

# **MEWUJUDKAN GENERASI EMAS YANG KREATIF DAN INOVATIF DENGAN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PRODUKTIF EKRENFATIHA DI SMK TATA BOGA**

**Badraningsih Lastariwati**

badra@uny.ac.id

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

## **ABSTRAK**

Pencanangan generasi emas tahun pertama juga telah dibarengi dengan revitalisasi pendidikan karakter. Harapan agar pendidikan menghasilkan sumberdaya manusia (SDM) kreatif untuk pengembangan ekonomi kreatif, menjadikan, pendidikan kewirausahaan sangat efektif untuk diajarkan pada institusi SMK maupun vokasi karena siswa sekolah kejuruan dekat dengan kondisi untuk memasuki kehidupan kerja, sehingga kewirausahaan dapat menjadi pilihan karir. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perilaku kewirausahaan siswa dengan mengaplikasikan pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa pada mata pelajaran produktif di SMK. Model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa dikembangkan menggunakan model Plomp (1997) pada penelitian diterapkan pada dua jenjang kelas dan dua sekolah yang berbeda. Penerapan model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa menghasilkan peningkatan perilaku kewirausahaan siswa ke arah positif baik.

**Kata Kunci** : pembelajaran kewirausahaan produktif

## **PENDAHULUAN**

Pencanangan generasi emas tahun pertama juga telah dibarengi dengan revitalisasi pendidikan karakter. Mengintegrasikan (kembali) pendidikan dan kebudayaan merupakan langkah sangat tepat, dengan harapan pendidikan akan melahirkan anak yang berbudaya sehingga jika disatukan akan serasi antara proses dan produk. Harapan agar pendidikan menghasilkan sumberdaya manusia (SDM) kreatif untuk pengembangan ekonomi kreatif, menjadikan, pendidikan kewirausahaan sangat efektif untuk diajarkan pada institusi SMK maupun vokasi karena siswa sekolah kejuruan dekat dengan kondisi untuk memasuki kehidupan kerja, sehingga kewirausahaan dapat menjadi pilihan karir (European Commission Enterprise and Industry (ECEI), 2009, p.35).

Sebagaimana yang diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014 (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, p.1-2) menekankan upaya peningkatan kualitas sumberdaya manusia (SDM), termasuk: kemampuan ilmu dan teknologi serta penguatan daya saing perekonomian. Sehingga, melalui pembelajaran kewirausahaan, kita bisa mengupayakan pencapaian target jumlah entrepreneur yang ada di Indonesia. bercirikan pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia (Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, 2011, p.54). Pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan berorientasi pada pembudayaan, pemberdayaan, pembentukan akhlak mulia, jujur, budi pekerti luhur, watak, kepribadian, atau karakter unggul, dan berbagai kecakapan hidup (life skills) lainnya. Paradigma ini memperlakukan, memfasilitasi, dan mendorong peserta didik menjadi subjek pembelajar mandiri yang bertanggung jawab, kreatif, inovatif, sportif, dan berkewirausahaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, p.6; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, p.2).

Program kewirausahaan di SMK pada dasarnya merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai kewirausahaan melalui pembiasaan, penanaman sikap, dan pemeliharaan perilaku wirausaha. Bahkan, menurut European Commission (2006), pola pikir dan keterampilan kewirausahaan dapat dipromosikan melalui *learning by doing* (mengalami kewirausahaan dalam praktek, melalui proyek, dan kegiatan praktis). Sehingga, diharapkan kewirausahaan dapat menjadi sikap hidup dan karakter bangsa Indonesia (Ciputra, 2009). Lebih lanjut, pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu cara terbaik untuk mendukung pertumbuhan dan menciptakan lapangan kerja. Pemikiran ini sesuai dengan penelitian terbaru di Eropa, di mana 78% alumni pendidikan kewirausahaan langsung dapat bekerja setelah lulus dari pendidikannya (Directorate General (DG) for Enterprise & Industry of European Commission, 2012, p.4).

Pendidikan berbasis kewirausahaan adalah pendidikan yang menerapkan prinsip dan metodologi ke arah internalisasi nilai pada siswanya melalui kurikulum terintegrasi dengan perkembangan yang terjadi baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakatnya serta penggunaan model dan strategi pembelajaran

yang relevan dengan tujuan pembelajarannya itu sendiri (Winarno, 2008, p.124). Pembelajaran kewirausahaan dapat menghasilkan perilaku wirausaha dan jiwa kepemimpinan, yang sangat terkait dengan cara mengelola usaha untuk membekali siswa agar dapat berusaha secara mandiri (BNSP, 2006).

Kewirausahaan merupakan tenunan dari keseluruhan pendidikan kejuruan, dan sikap kewirausahaan dipelihara melalui sistem pendidikan kejuruan secara menyeluruh (ECEI, 2009, p.22). Terlepas dari bidang kejuruan yang ada, ECEI (2009, p.7) menyatakan bahwa cara paling efektif untuk mengajarkan kewirausahaan adalah memiliki siswa yang berpartisipasi dalam proyek praktis dan kegiatan pembelajaran lainnya; di mana *learning by doing* ditekankan dan diperolehnya pengalaman nyata melalui kewirausahaan. *Problem-driven* dan pendidikan berorientasi pengalaman sangat penting untuk membina pola pikir dan kemampuan berwirausaha.

Pendidikan menengah harus meningkatkan kesadaran siswa mengenai wirausaha. Pola pikir dan keterampilan kewirausahaan dapat dipromosikan dengan baik melalui *learning by doing* serta pengalaman kewirausahaan secara praktek (melalui proyek dan kegiatan praktis) (Commission of the European Communities, 2006, p.4).

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kewirausahaan Produktif EkRenFaTiHa Tata Boga yang merupakan *integrated nested* (antara tahapan kewirausahaan dan mata diklat produktif tata boga) dan *project based learning* (Badraningsih, 2014).

Model *nested* merupakan pemaduan berbagai bentuk penguasaan konsep keterampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbagai bentuk penguasaan konsep dan keterampilan tersebut keseluruhannya tidak harus dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. *Project base learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa membuat "jembatan" yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, siswa dapat melihat pengetahuan secara holistik. *Project base learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa.

*Project base learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Global School Net (2000) melaporkan hasil penelitian *the*

*Auto Desk Foundation* tentang karakteristik *project base learning*. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa *project base learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik : siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja; adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa; siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan; siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan; proses evaluasi dijalankan secara kontinyu; siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan; produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; serta situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

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

Model pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan diharapkan lebih efektif dalam penanaman nilai, sikap, dan perilaku kewirausahaan siswa SMK program studi Pariwisata bidang keahlian Tata Boga. Model pembelajaran kewirausahaan diintegrasikan dengan mata pelajaran produktif. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan pendekatan strategi belajar berpusat pada siswa. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan metode *active learning*, dan *project base learning*. Model pembelajaran kewirausahaan menggunakan tahapan *entrepreneur processmodel*, yaitu: EkRenFaTiHa (eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil).

a. Tahapan *entrepreneur process*

Ada banyak kajian mengenai tahapan *entrepreneur process*. Menurut Hisrich, *et al.* (2005), *entrepreneur process* merupakan proses memulai usaha baru yang diwujudkan dalam proses kewirausahaan. Consortium for *Entrepreneurship Education* (2004, p.9) mendefinisikan *entrepreneur process* sebagai memahami konsep dan proses yang terkait dengan kinerja kewirausahaan sukses. Proses ini tidak hanya melibatkan sekedar pemecahan posisi manajemen. Proses *entrepreneur process*, menurut Hisrich, *et al.* (2005, p.39), memiliki empat tahapan yang berbeda, yaitu: (a) identifikasi dan evaluasi kesempatan; (b) pengembangan rencana bisnis; (c) penentuan sumber daya yang diperlukan; serta (d) manajemen hasil.

Tahapan *entrepreneur process* yang dilaksanakan di Universitas Ciputra meliputi lima tahapan, yaitu: *discovery*, *concept development*, *resources*, *action*, dan *harvesting*. Kelima tahapan ini dilakukan sebagaimana yang ada pada *National Content Standar for Entrepreneurship Education*. Kelima tahapan proses kewirausahaan, bersama dengan sifat individu dan perilaku yang terkait dengan wirausaha, merupakan satu kesatuan keterampilan berwirausaha (Consortium for *Entrepreneurship Education*, 2004, lampiran). Menurut Consortium for *Entrepreneurship Education* (2004), tahapan *entrepreneur process*, meliputi: *discovery* (eksplorasi) (delapan kemampuan), *concept development* (pengembangan konsep) (delapan kemampuan), *actualization* (aktualisasi) (sebelas kemampuan), dan *harvesting* (hasil) (empat kemampuan) (lampiran 1). Untuk lebih memahami tahapan *entrepreneur process* pada model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga, maka istilah yang akan digunakan adalah eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil.

1) Tahapan Eksplorasi (Penjajagan)

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

## 2) Tahapan Rencana Bisnis (Perencanaan Usaha)

Perencanaan bisnis merupakan kegiatan merancang penciptaan, pendistribusian dan transformasi *value proposition* kepada segmentasi konsumen terpilih melalui serangkaian aktivitas yang difasilitasi sumber daya dengan tujuan menghasilkan keuntungan (Osterwalder & Pigneur, 2010). Rencana Bisnis adalah dokumen tertulis yang jelas mendefinisikan tujuan dari bisnis dan menguraikan metode untuk mencapainya. Proses menuliskan apa yang terlibat dalam membawa ide wirausaha menjadi kenyataan diperlukan pemahaman mengenai mengapa, apa, siapa, bagaimana, di mana, kapan, dan berapa banyak usaha wirausaha. Proses ini memaksa wirausaha untuk mengambil dan melihat lebih jauh mengenai ide, serta bagaimana wirausaha akan mengubahnya menjadi sebuah bisnis. Tahapan ini juga membantu wirausaha untuk mengenali area yang memerlukan pemikiran ulang atau dukungan (Ehmke & Akridge, 2005, p.1). Tahapan kewirausahaan "rencana bisnis", meliputi: penetapan target pasar, jenis produk, keunggulan produk, peluang dan risiko, strategi pemasaran, sumber modal, serta strategi promosi.

## 3) Tahapan Fasilitasi (Penghimpunan Sumber Daya Usaha)

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

## 4) Tahapan Tindakan (Pelaksanaan)

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

## 5) Tahapan Hasil (Evaluasi)

Evaluasi menitikberatkan pada kegiatan membandingkan antara perencanaan dan pelaksanaan. Apabila terjadi penyimpangan, sejauh mana penyimpangan tersebut. Tahapan kewirausahaan ini, meliputi: mengevaluasi dan merefleksi.

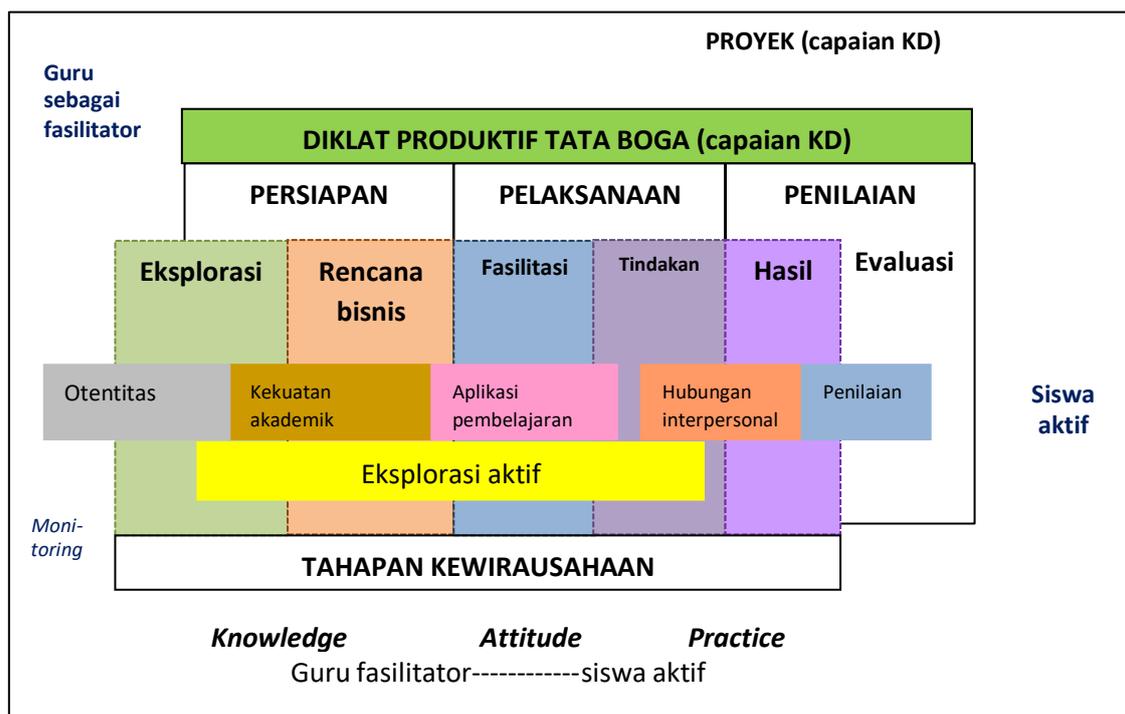
### **b. Implementasi Model Pembelajaran Kewirausahaan Produktif**

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

Model pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk pembelajaran terintegrasi. Pengintegrasian materi *entrepreneur process* ke dalam mata pelajaran produktif, secara tidak langsung, dapat meningkatkan prosentase praktek pada pembelajaran kewirausahaan di SMK. Implementasi pembelajaran kewirausahaan berformat pembelajaran aktif. Proses pembelajaran merujuk pada peran guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran. Keadaan ini mengisyaratkan adanya proses belajar secara nyata kewirausahaan melalui *project* yang ada. Oleh karena itu, kesatuan model yang kompak ini memberikan kontribusi pada keberhasilan pembelajaran kewirausahaan produktif. Pada implementasi model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk Tata Boga siswa mewujudkan *project* usaha dan memproduksi produk sesuai dengan permintaan konsumen dan memberikan layanan prima. Siswa mengaplikasikan keterampilan *soft skill* dan *hard skill* kewirausahaan. Hasil belajar tidak langsung dari pembelajaran kewirausahaan ini adalah penanaman nilai, sikap, dan perilaku kewirausahaan pada siswa. Sistem pendukung pada model yang

diusahakan, meliputi: sarana, bahan, dan alat yang diperlukan pada pembelajaran produktif Tata Boga.

Pada model pembelajaran Sintakmatik merupakan tahapan kegiatan yang ada pada model. Secara menyeluruh ada tiga tahapan pada model kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa Tata Boga.



Gambar 1. Sintakmatik pembelajaran Kewirausahaan Produktif EkRenFaTiHa untuk SMK Tata Boga.

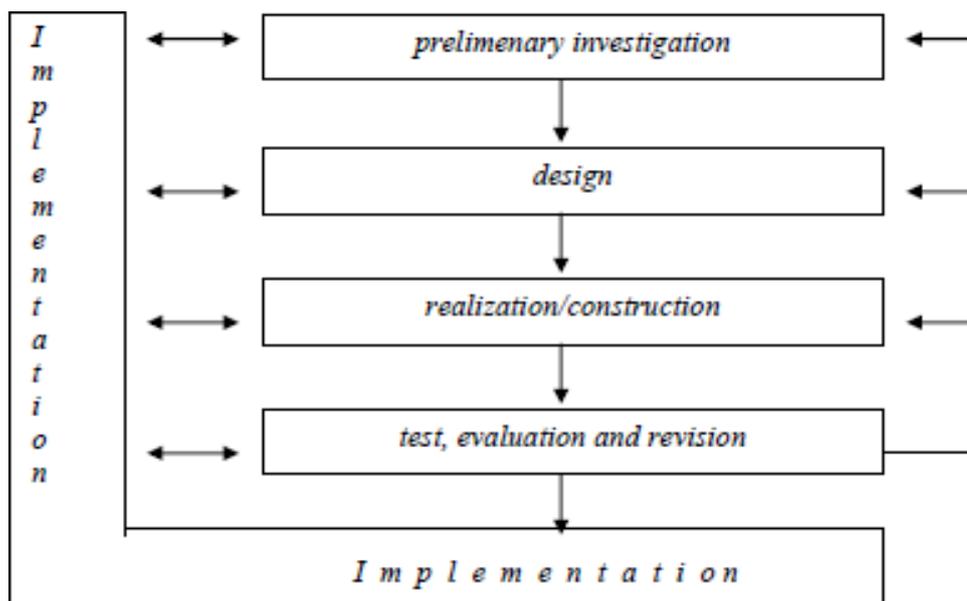
Model pembelajaran kewirausahaan produktif merupakan pengintegrasian proses kewirausahaan dengan mata pelajaran produktif. Model pembelajaran kewirausahaan produktif menggunakan pendekatan strategi belajar berpusat pada siswa. Model pembelajaran kewirausahaan produktif untuk SMK Tata Boga menggunakan metode *project based learning*. Pada model pembelajaran kewirausahaan produktif menggunakan tahapan *entrepreneur process model*, yaitu: eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil. Berikut ini gambaran dari skenario model pembelajaran kewirausahaan produktif yang dikembangkan.

Tabel 2. Skenario model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa.

KEGIATAN PENGAJAR	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengantar kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa</li> <li>2) Menjelaskan prinsip kewirausahaan produktif berbasis proyek (sesuai KD yang harus dikuasai)</li> <li>3) Kemukakan prosedur umum</li> </ol>	<p><b>Persiapan (Eksplorasi; Rencana bisnis)</b></p> <p>↓</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengenali topik proyek</li> <li>2) Memahami prinsip</li> <li>3) Memahami prosedur</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengarahan</li> <li>2) Urutan penerapan proyek kewirausahaan produktif</li> <li>3) Memberi contoh</li> <li>4) Pantau proses produksi, pemasaran, dan layanan</li> <li>5) Kelola proses refleksi</li> </ol>	<p><b>Proses (fasilitasi dan tindakan) pelaksanaan</b> (latihan produksi; latihan menjual; latihan melayani pesanan)</p> <p>↓</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pahami proyek yang akan dilaksanakan</li> <li>2) Pilih satu produk yang dibuat dan dipasarkan</li> <li>3) Lakukan kegiatan produktif</li> <li>4) Lakukan penjualan dan layanan</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberi komentar tentang penjualan</li> <li>2) Kelola umpan balik atau evaluasi</li> </ol>	<p><b>Hasil (pementapan)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Adakan diskusi umpan balik dan evaluasi,</li> <li>2) Sadari manfaatnya</li> </ol>

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan nilai kewirausahaan yang tercermin pada perilaku dan sikap dengan cara penerapan tahapan kewirausahaan pada mata pelajaran produktif, melalui penerapan model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa Tata Boga.

Model dikembangkan dengan pendekatan R&D (*research and development*). Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan untuk SMK program studi pariwisata bidang keahlian Tata Boga ini menggunakan pendekatan model perencanaan pendidikan menurut Plomp (1997, p.5). Plomp (1997, p.5), mendefinisikan karakteristik desain pendidikan sebagai metode kerja pemecahan masalah yang sistematis. Untuk masalah pendidikan, model dapat diimplementasikan melalui pembelajaran di sekolah dengan melibatkan guru dan peserta didik.



Gambar 3. Model umum untuk memecahkan masalah bidang pendidikan (Plomp, 1997, p. 5).

Keterangan :

-  Kegiatan pengembangan
-  Alur kegiatan tahap pengembangan
-  Arah kegiatan timbal balik antara tahapan pengembangan dan implementasi model pembelajaran yang sedang berlangsung
-  Siklus kegiatan pengembangan

Penelitian dilakukan di tahun 2012-2013 di jurusan tata boga pada dua SMKN di DIY dengan dua jenjang kelas yang berbeda. SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon dijadikan sebagai subjek uji coba.

## PEMBAHASAN

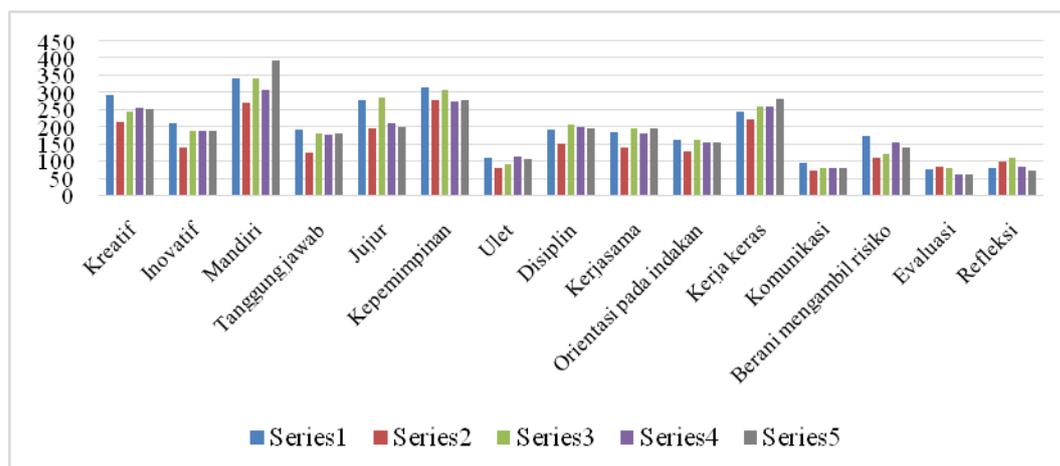
### Perilaku kreatif dan inovatif melalui pembelajaran kewirausahaan EksRenFaTiHa di SMK Jurusan Tata Boga

Di SMKN 6 Yogyakarta, inovatif, tanggungjawab, kreativitas, dan jujur menunjukkan fluktuasi perubahan perilaku kewirausahaan siswa yang stabil (Tabel 3). Keseluruhan fluktuasi perubahan perilaku kewirausahaan siswa SMKN 6 Yogyakarta menuju ke arah positif baik.

Tabel 3. Frekuensi kemunculan perilaku kewirausahaan di SMKN 6 Yogyakarta per pertemuan (Badraningsih, 2014).

Perilaku	P1	P2	P3	P4	P5	Mean	St Dev
Kreatif	295	216	247	258	254	254	28,24
Inovatif	213	142	190	188	191	185	25,99
Mandiri	342	272	342	310	396	332	45,77
Tanggung jawab	194	128	183	179	182	173	25,90
Jujur	280	198	286	211	201	235	43,95
Kepemimpinan	317	278	307	274	278	291	19,74
Ulet	110	80	92	114	107	101	14,21
Disiplin	194	152	208	200	198	190	22,06
Kerja sama	185	142	196	181	196	180	22,26
Orientasi pada tindakan	163	129	162	158	156	154	14,05
Kerja keras	244	225	259	259	281	254	20,73
Komunikasi	96	73	81	83	81	83	8,32
Berani mengambil risiko	175	113	122	157	143	142	25,28
Evaluasi	79	85	80	62	62	74	10,83
Refleksi	80	100	112	87	76	91	14,87

Keempat belas perilaku kewirausahaan dipetakan ke dalam lima tahapan *entrepreneur process*. Terjadi fluktuasi perubahan perilaku siswa selama uji coba berlangsung. Tabel (3) memperlihatkan adanya fluktuasi perubahan perilaku kewirausahaan siswa di setiap pertemuan. Adanya proyek yang berbeda pada saat uji coba (yang disesuaikan dengan kompetensi dasar sebagai target penguasaan), maka memungkinkan adanya fluktuatif tersebut. Hal ini tergantung dari berat ringan proyek yang harus diselesaikan siswa. Terdapat perubahan secara keseluruhan pada perilaku kewirausahaan siswa pada setiap tahapan *entrepreneur process* (Badraningsih, 2014).



Gambar 4. Frekuensi kemunculan perilaku kewirausahaan per pertemuan di SMKN 6 Yogyakarta (Badraningsih, 2014).

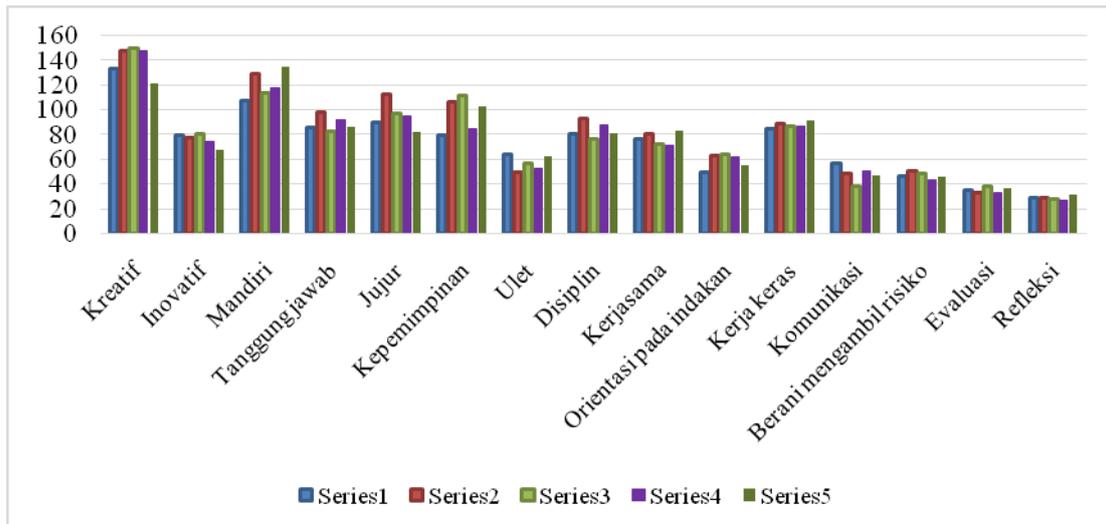
Di SMKN 1 Sewon, perilaku kreatif menduduki peringkat pertama dalam kemunculan perilaku kewirausahaan, sebesar 12%.

Kemunculan perilaku mandiri sekitar 11%. Tanggungjawab, jujur, kepemimpinan, dan kerja keras muncul sebesar 8%. Kemunculan 7% terjadi pada perilaku inovatif, disiplin, dan kerjasama. 5% pada orientasi pada tindakan dan ulet; 4% pada komunikasi dan berani mengambil risiko; serta 3% pada evaluasi dan hasil (Badraningsih, 2014).

Tabel 4. Frekuensi kemunculan perilaku kewirausahaan di SMKN 1 Sewon per pertemuan (Badraningsih, 2014).

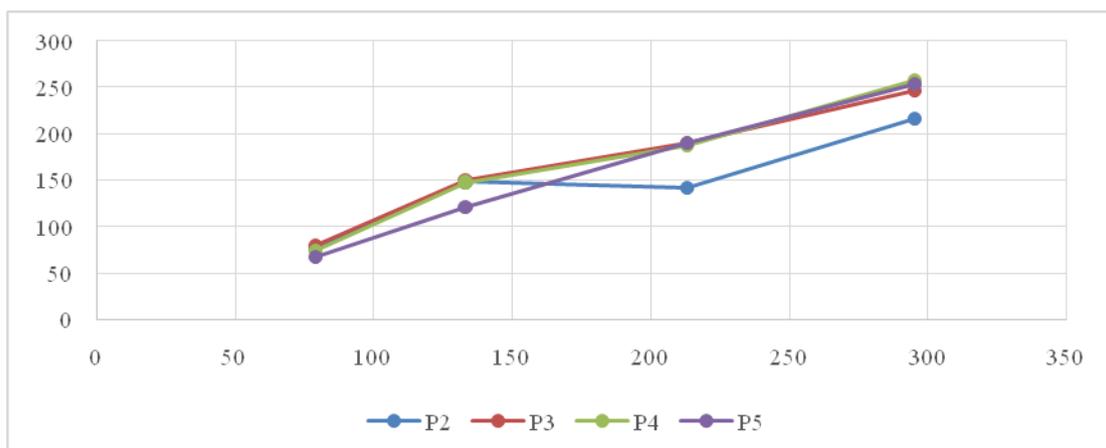
<b>Perilaku</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>Mean</b>	<b>St Dev</b>
Kreatif	133	148	150	148	122	140,2	12,26
Inovatif	79	77	80	74	68	75,6	4,83
Mandiri	107	129	114	118	135	120,6	11,33
Tanggung jawab	86	98	83	92	86	89	6,00
Jujur	90	112	97	95	82	95,2	11,03
Kepemimpinan	79	106	111	85	103	96,8	13,97
Ulet	64	50	57	53	62	57,2	5,89
Disiplin	80	93	76	88	81	83,6	6,80
Kerjasama	76	81	72	71	83	76,6	5,32
Orientasi pada tindakan	50	63	64	62	55	58,8	6,06
Kerjakeras	85	89	87	87	91	87,8	2,28
Komunikasi	57	49	38	51	47	48,4	6,91
Berani mengambil risiko	46	51	48	43	46	46,8	2,95
Evaluasi	35	33	38	33	36	35	2,12
Refleksi	29	29	28	27	31	28,8	1,48

Tabel (4) memperlihatkan adanya fluktuasi perubahan perilaku kewirausahaan siswa di setiap pertemuan. Proyek yang berbeda pada saat uji coba (yang disesuaikan dengan kompetensi dasar sebagai target penguasaan), maka memungkinkan adanya fluktuatif tersebut. Hal ini tergantung dari berat ringan proyek yang harus diselesaikan siswa. Perkembangan perilaku kewirausahaan siswa SMKN 1 Sewon menunjukkan ke arah positif baik (Gambar 2) (Badraningsih, 2014).



Gambar 5. Frekuensi kemunculan perilaku kewirausahaan per pertemuan di SMKN 1 Sewon (Badraningsih, 2014).

Terlihat jelas pada grafik 3 terdapat peningkatan perilaku kreatif dan inovatif pada kedua SMK.



Gambar 6. peningkatan perilaku kreatif dan inovatif di kedua SMK (5x uji coba, dari P1 ke P2, P3, P4, dan P5)(Badraningsih, 2014).

Perubahan perilaku kewirausahaan siswa juga terlihat di setiap tahapan, mulai dari: eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil. Mayoritas perilaku kewirausahaan yang muncul adalah 4-5% untuk setiap tahapan. Perilaku evaluasi pada tahapan hasil, prosentase penguasaan perilaku adalah 2%. Dari hasil klasifikasi dari penguasaan perilaku kewirausahaan siswa di SMKN 1 Sewon rata-rata pada perilaku kewirausahaan siswa pada kategori baik.

Secara komunal terdapat perbedaan frekuensi kemunculan perilaku siswa di setiap tahapan. Perilaku siswa yang teramati oleh teman sejawat dinilai di setiap proses uji coba berlangsung (tahapan

eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil). Rerata kemunculan perilaku kewirausahaan di SMKN 6 Yogyakarta di setiap tahapan kewirausahaan berkisar pada rentang angka 3-5%. Selama lima kali pengamatan berlangsung, perilaku kewirausahaan dikuasai siswa secara cukup (52.5%). Sisanya, perilaku kewirausahaan dikuasai secara kurang (4.4%), baik (39.4%) dan sangat baik (3.8%) (Badraningsih, 2014).

Apabila dilihat kembali, perilaku kewirausahaan siswa SMKN 6 Yogyakarta dan SMKN 1 Sewon berbeda. Perilaku kewirausahaan di SMKN 1 Sewon terlihat lebih tinggi. Hal ini dikarenakan *teamwork* antar siswa di SMKN 1 Sewon benar-benar berjalan.

## **KESIMPULAN**

Perubahan perilaku kewirausahaan siswa juga terlihat di setiap tahapan, mulai dari: eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil. Secara komunal terdapat perbedaan frekuensi kemunculan perilaku siswa di setiap tahapan. Perilaku siswa yang teramati oleh teman sejawat dinilai di setiap proses uji coba berlangsung (tahapan eksplorasi, rencana bisnis, fasilitasi, tindakan, dan hasil). Penerapan model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa menghasilkan peningkatan perilaku kewirausahaan siswa ke arah positif baik.

## **REFERENSI**

- BNSP. (2006). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah: standar kompetensi dan kompetensi dasar SMK/MAK*. Jakarta: BNSP.
- Badraningsih Lastariwati. (2014). *Model pembelajaran kewirausahaan produktif EkRenFaTiHa untuk Sekolah Menengah Kejuruan program studi pariwisata bidang keahlian tata boga*. [Disertasi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bell, B.F. (1995). *Children's science, constructivism and learning in science*. Victoria: Deakin University Pers.
- Ciputra. (2009, 30 November). *Kewirausahaan harus menjadi karakter, kurikulum kewirausahaan diterapkan di sekolah tahun 2010*. *Harian Kompas*

Commission of the European Communities. (2006). *Implementing the community lisbon programme: fostering entrepreneurial mindsets through education and learning*. Brussels : Communication from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic & Social Committee, & the Committee of the Regions.

Consortium for Entrepreneurship Education. (2004). *National content standards for entrepreneurship education*. Diunduh dari [http://www.entre-ed.org/standards\\_toolkit/index.htm](http://www.entre-ed.org/standards_toolkit/index.htm) pada tanggal 12 November 2013.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

DG for Enterprise & Industry European Commission. (2012, Maret). *Effects and Impact of Entrepreneurship Programmes in Higher Education*. Brussels: European Commission.

DG for Enterprise & Industry of the European Commission. (2012, November 29). *Report on the results of public consultation on the entrepreneurship 2020 action plan*. Brussels: European Commission.

Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah (Dikmen). (2011). *Rencana strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2010-2014*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

ECEI (European Commission Enterprise and Industry). (2009, November). *Best procedure project: entrepreneurship in vocational education and training (final report of the expert group)*. Brussels: Enterprise & Industry CG, European Commission.

Ehmke, C., & Akridge, J. (2005). *the Elements of a business plan: first steps for new entrepreneurs*. *Purdue Extension EC-735*. West Lafayette, IN: AICC-Purdue University.

European Commision. (2006, Desember 30). *4 the key competences for lifelong learning—a european framework (recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning – 2006/I394)*.

Diunduh pada tanggal 3 Agustus 2013 dari <http://eur-lex.europa.eu/lexurisery/site/en/oj/2006/>

Global SchoolNet. (2000). *Introduction to networked project-based learning*. Diunduh dari <http://www.gsn.org/web/pbl/whatis.htm> pada tanggal 10 Juli 2011.

Hisrich, R.D., Peters, M.P., & Dean, A.S. (2005). *Entrepreneurship* (6<sup>th</sup> Ed). NY: McGraw-Hill/Irwin.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Rencana strategis 2010-2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Sambutan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada upacara peringatan HUT KE-68 RI Sabtu, 17 Agustus 2013*. Naskah sambutan menteri pendidikan dan kebudayaan, tidak diterbitkan. Disampaikan pada peringatan HUT Ke-68 RI di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Plomp, T. (1997). *Educational design: introduction*. Dalam T. Plomp. *Educational and training system design: introduction*. Utrecht (the Netherlands): Lemma- Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente, Netherland.

Soegoto, E.S. (2010). *Entrepreneurship menjadi pebisnis ulung (edisi revisi)*. Jakarta: PT Gramedia.

Winarno, A. (2008). Pengembangan model pembelajaran internalisasi nilai-nilai kewirausahaan pada Sekolah Menengah Kejuruan di kota Malang. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 14 (2):124-131.

