dihasilkan produk yang baik dan berkualitas. Kerajinan pada prosesnya melibatkan sekumpulan orang yang bekerja bersama dengan penuh toleransi, dan semangat kebersamaan. Kerajinan umumnya dihasilkan dari material yang khas dari daerah tersebut. Produk kerajinan adalah produk yang dihasilkan melalui keterampilan tangan dan keterampilan berpikir dalam mengelola suatu bahan atau material sehingga menghasilkan estetika atau keindahan sekaligus fungsi tertentu. Produk kerajinan memiliki nilai yang tinggi karena menuntut kemampuan berkarya menggunakan keterampilan tangan, baik tanpa menggunakan alat bantu maupun menggunakan alat bantu sederhana.

Kerajinan yang diproduksi ataupun direproduksi dikemas ulang dengan sistem teknologi dan ekosistem agar efektif dan efisien berdasarkan potensi lingkungan yang ada. Pengembangan kerajinan dapat didukung oleh penciptaan alat bantu sederhana yang baru, sistem kerja yang tepat yang mendukung kelestarian lingkungan, kemasan yang baik serta informasi yang lengkap tentang produk kerajinan tersebut, sehingga kerajinan diapresiasi dengan lebih baik lagi oleh masyarakat luas. Kerajinan yang berkualitas, mengangkat kekhasan daerah, dan dilakukan oleh masyarakatnya memiliki nilai jual yang tinggi, dan dapat dimanfaatkan untuk lingkungan dan kesejahteraan bersama.

## METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4-D (Thiagarajan, Semmel dan semmel) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define* (pendefinisian) meliputi pra penelitian, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran, *Design* (perancangan) meliputi pemilihan media, pemilihan format, desain awal modul, *Develop* (pengembangan) meliputi, validasi ahli, uji coba dengan siswa, dan *Disseminate* (penyebaran).

Penelitian pengembangan dilakukan di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Penelitian ini menyoroti kelayakan modul yang dikembangkan. Kelayakan diketahui melalui uji coba. Uji coba modul dilakukan uji coba kelompok kecil/terbatas dan uji coba lapangan di SMK

N 5 Yogyakarta. Uji coba kelompok kecil/terbatas dilakukan untuk kelas kecil dengan jumlah siswa 12 orang yang dipilih secara acak. Hasil dari uji coba kelompok kecil/terbatas dijadikan masukan untuk perbaikan modul yang akan digunakan pada uji coba lapangan. Kelas uji coba lapangan terdiri dari 30 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, lembar observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan *mix* desain, skala *gutman* dan statistik deskriptif.

## HASIL PENELITIAN

Keterlaksanaan modul pembelajaran hasil pengembangan dalam pembelajaran secara sistematis tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan produk ini adalah tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 4 April 2015, pertemuan kedua pada tanggal 10 April 2015, dan pertemuan ketiga pada tanggal 11 April 2015. Keterlaksanaan RPP untuk pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga rata-ratanya 100,0.

Respon siswa terhadap modul prakarya dan kewirausahaan hasil pengembangan ini dari aspek materi mendapatkan skor total 13,23, dari aspek keterbacaan bahasa dan gambar mendapatkan skor total 20,3, dari aspek penyajian mendapatkan skor total 41,16 dan dari aspek tampilan mendapatkan skor 20,73. Keempat aspek mendapatkan nilai A dengan kategori "sangat baik".

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji lapangan diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proses terdapat beberapa temuan. Temuan-temuan tersebut menjadi sebuah masukan bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran yang baik agar siswa lebih dapat memperhatikan pelajaran, namun dengan ditemukan temuan tersebut diketahui bahwa orientasi pada pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa modul prakarya dan kewirausahaan mampu menaikkan rerata nilai *post-test* terhadap nilai *pre-test* (dari rerata 73,7 menjadi 88,2. ada kenaikan rerata *post-test* terhadap rerata nilai *pre-test* sebesar 14,5 dan nilai tersebut merupakan nilai kebermaknaan siswa (*effect size*) ketika belajar menggunakan

modul hasil pengembangan. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan pemahaman siswa tentang materi kerajinan. Dengan kata lain, ada kebermaknaan belajar menggunakan modul. Apabila dilihat dari ketuntasan minimal belajar adalah 75, maka 87% siswa yang telah tuntas belajar. Jika ditinjau dari perhitungan *gain score* maka pembelajaran pada uji coba kelompok kecil meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang.

Hasil penilaian terhadap hasil belajar afektif siswa yang terdiri dari “kemampuan siswa bekerja sama antaranggota kelompok” dan “kemampuan siswa belajar mandiri” didapatkan rerata nilai 92,5. Apabila dilihat dari ketuntasan minimal belajar adalah 75, maka 100% siswa yang telah tuntas belajar. Artinya, siswa telah tuntas dalam bekerja sama dan tuntas dalam belajar mandiri. Untuk hasil belajar priskomor dinilai dari kinerja siswa dalam melakukan kegiatan praktik didapatkan rerata nilai 91. Artinya, siswa telah tuntas belajar dari aspek psikomotor.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Produk modul yang dibutuhkan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK yakni modul yang dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, menarik, meningkatkan kemampuan siswa, dan dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Kualitas modul ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek bahasa dan gambar mendapatkan tanggapan yang positif dan layak dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil analisis data respon siswa terhadap modul pembelajaran, diketahui bahwa modul pembelajaran dalam kategori “Sangat Baik”. Jika dilihat dari nilai *skewness* distribusi data adalah normal dengan kemiringan berada dikiri atau negatif, sehingga modul modul harus dipertahankan dan digunakan sebagai salah satu sumber bahan ajar karena mudah dipahami dan diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penerapan modul dalam pembelajaran secara umum dapat terlaksana. Hal ini dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan rencana pembelajaran baik pada pertemuan pertama, kedua, maupun

ketiga mencapai presentase keterlaksanaan sebesar 100%.

Modul pembelajaran meningkatkan rerata skor pemahaman siswa (*effect size* = 14,5 ) dan 87%. Siswa mencapai ketuntasan belajar dan peningkatah hasil belajar dihitung menggunakan *gain score* dalam kategori sedang sebesar 0,62

### Saran

Modul yang dihasilkan ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu penunjang bahan ajar yang sudah ada. Modul ini sebaiknya dipertahankan dan digunakan karena berdasarkan respon siswa yang sangat baik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat setelah menggunakan modul. Penerapan modul pembelajaran perlu dikembangkan lagi, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, khususnya guru prakarya dan kewirausahaan diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan bahan ajar yang lain sebagai alternatif agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sekaligus dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistika. (2015). *Tingkat pengangguran terbuka february 2015*. Diakses tanggal 10 Juni 2015 dari <http://www.bps.go.id/brs/view/id/1139>.
- Barnet, K. & Ryan, R. (2005) Vocational education and training in Australian schools: Issues for practitioners. *International Education Journal*.
- Berg. G. A. (2002). *Why distance learning? Higher education administrative practices*. Praeger Publisher, 88 Post Road West, Westport, CT 06881.
- Clarke, L., & Winch, C. (2007). *Vocational education, international approaches, developments and system*. New York: Routledge 270, Madison Avenue, NY 10016.
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan, (2013). Permen No.7 Kerangka Dasar dan Struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Jakarta. Dinas Pendidikan.

- Gasskov, V.(2000). *Managing vocational training systems. A handbook for senior administrators*. Geneva: International labour Office.
- Jerry,W.R. & William,B.C. (1972). Learning Modules: A Concept for Extension Educator?. *Journal of extension winter*.
- Kemendikbud. (2014). *Prakarya dan kewirausahaan*. Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan, Balitbang.
- Kusnadi, (1983). *Peranan Seni Kerajinan (Tradisional dan Baru) Dalam Pembangunan dalam Seni edisi XVII*. STST ASRI: Yogyakarta.
- Montague, N. (1995). The Process Oriented Approach to Teaching Writing to Second Language Learners. *New York State Association for Bilingual Education Journal*. Vol.10 p13-24
- Nasution, S. (2010). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reed, P.A. (2001). Learning style and laboratory preference: A study of middle school technology education teachers in virginia. *Journal of technology education*. Vol. 13 No. 1: 59-70.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel,M.L (1974). *Instructional development for training teacher of exeptional childre*. Minnesota: Indiana University.