

## PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI METODE *COOPERATIVE LEARNING* PADA KELAS XI JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 PENAJAM PASER UTARA

Oleh:

**Yuni Tri Hadiati**

SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara

Email: trihadiatiyuni@gmail.com

### ABSTRAK”

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) peningkatan sikap belajar siswa dan (2) proses peningkatan kompetensi dasar mengidentifikasi sumber daya dan membuat desain karya rekayasa dengan penggunaan metode pembelajaran CLTSMK pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang ditunjukkan melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa kelas XI multimedia di SMK NEGERI 2 Penajam Paser Utara.

Penelitian ini merupakan PTK, mengacu pada model Kemmis & Mc. Taggart. Penelitian terdiri atas siklus I – III melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian 32 siswa, kelas XI Multimedia. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) persentase rerata peningkatan siklus I – III sebesar 41,611%, 36,053%, dan 9,551% tinjauan motivasi; 29,239%, 40,458%, dan 18,231% tinjauan kreativitas; 30,774%, 32,311%, dan 16,996% tinjauan kemampuan manajerial siswa dan (2) proses upaya peningkatan sikap belajar melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa terdiri atas empat fase.

*Kata kunci: pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, cltsmk, sikap belajar siswa*

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang mengkombinasikan antara *skill* dan teknologi lalu dikemas dalam pembelajaran teori dan praktik (Presiden dalam Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Tahun 2013 – 2014, 2013, p.41). Nasution (2007, p.28) berpendapat, gabungan antara *skill* dan teknologi melalui jiwa wirausaha pada diri seseorang dapat didefinisikan sebagai *technopreneurship*. *Technopreneurship* merupakan kemampuan seseorang dalam berwirausaha dengan pemanfaatan teknologi.

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2017 dapat dijelaskan persentase pengangguran siswa SMK tahun 2014 terjadi peningkatan sebesar 5,578% dari jumlah pengangguran siswa SMK tahun 2013 sebesar 1,258 juta jiwa menjadi 1,332 juta jiwa.

Jumlah lowongan kerja terdaftar di BPS tahun 2016 hanya sebesar 612.699 buah, pernyataan tersebut dikuatkan oleh Direktur Pembinaan SMK dalam Metrotv News, bahwa memang benar persentase angka pengangguran SMK di bulan Agustus tahun 2017 tertinggi sebesar 11,24%.

Lulusan SMK apabila tidak terserap dalam dunia usaha dan dunia industri (DUDI) serta tidak memiliki keterampilan dalam berwirausaha maka akan menjadi beban negara. Berdasarkan fenomena tersebut, perlu suatu upaya nyata untuk mengurangi jumlah angka pengangguran lulusan SMK salah satunya dengan cara memaksimalkan peran pendidikan kewirausahaan.

Pendidikan kewirausahaan di SMK dapat dijadikan modal dasar bagi lulusan SMK untuk berwirausaha sesuai dengan kompetensi yang dimiliki, sehingga akan melahirkan tenaga terdidik yang terampil.

Pembelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara baru sebatas pada menjual suatu produk, bukan kepada pengembangan kemampuan berdasarkan pada kompetensi keahlian masing-masing.

Salah satu tujuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah siswa dituntut untuk menghasilkan karya yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, bersifat pengetahuan maupun landasan pengembangan berdasarkan pemanfaatan teknologi kearifan lokal maupun teknologi terbaru, serta menumbuhkan kembangkan jiwa wirausaha melalui melatih dan mengelola penciptaan karya (produksi), mengemas, dan menjual berdasarkan prinsip ekonomis, ergonomis, dan berwawasan lingkungan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, p.2).

Permasalahan yang muncul pada pembelajaran kewirausahaan melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara adalah minimnya hasil produk siswa yang dihasilkan pasca mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini dijelaskan oleh salah satu guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara, dari 10 kelas yang diampu belum semua kelas dapat menghasilkan desain/produk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara belum kepada pembentukan suatu keterampilan melalui berwirausaha, secara umum masih sebatas pada pemahaman tentang bagaimana cara menjual barang, serta memaksimalkan barang sehingga memiliki nilai jual.

Rendahnya kualitas pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan khususnya kelas XI Multimedia. Hal ini ditunjukkan melalui rendahnya keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Jarang terdapat respon aktif siswa melalui pertanyaan-pertanyaan ketika guru membuka sesi diskusi kelas pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Selain itu, ketepatan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sering kali menjadi salah satu penghambat dalam pemenuhan materi ajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengeluarkan ide ketika diberi tugas membuat desain karya rekayasa sesuai topik pembelajaran saat itu.

Permasalahan di atas salah satunya disebabkan karena pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara adalah guru non produktif, dimana siswa hanya dijelaskan mengenai cara berwirausaha. Selain itu, guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara belum menguasai kompetensi sesuai *strand* (peminatan) kewirausahaan yaitu rekayasa.

Guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara belum memiliki teknik penilaian yang sesuai, guna mengukur hasil belajar siswa yang terdiri dari kemampuan berproses, berproduk, dan kemampuan bersikap.

Alternatif penyelesaian masalah yang dapat dilaksanakan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan di atas adalah memberikan pelatihan kepada guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara berupa diklat kewirausahaan peminatan rekayasa.

Melakukan kolaborasi pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan antara guru kewirausahaan dengan guru produktif. Hal ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam menyampaikan materi ajar sesuai peminatan yaitu teknologi rekayasa.

Perlu metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Ditinjau dari beberapa alternatif penyelesaian masalah di atas, maka dipilihlah satu tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sikap belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara tahun ajaran 2018/2019 yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Metode pembelajaran kooperatif akan dipadukan dengan pemanfaatan teknologi guna memaksimalkan proses pembelajaran dan sebagai salah satu sarana implementasi *strand* rekayasa dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Gabungan antara pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini disebut sebagai *Cooperative Learning by Technopreneur for SMK (CLTSMK)*.

CLTSMK merupakan metode pembelajaran yang didasarkan pada pembelajaran kooperatif berbasis proyek dengan memanfaatkan teknologi untuk siswa SMK. CLTSMK menerapkan pembelajaran kolaborasi antar siswa dengan mayoritas pembelajaran pada unjuk kerja untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sikap belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan proses peningkatan kompetensi dasar mengidentifikasi sumber daya dan membuat desain karya rekayasa dengan penggunaan metode pembelajaran CLTSMK pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang ditunjukkan melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara.

*Entrepreneurship* secara filosofis berarti pencipta atau pengelola usaha. Lastariwati (2012, p.73), kewirausahaan pada hakikatnya adalah ciri, sifat, dan watak seseorang yang memiliki kemauan untuk mewujudkan. Timmons (2008, pp.21-22) berpendapat, kewirausahaan merupakan bagian dari mobilitas ekonomi dan sosial, wirausahawan merupakan seorang pencipta, inovator, dan pemimpin serta inspirator bagi orang lain.

Kewirausahaan merupakan hasil dari proses disiplin dan sistematis dalam menerapkan kreativitas serta inovasi terhadap kebutuhan serta peluang pasar, termasuk menerapkan strategi terhadap ide dan pandangan baru untuk menciptakan produk atau jasa yang memuaskan kebutuhan pelanggan atau bersifat memecahkan masalah.

Ciri seorang wirausaha dapat diidentifikasi melalui sikap seorang wirausaha yang dilihat dari kegiatan sehari-hari, antara lain: disiplin, berkomitmen tinggi, jujur, kreatif, inovatif, motivasi tinggi, mandiri, realistis, dan mampu memanagerial diri sendiri dan orang disekitarnya.

Motivasi berasal dari kata motif, dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu serta dapat menyebabkan individu tersebut bertindak. Motivasi tidak dapat diamati

secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku yang berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Sardiman, 2012, p.75).

Tanpa motivasi, seseorang tidak akan memiliki gairah dalam berusaha pencapaian, sebaliknya dengan motivasi yang tinggi, seseorang akan tertarik dan terlibat aktif bahkan berinisiatif dalam proses mencapai pemahaman.

Definisi motivasi dalam penelitian ini merupakan suatu kekuatan/keinginan dari dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan dan mendorong untuk melakukan tindakan berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi sesuai kompetensi keahlian yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa dalam ber-*technopreneurship* dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap perilaku belajar siswa. Aspek-aspek yang diamati pada penelitian ini antara lain: sikap mencari peluang, sikap dalam memilih keterampilan, sikap berani mengambil risiko, dan sikap ambisi dalam mencapai tujuan.

Kreativitas dari sudut pandang technopreneur adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melahirkan suatu gagasan, metode, maupun produk baru yang dapat mendorong melakukan kegiatan berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi sesuai kompetensi keahlian yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran. Indikator kreativitas berpikir, terdiri atas: sikap berinovasi, berorientasi pada tim/kelompok, keterbukaan, dan percaya diri.

Kemampuan manajerial dalam penelitian ini adalah kemampuan diri seseorang dalam hal mengelola jenis pekerjaan yang dapat mendukung kemampuan berwirausaha dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kompetensi keahlian melalui kegiatan pembelajaran. Apabila ditinjau dari kemampuan manajerial siswa, maka terdiri atas: kemampuan siswa dalam berkelompok dan kemampuan siswa dalam mengelola waktu dalam pembelajaran.

Indikator kemampuan manajerial siswa, antara lain: kemampuan berkelompok terdiri dari mudah berkoordinasi, dapat bekerja secara kelompok, serta dapat saling membackup, dan kemampuan mengelola waktu terdiri dari tepat waktu, bekerja sesuai waktu, serta dapat menggunakan waktu yang telah diberikan.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang didasarkan oleh paham konstruktivisme (Slavin, 2005, pp.4-5). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dinilai cukup efektif untuk mengatasi permasalahan kelas seperti mengaktifkan pembelajaran antara teori dengan pemahaman-pemahaman praktik secara tidak langsung secara kelompok (Yusuf, 2012, p.2).

Tujuan utama pembelajaran kooperatif sangatlah berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2005, pp.8-9).

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan melibatkan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimana setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam suatu kelas. Metode pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis project.

Metode pembelajaran *Cooperative Learning by Technopreneur for SMK (CLTSMK)* menerapkan pembelajaran kolaborasi antarsiswa dengan mayoritas pembelajaran pada unjuk kerja. Kompetensi *technopreneurship* yang digunakan pada metode pembelajaran ini adalah kemampuan siswa dalam berproses (mengikuti pembelajaran) untuk menghasilkan suatu desain/produk sesuai kompetensi siswa dengan memanfaatkan teknologi digital di sekolah.

Peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang ditinjau adalah melalui sikap belajar siswa yang terdiri atas motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa.

Pelaksanaan metode pembelajaran CLTSMK didesain pada kompetensi dasar identifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi karya rekayasa sebagai alat komunikasi sederhana serta membuat desain karya rekayasa alat komunikasi sederhana dengan sumber arus listrik DC. Tindakan yang diberikan pada implementasi terdiri atas fase 1 hingga fase 4.

Peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara ditinjau pada sikap belajar siswa melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah *classroom action research* (penelitian tindakan kelas). Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc. Taggart terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri atas prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Paser Utara, di Penajam Paser Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 tepatnya pada bulan Oktober – November tahun 2018.

### **Subyek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas XI Multimedia mengikuti mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara pada tahun ajaran 2018/2019.

### **Prosedur**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif antara dua orang atau dua pihak dalam hal ini ialah guru dan peneliti. Peneliti berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk melakukan tindakan kelas, disamping itu penelitian ini melibatkan kolaborator untuk melakukan pengamatan terhadap perubahan sikap belajar dalam kelas tersebut.

Tolok ukur keberhasilan penelitian ini, salah satunya ditinjau melalui pencapaian minimal 75% dari jumlah total siswa dalam hal peningkatan sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa.

## **Pengumpulan dan Teknik Analisis Data**

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara. Instrumen sebelum digunakan telah diuji validasi terlebih dahulu, melalui dan uji reliabilitas dengan menggunakan uji antarrater melalui Cohens Kappa.

Alternatif *expert judgment* jawaban yang tersedia pada lembar observasi pengamatan sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa menggunakan skala Likert. Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Prasiklus**

Hasil observasi prasiklus sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kreativitas siswa diperoleh harga mean (M) = 19,75; median (Me) = 18; modus (Mo) = 17; standar deviasi (SD) = 4,127. Hasil observasi prasiklus sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan manajerial siswa diperoleh harga mean (M) = 13; median (Me) = 12; modus (Mo) = 11; standar deviasi (SD) = 3,080.

Tindakan yang diberikan pada siklus I merupakan hasil dari diagnosis permasalahan yang terjadi saat kondisi prasiklus. Secara umum siklus I terdiri dari beberapa tahapan antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Permasalahan yang muncul saat kondisi prasiklus pada aspek tinjauan motivasi siswa adalah siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta siswa kurang percaya diri dengan penguasaan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Permasalahan yang muncul saat prasiklus pada aspek tinjauan kreativitas siswa adalah siswa merasa kesulitan dalam memunculkan ide yang berkaitan dengan materi pelajaran dan siswa hanya berpedoman pada contoh yang diberikan oleh guru saja.

Di samping itu, permasalahan yang muncul saat prasiklus pada aspek tinjauan kemampuan manajerial siswa antara lain siswa tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa sering mengandalkan siswa lain dalam menyelesaikan tugas kelompok.

#### **2. Siklus I**

Dari hasil observasi siklus I pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi siswa diperoleh harga mean (M) = 39,88; median (Me) = 39; modus (Mo) = 38; standar deviasi (SD) = 2,152. Hasil observasi siklus I pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kreativitas siswa diperoleh harga mean (M) = 27,78; median (Me) = 27; modus (Mo) = 27; standar deviasi (SD) = 1,996. Hasil observasi siklus I pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan manajerial siswa diperoleh harga mean (M) = 18,63; median (Me) = 18; modus (Mo) = 18; standar deviasi (SD) = 2,028.

#### **3. Siklus II**

Tindakan pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan sikap belajar siswa melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa secara umum terdiri dari: memperbanyak jumlah kelompok dalam kelas dengan masing-masing kelompok beranggotakan empat siswa,

memberikan pendampingan pada siswa yang mengalami kesulitan materi pelajaran, mewajibkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, memberikan tugas yang berbeda-beda pada setiap kelompok, memberikan kesempatan pada semua kelompok untuk mencari sumber ide melalui pemanfaatan laptop serta dilakukan pendampingan pada kelompok yang dirasa masih kurang, membagi tugas dan tanggung-jawab siswa pada masing-masing kelompok, dan membuat kesepakatan bersama untuk wajib mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Dari hasil observasi siklus II pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi siswa diperoleh harga mean (M) = 62,34; median (Me) = 61; modus (Mo) = 61; standar deviasi (SD) = 2,059. Hasil observasi siklus II pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kreativitas siswa diperoleh harga mean (M) = 46,64; median (Me) = 46; modus (Mo) = 45; standar deviasi (SD) = 1,930. Hasil observasi siklus II pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan manajerial siswa diperoleh harga mean (M) = 27,56; median (Me) = 27; modus (Mo) = 26; standar deviasi (SD) = 2,435.

#### 4. Siklus III

Tindakan pada siklus III dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul saat pembelajaran di siklus II serta meningkatkan sikap belajar siswa, secara umum antara lain: memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk mengutarakan pendapat di dalam diskusi kelompok serta memperoleh pendampingan dari guru, memberikan penekanan pada setiap kelompok agar hasil diskusi yang akan disampaikan di depan kelas tidak memiliki kesamaan dengan kelompok lain serta guru melakukan supervisi terlebih dahulu, memberikan pemahaman kepada siswa akan *jobdesk* masing-masing siswa dalam kelompok, agar ada tugas dan tanggung-jawab.

Dari hasil observasi siklus III pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi siswa diperoleh harga mean (M) = 69; median (Me) = 68,50; modus (Mo) = 68; standar deviasi (SD) = 3,445. Hasil observasi siklus III pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kreativitas siswa diperoleh harga mean (M) = 57,06; median (Me) = 57; modus (Mo) = 57; standar deviasi (SD) = 2,501. Hasil observasi siklus III pada sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui kemampuan manajerial siswa diperoleh harga mean (M) = 33,19; median (Me) = 33; modus (Mo) = 32; standar deviasi (SD) = 1,857.

Besaran peningkatan motivasi belajar, kreativitas berpikir, dan kemampuan manajerial siswa yang diperoleh secara berurutan mulai dari observasi yang telah dilakukan pada kegiatan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III didapatkan rerata sebesar 41,611; 36,053; 9,551; 29,239; 40,458; 18,231; 30,774; 32,311; 16,996.

Peningkatan terbesar, berdasarkan perolehan rerata siswa terjadi pada siklus I untuk aspek tinjauan motivasi belajar siswa; siklus II untuk aspek tinjauan kreativitas berpikir dan kemampuan manajerial siswa.

Hal ini dikarenakan siswa termotivasi oleh penyampaian materi pelajaran yang bersifat aktif dengan melibatkan siswa dalam penyusunan rencana belajar hingga pada penyimpulan materi yang telah didapatkan pada pertemuan siklus II.

Peningkatan pada siklus III sudah tidak sebesar peningkatan siklus II, hal ini dikarenakan siswa telah mengalami proses pembentukan sikap belajar yang konsisten atau pemberian tindakan pada siklus III sudah tidak mengalami signifikansi lagi.

**Kategori Deskripsi untuk Motivasi Siswa**

Kategori	Frekuensi Prasiklus	Frekuensi Siklus I	Frekuensi Siklus II	Frekuensi Siklus I
Sangat Tinggi	0	0	8	30
Tinggi	0	0	24	2
Sedang	0	7	0	0
Rendah	5	25	0	0
Sangat Rendah	27	0	0	0
<b>Total</b>	32	32	32	32

**Kategori Deskripsi untuk Kreativitas Siswa**

Kategori	Frekuensi Prasiklus	Frekuensi Siklus I	Frekuensi Siklus II	Frekuensi Siklus I
Sangat Tinggi	0	0	0	29
Tinggi	0	0	30	3
Sedang	0	0	2	0
Rendah	7	32	0	0
Sangat Rendah	25	0	0	0
<b>Total</b>	32	32	32	32

**Kategori Deskripsi untuk Kemampuan Manajerial Siswa**

Kategori	Frekuensi Prasiklus	Frekuensi Siklus I	Frekuensi Siklus II	Frekuensi Siklus I
Sangat Tinggi	0	0	1	5
Tinggi	0	0	13	27
Sedang	2	3	18	0
Rendah	4	29	0	0
Sangat Rendah	26	0	0	0
<b>Total</b>	32	32	32	32

Rerata peningkatan kualitas pembelajaran yang terjadi saat implementasi tindakan mulai dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara melalui sikap belajar pada aspek tinjauan motivasi secara berturut-turut sebesar 23,375; 39,875; 62,344; dan 69.

Aspek tinjauan kreativitas siswa dari hasil observasi mulai kondisi prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III secara berturut-turut sebesar 19,75; 27,78; 46,625; dan 57,06. Aspek tinjauan kemampuan manajerial siswa dari hasil observasi mulai kondisi prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III secara berturut-turut sebesar 13; 18,625; 27,56; dan 33,187.

Berikut kategori deskripsi untuk masing-masing aspek tinjauan dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III:





Rerata Perolehan Skor Per Siklus

### Pembahasan

Proses peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara melalui sikap belajar dengan aspek tinjauan motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa secara umum dari siklus I, siklus II, dan siklus III terbentuk melalui empat fase.

Keempat fase tersebut, terdiri atas: 1) penyampaian tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi kepada siswa dengan cara memotivasi di awal pembelajaran; 2) menyajikan informasi, mengamati, dan menanya; 3) mengumpulkan informasi, berdiskusi, unjuk kerja, dan menyampaikan hasil diskusi; serta 4) penguatan materi dan simpulan pembelajaran. Keempat fase tersebut digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui sikap belajar siswa.

Penggunaan keempat fase dalam implementasi tindakan pada siklus I, siklus II, dan siklus III telah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi karya rekayasa alat komunikasi sederhana dan membuat desain/karya rekayasa alat komunikasi sederhana.

Fase kedua dan fase ketiga yang digunakan dalam implementasi tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III telah sesuai dengan ciri khas rencana pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang terdiri dari 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan).

Fase pertama berupa penyampaian tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi kepada siswa dengan cara memotivasi di awal pembelajaran. Implementasi fase pertama tergambar

melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengetahui secara utuh tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan belajar mengajar. Siswa diberikan rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan menyangkut materi ajar.

Pada fase pertama didapatkan komunikasi aktif antara siswa dengan guru, selanjutnya guru memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan cara menjelaskan seberapa pentingnya materi yang akan dibahas. Alokasi waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan fase pertama ini adalah 15 menit. Di akhir fase pertama, guru memberikan contoh riil berupa alat komunikasi sederhana (HT) yang digunakan siswa sebagai bahan identifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi karya rekayasa.

Fase kedua, siswa melakukan pengamatan pada contoh yang diberikan oleh guru. Implementasi fase kedua menghasilkan kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa secara tim/kelompok tentang identifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi karya rekayasa berupa HT. Guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan kepada setiap kelompok untuk mengukur seberapa dalam siswa mengamati dan mendeskripsikan hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Fase ketiga, siswa melakukan diskusi, unjuk kerja, dan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Implementasi fase ketiga siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini ditunjukkan melalui terselesaikannya tugas yang diberikan oleh guru dalam pertemuan tersebut. Setiap kelompok menghasilkan karya berupa desain rekayasa alat komunikasi sederhana yang berbeda-beda sesuai dengan kelompok masing-masing.

Di akhir fase ketiga, siswa menjelaskan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Presentasi tersebut menunjukkan, siswa dalam kelompok lain turut antusias terhadap paparan yang dijelaskan oleh temannya, hal ini dibuktikan melalui terdapat beberapa pertanyaan dan saran yang diajukan oleh siswa mengenai paparan yang disampaikan temannya di depan kelas.

Fase keempat, secara umum dilakukan oleh guru melalui penguatan materi dan pemberian simpulan atas pembelajaran yang telah disampaikan. Pada kesempatan fase keempat, siswa terlihat aktif dalam memberikan simpulan pembelajaran. Melalui penyampaian simpulan, guru bisa mengukur seberapa besar ketercapaian pembelajaran yang dikuasai siswa.

Salah satu keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah aspek waktu. Waktu yang digunakan untuk implementasi penelitian hanya selama tiga bulan.

Satu bulan dilaksanakan di sekolah dalam hal ini adalah saat proses pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Dua bulan digunakan untuk pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen observasi yang akan digunakan untuk mengukur proses peningkatan sikap belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Kualitas pembelajaran yang ditinjau dalam penelitian ini terbatas pada sikap belajar siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Peningkatan kualitas pembelajaran ditinjau pada aspek siswa saja, masih ada aspek tinjauan lain seperti guru serta sarana dan prasarana sekolah.

Penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini hanya terbatas pada peminatan rekayasa saja. Masih ada peminatan lain seperti kerajinan, budidaya, dan pengolahan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini antara lain: terdapat peningkatan sikap belajar siswa melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara melalui penggunaan metode pembelajaran CLTSMK.

Rerata peningkatan sikap belajar siswa melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa secara berturut-turut mulai dari siklus I, siklus II, siklus III sebesar 41,611%, 36,053%, dan 9,551%; 29,239%, 40,458%, dan 18,231%; serta 30,774%, 32,311%, dan 16,996%.

Proses upaya peningkatan sikap belajar siswa yang ditunjukkan melalui motivasi, kreativitas, dan kemampuan manajerial siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara pada kompetensi dasar mengidentifikasi sumber daya dan membuat desain karya rekayasa melalui penggunaan metode pembelajaran CLTSMK pada mata pelajaran Produk dan Kewirausahaan terdiri atas empat fase, fase pertama adalah penyampaian tujuan dan memotivasi siswa; fase kedua adalah penyajian informasi, pengamatan, dan tanya jawab; fase ketiga adalah memberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi, berdiskusi, unjuk kerja, dan menyampaikan hasil diskusi; serta fase terakhir adalah penguatan materi dan penyimpulan.

### Saran

Temuan-temuan yang didapatkan dari hasil penelitian ini masih perlu dikembangkan, berikut saran dari peneliti: pertama, perlu adanya uji coba penggunaan metode CLTSMK untuk sekolah lain, dimana pasti akan menemukan permasalahan-permasalahan baru dalam implementasi sehingga akan menyempurnakan metode tersebut.

Kedua, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tidak hanya semata pada bidang keahlian teknologi rekayasa, melainkan ada peminatan pada budidaya, kerajinan, dan pengolahan, tentu pada setiap peminatan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK harus memiliki metode pembelajaran yang berbeda dan disesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki.

Ketiga, perlu adanya kolaborasi antara guru produktif dengan guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih optimal apabila guru pengampu mata pelajaran memiliki kompetensi yang baik dalam setiap pokok bahasan peminatan (rekayasa, budidaya, kerajinan, dan pengolahan). Keempat, perlu adanya perhatian dan bantuan dari pemerintah daerah untuk turut andil dalam upaya meningkatkan kemampuan wirausaha.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andler, N. 2011. *Tools for Project Management Workshop and Consulting: A Must have Compendium of Essential Tools and Techniques*. Zweigniederlassung: Erlangen.
- Aprilianty, E. 2012. *Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, dan Lingkungan terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3, pp.311-324.

- Badan Pusat Statistik. 2014. *Pengangguran Terbuka menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan Tahun 2004-2014*. Jakarta.
- Ben-Daya, M., et. all. 2009. *Handbook of Maintenance Management and Engineering*. London: Springer Dordrecht.
- Hartono, W. 2011. *Pengembangan Technopreneurship: Upaya Peningkatan Daya Saing Bangsa di Era Global*. Jurnal pada SEMANTIK, 1, pp.1-6.
- Jusoh, S. 2011. *Incubators as Catalysts in Developing High Technology Businesses: Malaysia's Experience*. Journal ATDF, 3, pp.25-29.
- Kearins, K., & Springett, D. 2003. *Educating for Sustainability: Developing Critical Skills*. Journal of Management Education, 27, pp.188-204.
- Kelly, J. 2011. *Value Management of Construction Projects*. Victoria: Blackell Science.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru Prakarya dan Kewirausahaan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lastariwati, B. 2012. *Pentingnya Kelas Kewirausahaan pada SMK Pariwisata*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 1, pp.71-81.
- Lau, J. Y. F. 2011. *An Introduction to Critical Thinking and Creativity: Think More, Think Better*.
- Mertler, C. A. 2011. *Action Research: Mengembangkan Sekolah Memberdayakan Guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nasution, A. H., Arifin, D., & Suef, M. 2007. *Entrepreneurship: Membangun Spirit Teknopreneurship*. Yogyakarta: Andi.
- Piirto, J. 2011. *Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum*. New York: AshlandUniversity.
- Pope, R. 2005. *Creativity: Theory, History, Practice*. New York: Routledge.
- Presiden. 2013. *Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Tahun 2010-2014*.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Timmons, J. A., & Spinelli, S. 2008. *New Venture Creation Entrepreneurship for the 21st Century*. Yogyakarta: Andi.
- Yusuf. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Kewirausahaan di SMK Ardjuna 2 Malang*. Jurnal Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNESA, 3, pp.8-22.