

# PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN *SKILLS* BERWIRAUSAHA SISWA

ARNILA, RISKI AYU

Dosen FKIP UGR  
Selong-Lombok Timur

[riskiayuarnila@gmail.com](mailto:riskiayuarnila@gmail.com)

## ABSTRACT

The purpose of this research is to improve the student's entrepreneurial skills by implementing experiential learning on entrepreneurial learning. This research is an action research. The subject of this research was student of X grade of hotelier accommodation 2 program of SMK Negeri 7 Surakarta which is consisting of 32 students. The data of this research were collected by using observation, interview, document analysis and questionnaire methods. They were analyzed by using mixed methods. The type of mixed methods analysis was convergen parallel mixed methods. The results of this research showed that the implementation of experiential learning models on entrepreneurial learning increase the student's entrepreneurial skills. It characterized by an increasing in the average value of student's entrepreneurial skills in SMK Negeri 7 Surakarta where the value of student's entrepreneurial skills is 63,016 before treatment become 80,018 after treatment in the first cycle and become 81,232 in the second cycle. In the first cycle 87,5% student achieved the value above the passing grade score. Then in the second cycle 90,63% student achieved the value above the passing grade score. Raising the student's entrepreneurial skills also showed by various change in the student's behavior and skills from various aspects, they are conceptual skill, leadership skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill, dan creative.

Kata Kunci: Experiential Learning, Entrepreneurial Learning, Entrepreneurial Skills.

## PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 (K13) mata pelajaran kewirausahaan di sekolah menengah dibenahi dan namanya diganti menjadi Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Pada mata pelajaran ini, siswa dituntut untuk mampu memproduksi suatu barang sehingga guru juga dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran tentang bagaimana memproduksi suatu barang sesuai dengan potensi daerah setempat. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kewirausahaan yang kompleks kepada siswa, agar siswa memiliki *skills* dalam berwirausaha yang pada akhirnya dapat merubah cara berfikirnya dari mencari kerja menjadi menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Sehingga tujuan mendasar dari diberikannya mata pelajaran PKWU ini adalah untuk menghasilkan siswa yang mampu berwirausaha.

Mata pelajaran PKWU seperti menjadi sebuah jawaban atas permasalahan pengangguran yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, apalagi jika diterapkan di sekolah menengah kejuruan (SMK), dengan kompetensi khusus yang dimiliki siswa SMK akan semakin memudahkan untuk menghasilkan

wirausahawan- wirausahawan muda yang kreatif dan berkompeten. Oleh karena itulah mata pelajaran PKWU merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa SMK sebagaimana yang tertuang dalam Permen no.70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan. Akan tetapi tujuan dari diberikannya pembelajaran PKWU di SMK belum tercapai dengan maksimal terlihat dari semakin tingginya jumlah pengangguran terdidik yang berasal dari lulusan SMK. Pengangguran dari lulusan SMK selalu menduduki posisi tertinggi dan selalu mengalami kenaikan dari tahun 2013 sampai 2015 yaitu 0,03% di tahun 2013-2014, dan 1,41% di tahun 2014-2015 (BPS Indonesia, 2016).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran kewirausahaan yang dalam K13 dinamakan PKWU agar tujuan dari pembelajaran tercapai dengan maksimal. Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Taatila (2010:48), Lefler dan Lundqvist (2014: 204), Mahfud dan Pardjono (2012: 27) menegaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan itu harus berhubungan dengan kasus- kasus di dunia

nyata, karena untuk menjadikan siswa berwirausaha dibutuhkan pengalaman nyata dalam berwirausaha. Siswa sebaiknya dilatih untuk mengkonstruksikan semua pengetahuan yang dimilikinya, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selanjutnya Wibowo (2011: 113) berpendapat bahwa guru memiliki peranan aktif dalam menentukan pembentukan jiwa kewirausahaan di sekolah, bagaimana guru memberikan pembelajaran kewirausahaan menjadi faktor yang sangat menentukan. Selain itu, Mahfud dan Pardjono (2012: 34) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan harus diarahkan kepada pemanfaatan nyata terhadap pengetahuan dan kemampuan untuk bekal hidup siswa di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat, unsur-unsur pembelajaran harus dirancang sebaik-baiknya agar benar-benar dapat menciptakan seorang wirausaha di bidangnya

Selain itu untuk menjadikan siswa berwirausaha tidak hanya membutuhkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan (*skills*). Menurut hasil penelitian Chell (2013: 21), *skills* berwirausaha kadang terabaikan dalam proses pembelajaran, padahal *skills* tersebut sebenarnya dapat dipelajari kemudian dibangun dalam pengalaman dan pelatihan. Kurangnya perhatian terhadap *skills* berwirausaha siswa terjadi di SMK Negeri 7 Surakarta, guru menilai *skills* berwirausaha hanya dari kemampuan siswa dalam membuat produk yang telah ditetapkan oleh guru saja, padahal *skills* berwirausaha tidak hanya terbatas pada hal itu saja. Wirausaha tidak hanya harus mampu memproduksi produk, tetapi juga harus mampu menjualnya, tidak hanya harus mampu menemukan ide baru, tetapi juga harus mampu mengaplikasikan idenya itu menjadi sesuatu yang bernilai, tidak hanya mampu menghasilkan tetapi juga harus mampu mempromosikan.

*Skills* berwirausaha dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan melibatkan pengalaman nyata dalam berwirausaha. Hasil penelitian Chang dan Rieple (2013: 225) menegaskan bahwa *skills* berwirausaha dapat ditingkatkan dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang nyata, berinteraksi dengan orang lain dalam bisnis nyata. Beberapa penelitian juga menegaskan bahwa pembelajaran kewirausahaan itu harus berhubungan dengan kasus-kasus di dunia nyata, karena untuk menjadikan siswa berwirausaha dibutuhkan pengalaman nyata dalam berwirausaha (Taatila, 2010: 48; Lefler dan Lundqvist, 2014: 204; Mahfud dan Pardjono, 2012: 27). Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini di SMK Negeri 7 Surakarta belum mampu memberikan pengalaman nyata dalam berwirausaha kepada siswa. Untuk memberikan pengalaman nyata

dalam berwirausaha kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana menjadi seorang wirausaha sehingga *skills* dalam berwirausaha dapat terlatih dengan maksimal yang akan berdampak pada tercapainya tujuan utama dari pembelajaran tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk menjawab kebutuhan siswa tersebut adalah model *experiential learning*. Menurut hasil penelitian Lamb (2015: 73) *experiential learning* merupakan perantara antara teori kewirausahaan dengan praktek berwirausaha yang mampu menjembatani kesenjangan yang terjadi antara kedua hal tersebut. *Experiential learning* juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Model pembelajaran ini menekankan pada pengalaman yang dialami siswa di dunia nyata. Dengan model ini siswa belajar bagaimana menyelesaikan masalahnya sendiri menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Model ini membimbing siswa untuk menganalisa kejadian yang pernah dialami kemudian membuat konsep tentang apa yang harus dilakukan agar suatu kejadian bisa menjadi lebih baik di masa yang akan datang, dan pada akhirnya siswa dituntut untuk mengaplikasikan konsep yang telah dibuatnya.

Penggunaan model *experiential learning* nantinya akan menuntut siswa untuk mengonstruksikan semua pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Siswa akan dibagi kedalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5 orang, kemudian diminta untuk menyusun sebuah rancangan pembuatan produk dan pengenalannya kepada masyarakat sekolah dengan menggunakan semua pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Pembuatan rancangan pembuatan produk dan pengenalannya kepada masyarakat sekolah akan merangsang siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif, serta melatih keterampilan konseptual, keterampilan manajemen, keterampilan kepemimpinan, dan keterampilan sosial. Selanjutnya siswa dituntut untuk melaksanakan rancangan yang telah dibuat di lingkungan sekolah. Pengaplikasian rancangan tersebut akan melatih keterampilan teknis, keterampilan menjual, keterampilan sosial, keterampilan manajemen, dan keterampilan kepemimpinan siswa. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan model *experiential learning* pada mata pelajaran

prakarya dan kewirausahaan untuk meningkatkan *skills* berwirausaha siswa.

## KAJIAN LITERATUR

### A. Pembelajaran kewirausahaan

Belajar merupakan proses untuk perubahan perilaku atau dalam kapasitasnya sebagai penghasil sikap dari praktik atau bentuk- bentuk lain dari pengalaman (Hergenhahn dan Olson, 2014: 4; Sanjaya, 2014: 17; Scunk, 2012: 3- 4; Sujarwo, 2011: 1). Selanjutnya pembelajaran didefinisikan sebagai upaya membelajarkan siswa dalam memahami diri dan lingkungan, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses kegiatan interaksi sosial yang bersifat aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dalam lingkungan belajar. Belajar dan pembelajaran menunjuk pada dua peristiwa yang saling berkaitan; belajar menunjukkan apa yang dilakukan siswa sebagai obyek pembelajaran, sedangkan pembelajaran menunjukkan pada kegiatan aktif yang dilakukan guru sebagai pengelola dan pengorganisir belajar bersama siswa. Belajar dapat mengubah siswa yang belum terdidik menjadi terdidik dan berbudaya (Sujarwo 2011: 3-4). Sementara itu kewirausahaan secara epistemologis merupakan suatu nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha atau suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru dan sesuatu yang berbeda (Kurjono, 2013: 42). Wibowo (2011: 109) juga mengungkapkan hal yang sama, kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam berfikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga penggerak tujuan, siasat kiat, dan proses dalam menghadapi tantangan hidup. Lebih lanjut Haryati (2014: 67) mengatakan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan berusaha, mengelola perusahaan melalui kegiatan kreatif, inovatif, dan terorganisir, sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru. Seorang wirausaha merupakan seseorang yang membuat sebuah bisnis baru dengan mengambil resiko dan ketidakpastian dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan (Scarborough, 2011: 21). Utpalasari (2013: 1240) juga mengartikan wirausaha itu sebagai orang yang menjalankan usaha atau perusahaan baik skala mikro maupun makro dengan kemungkinan untung dan rugi. Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kewirausahaan merupakan proses yang memungkinkan siswa untuk memperoleh nilai- nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha, atau suatu proses yang membelajarkan siswa untuk dapat bersikap dan bertindak atau

berprilaku sebagai seorang wirausahawan yang kreatif dan inovatif.

Kewirausahaan merupakan sifat manusiawi, oleh sebab itulah kewirausahaan berhubungan erat dengan perilaku (Nurbudiyani, 2013: 55). Proses belajar yang tujuan akhirnya adalah merubah perilaku dan kewirausahaan merupakan sifat manusiawi yang berhubungan dengan perilaku, maka wirausaha dapat dibentuk melalui proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kurjono yang mengatakan bahwa "Proses belajar merupakan salah satu proses dalam pembentukan wirausaha baru"(2013: 44). Beberapa penulis juga menekankan bahwa kewirausahaan itu dapat dipelajari walaupun ada juga orang-orang tertentu yang mempunyai bakat dalam kewirausahaan (Wibowo, 2011: 112; Mahfud dan Pardjono, 2012: 34; Hendro, 2011: 71; Leffler dan Lundqvist, 2014: 197). Tidak seorangpun terlahir menjadi seorang *entrepreneur*. Sehingga setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi seorang *entrepreneur*, ini dipengaruhi oleh lingkungan, pengalaman dan pilihan pribadi (Barrianger dan Ireland, 2010: 39).

Leffler dan Lundqvist (2014: 193) mengatakan bahwa pendidikan kewirausahaan itu telah ada dan masih digunakan sebagai alat untuk membuat perubahan di sekolah-sekolah di seluruh dunia. Selanjutnya Moreno, Castillo, dan Triguero (2012: 421) menjelaskan bahwa pendidikan kewirausahaan itu lebih dari sekedar pengelolaan bisnis, ini adalah tentang belajar, maksudnya adalah bagaimana belajar untuk mengintegrasikan pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan yang dipersiapkan untuk memulai suatu usaha. Sehingga pembelajaran kewirausahaan yang diberikan dalam pendidikan kewirausahaan akan memberikan pilihan kepada siswa untuk berkarir di dunia usaha, ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2011:120) yang mengatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan akan memberikan pilihan karir kepada siswa sebagai wirausaha.

Wibowo (2011: 113) berpendapat bahwa guru memiliki peranan aktif dalam menentukan pembentukan jiwa kewirausahaan di sekolah, bagaimana guru memberikan pembelajaran kewirausahaan menjadi faktor yang sangat menentukan. Selain itu, Selanjutnya Scott, Penaluna, dan Thompson (2016: 87) mengatakan bahwa peran mendasar seorang guru adalah bagaimana menyediakan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh

pengalaman dan kesempatan untuk belajar. Lebih lanjut Hiatanen dan Jarvi (2015: 47) menekankan proses pembelajaran kewirausahaan pada bagaimana wirausaha itu bertindak di dunia nyata. Sementara itu Taatila (2010: 56) menjelaskan bahwa siswa belajar melalui pengalaman nyata dan membentuk pengetahuan baru dari pengalaman tersebut dengan menciptakan berbagai solusi yang kreatif untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Hal itu ditegaskan lagi oleh pendapat Mahfud dan Pardjono (2012: 32) bahwa pembelajaran kewirausahaan itu tidak hanya sekedar pembelajaran teori semata, namun juga aplikasi langsung yang melibatkan siswa dalam kegiatan nyata berwirausaha, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berwirausaha agar pembelajaran kewirausahaan mampu membentuk siswa menjadi seorang wirausaha. Jadi untuk dapat membentuk siswa menjadi seorang wirausaha, pembelajaran kewirausahaan di sekolah harus mampu menyediakan pembelajaran yang nyata kepada siswa tentang bagaimana berwirausaha, sehingga siswa dapat merasakan bagaimana rasanya menjadi seorang wirausaha.

#### **B. Skills berwirausaha**

Menjadi seorang wirausahawan tidak hanya harus mengerti apa itu kewirausahaan, bagaimana teorinya, dan tidak cukup hanya dengan ketertarikan untuk menjadi seorang wirausaha saja, akan tetapi lebih dari itu, untuk menjadi seorang wirausaha selain memahami apa itu kewirausahaan juga harus mampu mengaplikasikan apa yang dipahaminya seperti mempersiapkan dan merancang sebuah usaha atau bisnis kemudian mengaplikasikan apa yang telah dirancangnya. Seseorang tidak bisa dikatakan telah menjadi wirausahawan jika belum memulai sebuah usaha. Taatila (2010: 51) mengatakan bahwa wirausaha yang sukses itu memikirkan bagaimana untuk menciptakan sesuatu yang baru kemudian mengaplikasikan fikirannya tersebut, tidak hanya sekedar berfikir namun juga bertindak untuk mewujudkan apa yang difikirkannya. Selanjutnya Mahfud dan Pardjono (2012: 34) juga mengatakan bahwa pengetahuan dan sikap kewirausahaan harus dilengkapi dengan keterampilan (*skill*).

*Skill* berhubungan dengan bagaimana menghasilkan berbagai ide alternatif dan kemampuan untuk melihat berbagai solusi sehingga mampu menyesuaikan diri dalam kondisi yang berubah-ubah, hal ini diungkapkan oleh Scott, Penaluna, dan

Thompson (2016: 87). Selanjutnya Suryana dan Bayu (2011: 79) mengungkapkan bahwa ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha yaitu: keterampilan konseptual dalam mengatur strategi dan memperhitungkan resiko, keterampilan memimpin dan mengelola, keterampilan teknis bidang usaha, keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi, dan keterampilan kreatif menciptakan nilai tambah. Sementara itu, Chang dan Rieple (2013: 227) mengelompokkan *skills* berwirausaha kedalam empat kategori yaitu *technical skill*, *management skill*, *entrepreneurship skill*, dan *personal maturity skill*.

Ada beberapa *skills* yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan, di antaranya dipaparkan oleh Hendro (2011: 405) yaitu: *leadership skill*, *specialist*, *managerial skill*, *financial skill*, dan *selling skill*. Sementara itu Mahfud dan Pardjono (2012: 34) mengungkapkan ada beberapa *skills* kewirausahaan yang dikembangkan melalui pembelajaran dalam hal ini pembelajaran melalui unit produksi yaitu *technical skill*, *human relation skill*, *conceptual skill*, *decision making skill*, *time management skill*, dan *leadership skill*. Sulit untuk menentukan *skills* kewirausahaan yang paling dibutuhkan, namun Taatila (2010: 51) dalam penelitiannya menemukan bahwa beberapa penelitian yang dikaji setuju bahwa kompetensi kewirausahaan yang paling sering dibutuhkan adalah *social skill*. Selanjutnya Chell (2013: 19) menjelaskan bahwa *social skill* berhubungan dengan bagaimana memahami kebutuhan masyarakat sehingga mampu mengetahui permintaan pasar. Fase dimana seseorang mampu memahami kondisi sosial akan mendatangkan sikap inovasi yang pada akhirnya akan memunculkan sikap kreatif. Berdasarkan pemaparan pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam berwirausaha siswa membutuhkan beberapa *skills* yaitu: *conceptual skill*, *leadership skill*, *management skill*, *technical skill*, *social skill*, *selling skill*, dan *creative*.

#### **C. Model experiential learning**

Gondim dan Mutti (2011: 195) mengatakan bahwa untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan mentransformasikan proses yang sama ke dalam sebuah pengalaman yang memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi sendiri yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk melakukan perbaikan sendiri pada apa yang dikerjakan.

Jennings dan Wargnier (2010: 14) menjelaskan bahwa belajar

mengkombinasikan empat elemen dasar yaitu pengalaman yang dimiliki, kesempatan untuk praktik dan menanamkan pengalaman tersebut ke dalam memori jangka panjang, percakapan-percakapan dan interaksi yang terjadi dengan orang lain, dan refleksi. Seseorang belajar dari apa yang dikerjakan, dilihat, dan didengar. Jika difikirkan, pengalaman belajar yang paling penting di dalam kehidupan adalah sebagian besar terjadi dari kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan. Seseorang biasanya membuat catatan untuk tidak mengulangi kesalahan tersebut, sehingga sikap atau perilaku seseorang itu berubah dan dia telah belajar, teknik tersebut membawa prinsip *experiential learning*.

Tseng (2013: 434-435) memaparkan bahwa pembelajaran kewirausahaan sebagai proses dapat dilengkapi dengan input berupa *self-direct learning* sehingga mampu menghasilkan *outcome* berupa peningkatan performa kewirausahaan. Jadi dalam hal ini *self-direct learning* sebagai input dari peroses pembelajaran, kemudian *entrepreneurial learning* sebagai proses dan *entrepreneurial performance* sebagai output dari pembelajaran, kemudian performa tersebut dapat memberikan *feedback* kepada *self-direct learning*. Proses tersebut mirip dengan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Kolb yaitu *experiential learning* yang memiliki 4 komponen yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* (Suryanto, 2015: 10; Benecke dan Bezuidenhout, 2011: 57; Lamb, 2015: 75).

Dalam *experiential learning* pengetahuan itu diciptakan melalui tranformasi dari pengalaman, hasil dari pengetahuan itu merupakan gabungan dari memahami dan mentransformasi pengalaman, ini disampaikan oleh Kolb (Tseng, 2013: 433; Suryanto, 2015: 10; Benecke dan Bezuidenhout, 2011: 56; Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella, 2015: 333). Kolb (Tseng, 2013: 433) mengatakan bahwa *experiential learning* dapat diterapkan di lingkungan pendidikan. Hal itu kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Silberman (2015: 10) yang mengatakan bahwa pembelajaran *experiential* mengacu pada keterlibatan siswa dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Benecke dan Bezuidenhout (2011: 57) mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran *experiential* melihat siswa sebagai wujud dari kognitif, emosional dan psikologikal yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran *experiential* mengacu pada bagaimana siswa belajar dari pengalaman secara langsung dengan mengkonstruksikan semua pengetahuan yang dimilikinya. Sugiyanto (2013: 47) berpendapat bahwa *experiential learning* akan memberikan siswa wawasan pengetahuan, konsep-konsep dan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata.

Ada 4 dimensi dari *Experiential Learning*

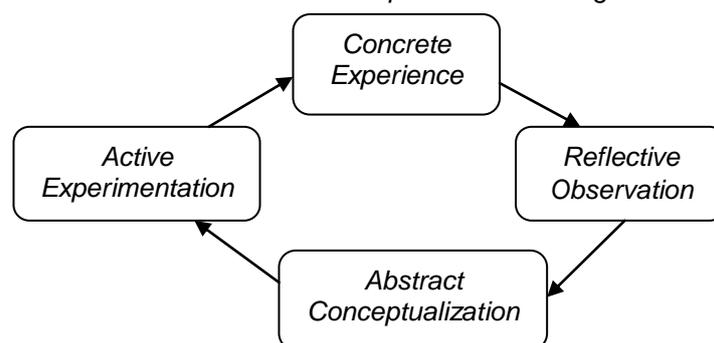


Figure 2.1 Struktur Dimensi dari *Experiential Learning* Kolb (Dumiyati, 2015: 92; Lamb, 2015: 74).

- 4 tahap *experiential learning* dijabarkan lagi ke dalam beberapa aktivitas oleh Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella (2015: 339-340) sebagai berikut:
- Concrete experience*: pengalaman nyata tentang suatu peristiwa yang terdiri dari dua tahap yaitu; *briefing* dan *exploration*

- Reflective observation*: menganalisis pengalaman yang telah terjadi atau pengalaman yang telah dilalui, terdiri dari dua tahap yaitu; *sharing* dan *re-elaboration*.
- Abstract conceptualization*: apa yang telah diobservasi di tahap awal akan dikonseptualisasikan pada tahap ini.

Siswa mengembangkan secara individu ataupun dalam kelompok konsep-konsep abstrak dari pengalaman nyata yang telah dialami, pelajaran-pelajaran, dan pelatihan-pelatihan yang telah diterima. Pada tahap ini, siswa menerima masukan eksternal untuk dikaji nanti pada tahap *experimentation*. Fase ini terdiri dari dua tahap, yaitu; *explanation* dan *planning*.

- d. *Experimentation*: mempraktikkan apa yang telah dikonseptualisasikan atau mengaplikasikan solusi yang telah didesain. Fase ini terdiri dari dua tahap, yaitu; *application* dan *consolidation*

**D. Teori belajar yang melandasi model experiential learning**

Model *experiential learning* atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran David Kolb didasarkan pada teori pembelajaran eksperiensial (*Experiential Learning Theory*) (Huda, 2015: 172).

*Experiential learning theory* merupakan bagian dari aliran teori Humanistik. Teori humanistik beranggapan bahwa proses belajar harus bermuara pada manusia itu sendiri, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal daripada belajar secara apa adanya, seperti apa yang diamati dalam dunia keseharian, sehingga teori ini bersifat elektik, teori apa pun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk memanusiakan manusia dapat tercapai (Riyanto, 2014: 17). *Experiential learning theory* merupakan pandangan yang menyeluruh dan terintegrasi tentang pembelajaran yang menggabungkan pengalaman, pemahaman, kognitif, dan *behavior* (Kolb, 1984: 20).

Langkah- langkah pembelajaran model *experiential learning* berbasis kreativitas dengan media koperasi sekolah dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Langkah- langkah Pembelajaran Model *Experiential Learning*

Langkah	Aktivitas Guru
Langkah- 1 Presentasi	Guru mempresentasikan materi yang akan dipelajari secara garis besar dan prosedur kegiatan, juga tata cara kerja kelompok.
Langkah- 2 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok- kelompok	Guru membagi siswa ke dalam kelompok- kelompok kecil (berisi 5 sampai 6 orang)
Langkah- 3 <i>Briefing</i>	Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk saling bertukar pengalaman atau mendiskusikan pengalaman mereka (apa yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan) yang berkaitan dengan materi pelajaran.
Langkah- 4 <i>Exploration</i>	Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan penelaahan terhadap pengalaman mereka.
Langkah- 5 <i>Sharing</i>	Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk memikirkan pengalaman yang dapat mereka jadikan acuan untuk membuat suatu usaha. Siswa dituntut untuk berfikir dan menemukan peluang dari pengalaman-pengalaman yang pernah dialaminya ataupun dialami temannya, sehingga daya kreativitas mereka terasah.
Langkah- 6 <i>Re-elaboration</i>	Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk memikirkan dan menentukan ide usaha yang akan dikembangkan di lingkungan sekolah dan memikirkan bagaimana proses pengembangannya.
Langkah- 7 <i>Explanation</i>	Guru melatih siswa dalam kelompok untuk melakukan refleksi dan membangun konsep- konsep dari teori- teori yang mereka pelajari. Pada tahap ini siswa dalam kelompok dituntut untuk membangun sebuah konsep perencanaan usaha berdasarkan teori- teori yang mereka pelajari.
Langkah- 8 <i>Planning</i>	Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk mengaplikasikan secara teoretis konsep-konsep dan konten-konten yang telah dijelaskan, dalam hal ini siswa dituntut untuk membuat konsep perencanaan usaha yang akan diaplikasikan atau diuji coba di lingkungan sekolah
Langkah- 9 <i>Application</i>	Guru menugaskan siswa untuk mengaplikasikan konsep yang telah dibuatnya dan memperkenalkan atau memasarkan produknya di lingkungan sekolah di luar jam pelajaran.
Langkah- 10 <i>Consolidation</i>	Guru meminta masing- masing kelompok untuk mempresentasikan eksperimen yang mereka lakukan,

	kemudian membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap apa yang telah dilaluinya dengan kelompoknya ataupun apa yang dilalui kelompok lain. Jika eksperimen yang dilakukan siswa belum berhasil untuk mencapai tujuan yang diharapkan maka siswa diminta untuk mengulang kembali siklus pembelajaran. Jika eksperimen yang dilakukan siswa berhasil, siswa diminta untuk mengaplikasikan isi pembelajaran yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari.
--	--

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan menerapkan model *experiential learning* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X APH2 (Akomodasi Perhotelan 2) SMK Negeri 7 Surakarta yang terdiri dari 32 orang. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 7 Surakarta pada bulan September sampai dengan November 2016. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode kombinasi yang bersifat *sequential*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan metode kombinasi tipe *convergent parallel mixed methods* dengan model *side by side comparison*, yang mana data kuantitatif dianalisis sendiri dengan menggunakan statistik deskriptif dengan perhitungan rata-rata dan data kualitatif dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif model Miles dan Huberman. Indikator keberhasilan kinerja penelitian ditandai dengan meningkatnya *skills* berwirausaha siswa dari aspek *conceptual skill, leadership skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill*, dan *creative*. Tindakan dikatakan berhasil jika 80% siswa memiliki nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata *skills* berwirausaha 80,00.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### A. Tahap pra tindakan

Hasil observasi di SMK Negeri 7 Surakarta menunjukkan pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan siswa memberikan kontribusi yang sangat sedikit. Selain itu *skills* berwirausaha siswa yang terdiri dari *leadership skill, conceptual skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill* dan *creative* belum terlihat dan tidak terlihat sedang dilatih. Sejalan dengan itu hasil wawancara menunjukkan bahwa guru selama ini belum memberikan pelatihan yang khusus terhadap *skills* berwirausaha

siswa, guru melatih *skills* hanya dengan praktik pembuatan produk saja, dan produk yang akan dibuat pun telah ditentukan oleh guru dan langkah-langkah pembuatannya telah disusun oleh guru kemudian dijelaskan kepada siswa, dan tidak ada keberlanjutan dari praktik ini, produk yang dihasilkan siswa tidak pernah dipasarkan.

*Conceptual skill* yang dimiliki siswa di SMK 7 Surakarta pada tahap ini siswa belum pernah membuat suatu konsep rancangan pembuatan produk sendiri. Sementara itu dari aspek *leadership skill*, siswa memang sudah mampu untuk melakukan kerjasama dengan temannya tetapi belum mampu untuk menyatukan pendapat dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya dari aspek *management skill*, siswa belum mampu untuk mengelola potensi dirinya dan kelompoknya, selain itu mereka juga belum mampu untuk mengelola waktu dengan baik, dan belum pernah mengelola keuangan usaha. Dalam hal pembuatan produk yang berkaitan dengan *technical skill* yang dimiliki siswa menunjukkan bahwa siswa belum berhasil membuat sebuah produk dengan baik meskipun proses pembuatannya telah didemonstrasikan oleh guru sebelumnya. Dari sisi *social skill*, sebagian besar siswa hanya mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sekelasnya. Selanjutnya dari aspek *selling skill* terlihat siswa belum pernah menjual ataupun mempromosikan produk yang dihasilkan dari tugas praktik. Selain itu keterampilan kreatif yang dimiliki siswa belum terlatih, siswa belum pernah diminta untuk membuat produk yang dirancang sendiri. Produk yang dibuat pada saat praktik telah ditentukan oleh guru sebelumnya.

Sementara itu nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta adalah 63,02, ini masih berada di bawah KKM dengan presentasi 9,38% siswa memiliki nilai di atas KKM.

#### B. Tindakan siklus 1

Hasil observasi di SMK Negeri 7 Surakarta menunjukkan bahwa dengan

penggunaan model *experiential learning* tidak hanya dapat memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga mampu melatih dan meningkatkan *skills* berwirausaha siswa. Aspek *leadership skill* siswa dilatih dengan menerapkan langkah pembelajaran yang ke 3, 4, 6, dan 9 yaitu *briefing, exploration, re-elaboration, dan application*. Siswa dilatih untuk bekerjasama dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan meminta mereka untuk menyelesaikan tugas yakni membuat sebuah rancangan pembuatan produk pengawetan dari bahan nabati dan hewani serta rencana teknis pengenalannya kepada masyarakat sekolah. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan menentukan sendiri produk yang akan diproduksi nantinya. Hasil dari tindakan ini terlihat pada saat menerapkan langkah ke 10 yaitu *consolidation* yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu bekerjasama dengan baik, mampu berdiskusi dengan baik dan mampu mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Hanya ada 1 kelompok yang belum mampu bekerjasama dengan baik sehingga tugas yang diberikan belum selesai dikerjakan. Selanjutnya *conceptual skill* siswa dilatih dengan menerapkan langkah ke 7 dan 8 yaitu *explanation* dan *planning*. Siswa diminta untuk membuat konsep pembuatan produk sendiri dan guru hanya memantau dan memberikan masukan. Hasil dari tindakan ini terlihat ketika penerapan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa semua kelompok siswa sudah mampu membuat sebuah konsep perencanaan.

Selanjutnya *management skill* siswa dilatih dengan menerapkan langkah ke 9 yaitu *application*. siswa diminta untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan mengadakan pembagian tugas serta memperhatikan keuntungan dan kerugian yang akan diperoleh. Hasil dari tindakan ini terlihat pada penerapan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mengelola waktu dan keuangan dengan baik, hanya ada 1 kelompok siswa yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Sementara aspek *creative* dilatih dengan menerapkan langkah ke 5 dan 6 yaitu *sharing* dan *re-elaboration*. Siswa diberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri produk yang akan dibuat dan berfikir sendiri bagaimana cara membuatnya. Siswa dibelajarkan untuk mengonstruksikan pengetahuan dan pengalamannya untuk menemukan ide. Hasil dari tindakan ini terlihat setelah penerapan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa sudah mampu untuk menemukan bagaimana mengerjakan sesuatu yang lama dengan cara yang baru sehingga memiliki ciri khas, namun ada 1 kelompok siswa juga yang idenya belum terlihat karena belum menerapkan aplikasi dari rancangan yang telah dibuat secara keseluruhan.

Lebih lanjut *technical skill* siswa dilatih dengan menerapkan langkah ke 9 yaitu *application*. Siswa ditugaskan untuk membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari tindakan ini terlihat setelah guru menerapkan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu untuk membuat sebuah produk. Hanya ada 1 kelompok siswa yang produknya belum jadi. Sementara itu *social skill* dilatih dengan menerapkan langkah ke 3, 6, dan 9 yaitu *briefing, re-elaboration, dan application*. Siswa ditugaskan untuk memasarkan produk yang dihasilkan di lingkungan sekolah untuk merangsang kemampuan komunikasi yang dimiliki siswa, selain itu guru juga berkeliling kelas dan menanyakan permasalahan yang dihadapi siswa agar siswa terbiasa berkomunikasi dengan guru. hasil dari tindakan ini terlihat setelah penerapan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menjalin komunikasi yang baik dengan guru, siswa lain baik di dalam maupun di luar kelas, serta dengan petugas koperasi. Selanjutnya *selling skill* siswa dilatih dengan menerapkan langkah ke 9 yaitu *application*. Siswa ditugaskan untuk mempromosikan produk yang telah dihasilkan di lingkungan sekolah, hasil dari tindakan ini terlihat setelah penerapan langkah ke 10 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memasarkan produk yang dihasilkan di lingkungan sekolah baik dengan bantuan koperasi sekolah maupun dengan mempromosikan sendiri keliling sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa merasa *skills* berwirausaha siswa terlatih dan lebih baik setelah mengalami pembelajaran pada siklus ini. Selain itu nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa meningkat dan berada di atas KKM yaitu 80,02 yang mana dari 32 siswa 28 orang sudah berhasil memperoleh nilai di atas KKM dengan pesentasi 87,5% siswa memiliki nilai di atas KKM.

### C. Tindakan siklus 2

Hasil observasi di SMK Negeri 7 Surakarta menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus 1 juga diulang kembali dan

meminta siswa untuk belajar dari pengalaman sebelumnya. *Skills* berwirausaha siswa dilatih kembali sama seperti sebelumnya. Hasil tindakan menunjukkan bahwa dari aspek *leadership skill*, siswa sudah mampu bekerjasama dengan baik, mampu berdiskusi dengan baik, dan mampu mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Pada siklus ini tidak ada satu kelompok pun yang belum menyelesaikan tugasnya. Sementara itu dari aspek *conceptual skill* terlihat bahwa semua kelompok siswa sudah mampu membuat sebuah konsep perencanaan. Selain itu dari aspek *management skill* menunjukkan bahwa semua siswa sudah mampu mengelola waktu, potensi dan keuangan dengan baik. Semua kelompok siswa berhasil menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu.

Selanjutnya dari aspek *creative* menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menemukan cara baru untuk menghasilkan produk yang memiliki ciri khas. Sementara itu dari aspek *technical skill* menunjukkan bahwa siswa sudah mampu untuk membuat sebuah produk. kemudian dari aspek *social skill* menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menjalin komunikasi yang baik dengan guru, siswa lain baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dan dengan petugas koperasi. Selanjutnya dari aspek *selling skill* terlihat bahwa siswa sudah mampu memasarkan produknya di lingkungan sekolah baik dengan bantuan koperasi sekolah maupun dilakukan sendiri dengan berkeliling di lingkungan sekolah.

Hasil wawancara menunjukan bahwa *skills* berwirausaha siswa semakin meningkat setelah menerima pembelajaran pada siklus ini. Konsep yang sama diulang kembali sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman sebelumnya. Selain itu nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa juga meningkat yaitu 81,23 yang mana dari 32 siswa sebanyak 29 orang telah berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan persentasi 90,63% siswa memiliki nilai di atas KKM.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan *skills* berwirausaha siswa kelas X program Akomodasi perhotelan di SMK Negeri 7 Surakarta. Peningkatan *skills* berwirausaha siswa ditunjukkan dengan berbagai perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki siswa dari berbagai aspek diantaranya adalah dari aspek *conceptual skill*, *leadership skill*,

*management skill*, *technical skill*, *social skill*, *selling skill*, dan *creative*.

Berdasarkan hasil penelitian, *conceptual skill* yang dimiliki siswa di SMK 7 Surakarta mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Siswa sebelum diberikan tindakan belum pernah membuat suatu konsep rancangan pembuatan produk sendiri, tetapi setelah memperoleh tindakan pada siklus 1 kemampuan siswa dalam membuat sebuah rancangan pembuatan produk diasah. Siswa dituntut untuk mampu membuat sebuah rancangan pembuatan produk dan rencana teknis pengenalannya kepada masyarakat sekolah melalui koperasi sekolah bersama kelompoknya. Semua kelompok siswa mampu membuat sebuah rancangan pembuatan produk dan pengenalannya kepada masyarakat sekolah. Lebih lanjut setelah menerima tindakan siklus 2 siswa semakin mahir dalam membuat sebuah rancangan pembuatan produk. semua kelompok siswa berhasil membuat rancangan dengan baik dan penuh perhitungan.

Sementara itu *leadership skill* yang dimiliki siswa juga semakin meningkat setelah menerima tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerima tindakan siswa memang sudah mampu untuk melakukan kerjasama dengan temannya, namun belum mampu untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan bersama. Tetapi pada siklus 1 siswa sudah mampu untuk melakukan kerjasama yang baik dengan temannya. mereka mampu membangkitkan semangat belajar dalam dirinya dan temannya. selain itu siswa juga sudah mulai bekerjasama dan berfikir bagaimana cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Selanjutnya setelah menerima tindakan siklus 2 siswa terlihat sudah memiliki alternatif tindakan untuk mengatasi masalah yang telah dihadapi pada siklus 1, mereka melakukan diskusi dengan baik, bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Siswa dengan mudah dapat menentukan tindakan apa yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahannya.

Selanjutnya *management skill* yang dimiliki siswa juga semakin meningkat setelah menerima tindakan. Ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengelola waktu, keuangan, potensi diri dan kelompoknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sebelum menerima tindakan belum mampu untuk mengelola potensi dirinya dan kelompoknya, selain itu mereka juga belum mampu untuk mengelola waktu dengan baik, dan belum pernah mengelola keuangan usaha. Setelah menerima tindakan siklus 1 kemampuan siswa dalam mengelola waktu menjadi lebih baik, sebageian besar siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, dan sudah mampu untuk memperhitungkan berapa modal yang

dibutuhkan, berapa keuntungan dan kerugian dari hasil praktik yang dilakukan. Selain itu sebagian besar siswa sudah mampu untuk mengelola potensi dirinya, namun dalam hal kemampuan mengelola potensi kelompok masih belum baik. Selanjutnya setelah menerima tindakan siklus 2 kemampuan siswa dalam mengelola waktu semakin baik, semua kelompok siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan mampu untuk mengelola potensi diri dan kelompoknya. Siswa sudah melakukan pembagian tugas bersama kelompoknya. Selain itu dalam hal pengelolaan keuangan siswa sudah mampu untuk memperhitungkan keuntungannya, dan mengambil tindakan pencegahan supaya tidak mengalami kerugian.

Selanjutnya dalam hal pembuatan produk yang berkaitan dengan *technical skill* yang dimiliki siswa juga mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerima tindakan siswa belum berhasil membuat sebuah produk dengan baik meskipun proses pembuatannya telah didemonstrasikan oleh guru sebelumnya. Namun setelah mengalami tindakan pada siklus 1 sebagian besar siswa sudah berhasil membuat sebuah produk dengan baik, meskipun tidak didemonstrasikan oleh guru cara pembuatannya. Siswa menyusun rancangan sendiri, dan mencari tahu sendiri bagaimana proses pembuatannya. Selanjutnya setelah menerima tindakan siklus 2 semua kelompok siswa berhasil membuat sebuah produk dengan baik dan sudah layak untuk dijual. Hal ini terjadi karena siswa menentukan sendiri produk apa yang akan diproduksi, sehingga mereka dapat menyesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, siswa dilatih untuk membuat produk dari rancangan yang telah dibuat sejak siklus 1 sehingga pada siklus 2 siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam pembuatan produk, karena mereka sudah memiliki pengalaman sebelumnya dalam membuat produk.

Dari sisi *social skill* yang dimiliki siswa juga mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerima tindakan siswa hanya mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sekelasnya. Namun setelah mengalami tindakan siklus 1 siswa mulai melakukan komunikasi dengan siswa selain dari teman sekelasnya, siswa juga mulai membangun komunikasi yang baik dengan guru dan dengan petugas koperasi sekolah. Selanjutnya setelah pemberian tindakan siklus 2 kemampuan ini semakin terasah, siswa menjadi terbiasa berinteraksi dengan guru dan dengan siswa lain serta petugas koperasi sekolah. Hal ini terjadi karena siswa sudah merasa nyaman dengan cara mengajar guru sehingga tidak merasa takut lagi untuk bertanya

dan menjalin komunikasi dengan guru, selain itu tugas yang mengharuskan siswa untuk memasarkan hasil produksinya menjadikan siswa belajar untuk melakukan komunikasi dengan petugas koperasi, guru-guru dan siswa lain di luar teman sekelasnya.

Selanjutnya *selling skill* yang dimiliki siswa juga mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sebelum menerima tindakan belum pernah menjual ataupun mempromosikan produk yang dihasilkan dari tugas praktik. Namun setelah menerima tindakan siklus 1 sebagian besar kelompok siswa mampu mempromosikan dan menjual produk yang dihasilkan. Siswa melakukan promosi dan penjualan dengan menitipkan barangnya di koperasi sekolah, dan dengan berkeliling di lingkungan sekolah. Selanjutnya setelah pemberian tindakan pada siklus 2 semua kelompok siswa berhasil mempromosikan dan menjual produknya di lingkungan sekolah dengan cara menitipkan di koperasi sekolah dan berkeliling di lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan siswa agar produk yang dihasilkan laku terjual sehingga mereka tidak mengalami kerugian.

Selanjutnya keterampilan kreatif yang dimiliki siswa juga mengalami peningkatan setelah menerima tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menerima tindakan daya kreativitas siswa belum terlatih, siswa belum pernah diminta untuk membuat produk yang dirancang sendiri. Produk yang dibuat pada saat praktik telah ditentukan oleh guru sebelumnya. Namun setelah menerima tindakan pada siklus 1, siswa sudah mampu untuk membuat produk dari hasil pemikirannya sendiri, hal yang sama juga terjadi setelah menerima tindakan siklus 2. Siswa sudah mampu untuk membuat produk yang memiliki ciri khas dan dapat menarik konsumen untuk membeli.

Peningkatan *skills* berwirausaha siswa pada penelitian ini juga ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta yakni nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta adalah sebesar 63,016 sebelum menerima tindakan menjadi 80,018 setelah menerima tindakan pada siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 81,232 setelah menerima tindakan siklus 2. Pada siklus 1 sebesar 87,5% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dan pada siklus 2 sejumlah 90,63% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM.

## PENUTUP

### Simpulan

Penerapan model *experiential learning* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat meningkatkan *skills*

berwirausaha siswa kelas X program Akomodasi perhotelan SMK Negeri 7 Surakarta. Peningkatan *skills* berwirausaha siswa ditunjukkan dengan berbagai perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki siswa dari berbagai aspek diantaranya adalah dari aspek *conceptual skill, leadership skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill, dan creative*. Selain itu peningkatan *skills* berwirausaha siswa juga ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta yakni nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta adalah sebesar 63,016 sebelum menerima tindakan menjadi 80,018 setelah menerima tindakan pada siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 81,232 setelah menerima tindakan siklus 2. Pada siklus 1 sebesar 87,5% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dan pada siklus 2 sejumlah 90,63% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang telah diberikan berhasil karena telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni jika 80% siswa mampu mencapai nilai di atas KKM dan dengan nilai rata-rata 80,00 maka tindakan dikatakan berhasil. Selain itu tindakan juga dikatakan berhasil jika *skills* berwirausaha siswa mengalami peningkatan dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat sebuah rancangan pembuatan produk (*conceptual skill*), kemampuan siswa dalam bekerjasama dan menyelesaikan masalahnya (*leadership skill*), kemampuan siswa dalam mengelola waktu, keuangan, serta potensi diri dan kelompoknya (*management skill*), kemampuan siswa dalam membuat sebuah produk (*technical skill*), kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekolah (*social skill*), kemampuan siswa dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat sekolah (*selling skill*), kemampuan siswa dalam menemukan ide untuk pembuatan produk (*creative*).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Barringer, B. R., dan Ireland, R. D. (2010). *Entrepreneurship*. Boston: Pearson Education Inc.
- Benecke, D. R., dan Bezuidenhout, R. M. (2011). Experiential Learning in Public Relation Education in South Africa. *Journal of Communication Management*, 15 (1), 55- 69.
- Chang, J., dan Rieple, A. (2013). Assessing Students Entrepreneurial Skills Development in Live Projects. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 20 (1), 225-241.
- Chell, E. (2013). Review of Skill and the Entrepreneurial Process. *International Journal of Behavior and Research*, 19 (1), 6- 31.
- Dumiyati. (2015). Pendekatan Experiential Learning dalam Perkuliahan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Asean Economic Community (Suatu Kajian Teoretis). *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Pendidik dalam Dinamika Kurikulum Pendidikan di Indonesia pada Era MEA*, hlm. 87-97, Yogyakarta: FE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gondim, S. M. G., dan Mutti, C. (2011). Affection in Learning Situation: a Study of an Entrepreneurship Skills Development Course. *Journal of Workplace Learning*, 23 (3), 195- 208.
- Haryati, S. P. (2014). Peningkatan Kreativitas Berwirausaha Siswa Kelas XII Jasa Boga 1 dalam Pengolahan Limbah Bandeng sebagai Peluang Usaha Melalui Unit Produksi di SMK Negeri 3 Pati. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 24 (2), 67- 84.
- Hendro. (2011). *Dasar- Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga
- Hergenhahn, B. R., dan Olson, M. H. (2014). *Theories of Learning*. Terj. Triwibowo, B. S. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Hietanen, L., dan Jarvi, T. (2015). Contextualizing Entrepreneurial Learning in Basic and Vocational Education. *Journal of Entrepreneurial Communities*, 9 (1), 45-60.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jennings, C., dan Wargnier, J. (2010). Experiential Learning-a Way to Develop Agile Minds in the Knowledge Economy?. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 24 (3), 14- 16.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Kurjono. (2013). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Kewirausahaan. *Media Komunikasi FIS*, 12 (2), 39-50.
- Lamb, D. (2015). Learning about Events Through Involvement and Participation: The Use of Experiential and Authentic Learning Experience. *International Journal of Event and Festival Management*, 6 (1), 73- 91.

- Leffler, E., dan Lundqvist, A. F. (2014). What about Students' Right to the "Right" Education? An Entrepreneurial Attitude to Teaching and Learning. *Journal of International Educational Innovation and Public Sector Entrepreneurship*, 191- 208.
- Mahfud, T., dan Pardjono. (2012). Praksis Pembelajaran Kewirausahaan pada Unit Produksi Jasa Boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (1), 27- 40.
- Moreno, J. D. J., Castillo, L. L., dan Triguero, M. S. (2012). The Effect of Business and Economics Education Programs on Students' Entrepreneurial Intention. *European Journal of Training and Development*, 36 (4), 409- 425.
- Nurbudiyani, I. (2013). Model Pembelajaran Kewirausahaan dengan Media Koperasi Sekolah di SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (1), 53- 67.
- Riyanto, H. Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Scarborough, N. M. (2011). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. Boston: Pearson Education Inc.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories, An Educational Perspective*. Boston: Pearson Education Inc.
- Scott, J., Penaluna, A., dan Thompson, J. L. (2016). A Critical Perspective on Learning Outcomes and the Effectiveness of Experiential Approaches in Entrepreneurship Education. *Journal of Education + Training*, Vol. 58 (1), 82- 93.
- Silbermen, M. (2015). *Experiential Learning*. Terj. M. Khozim. Bandung: Nusamedia
- Sugiyanto. (2013). Pengaruh Gaya Belajar Experiential Learning dalam Peningkatan Prestasi Akademik dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Pardigma*, No. 5<sup>Th</sup>. VIII, 43- 64.
- Sujarwo. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Venus Gold Press.
- Suryana, Y., dan Bayu, K. (2011). *Kewirausahaan*. Jakarta: Kencana.
- Suryanto, R. (2015). Peningkatan Keterampilan Lulusan Akuntansi di Dunia Kerja dengan Experiential Based Learning dan Placement Programme. *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, hlm. 1-13. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Taatila, V. P. (2010). Learning Entrepreneurship in Higher Education. *Journal of Education + Training*, 52 (1), 48- 61.
- Tseng, C. C. (2013). Connecting Self-directed Learning with Entrepreneurial Learning to Entrepreneurial Performance. *International Journal of Entrepreneurial Behavior dan Research*, 19 (4), 425- 446.
- Utpalasari, R. L. (2013). Peran Tenaga Pengajar dalam Menumbuhkan Kreativitas Berwirausaha di Kalangan Mahasiswa sebagai Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, hlm. 1238-1251, Palembang: Universitas PGRI.
- Wibowo, M. (2011). Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK. *Eksplanasi*, 6 (2), 109-122.
- Zan, G. D., Toni, A. F. D., Fornasier, A., dan Battistella, C. (2015). A Methodology for the Assessment of Experiential Learning Lean: The Lean Experience Factory Case Study. *European Journal of Training and Development*, 39 (4), 332- 354.