

**KONTRIBUSI PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
DAN PELAKSANAAN UNIT PRODUKSI TERHADAP MINAT
KEWIRAUSAHAAN SISWA PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
JEDINASRUL
NIM. 20138028**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

ABSTRACT

Jedinasrul, 2022. Contribution Application Learning Based Project and Production Unit Implementation to Interest Entrepreneurship Students at School Intermediate Vocational.

Change paradigm high school graduate from work, continue and entrepreneur (BMW) must be shifted become self-employment, work and continue (WBM). look closely change This learning based project and implementation of production units in SMK on basically is a process learning planting system mark entrepreneurship through habituation and maintenance behavior And attitude, no just rote or cognitive targets just. Objective from study This is for describe contribution application learning based project and implementation of production units to interest entrepreneurship student.

Type research used is quantitative descriptive, with method correlational. Correlational research aims to investigate the extent to which variations in a variable are related to variations in one or more other variables, based on the coefficient (Sugiono, 2016). Learning based project as variable free (X1), the implementation of production units as variable free (X2) and interest entrepreneurship as variable bound (Y). For describe research data used analysis multiple regression; 1) hypothesis first (T test) suspected application learning based project (X1) delivers contribution positive to interest entrepreneurship student Where $T_{count} > T_{tabel}$. Reject H_0 , with level significance $\rho = 0.05$, 2) Allegedly exists contribution positive implementation of production units (X2) against interest entrepreneurship student Where $T_{count} > T_{tabel}$. Reject H_0 , with level significance $\rho = 0.05$, 3) hypothesis third (Test F) is suspected application learning based project (X1) implementation of production units (X2) on an ongoing basis together give contribution positive to interest entrepreneurship student Where $F_{count} > F_{tabel}$, reject H_0 level significance $\rho = 0.05$.

The research results obtained; 1) Hypothesis T test first in the table coefficient the show that value (thits_) $2.135 > 2.0687$ (t_{tabel}) as well as mark significance count, $0.044 < 0.05$. This means that there is contribution positive and significant between application of project-based learning with interest entrepreneurship, hypothesis accepted and H_0 is rejected. Likewise if seen from results spread questionnaire of 6 (six) indicators, answer participant educate that is, an average of 83.41% is at the level high. The results of the calculation of the T-test hypothesis 2 in the table coefficient the show that value (thits_) $3.032 > 2.0687$ (t_{tabel}) as well as mark significance count, $0.022 < 0.05$. This means that there is contribution positive and significant between implementation of production units to interest entrepreneurship, hypothesis accepted and H_0 is rejected. Likewise if _ seen results answer students on a questionnaire consisting of 4 (four) indicators namely an average of 83.07% also in the category high. From the results of the F test it is visible that F grade count more big from F table Where mark $F_{tabel} = 3.40$. So with thereby mark $F_{hit} > F_{tabel}$. or $20.838 > 3.40$ and significance count $0.00 < 0.05$. coefficient correlation the term (determinant) shows positive value. The r square value in the summary table is obtained $r = 0.644$, if percentage to 64.4%. It means second variable free X1 and X2 provide positive contribution to interest entrepreneurship student.

Keywords: Learning Project, Implementation of Production Units, Interests Entrepreneurship.

ABSTRAK

Jedinasrul, 2022. Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dan Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Berwirausaha Siswa pada Sekolah Menengah Kejuruan. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Perubahan paradigma lulusan SMK dari Bekerja, Melanjutkan dan Wirausaha (BMW) haruslah digeser menjadi Wirausaha, Bekerja dan Melanjutkan (WBM). Mencermati perubahan ini pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi di SMK pada dasarnya merupakan proses pembelajaran penanaman tata nilai kewirausahaan melalui pembiasaan dan pemeliharaan perilaku dan sikap, tidak sekedar hafalan ataupun target kognitif saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kontribusi penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi terhadap minat berwirausaha siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, dengan metode korelasional. penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien (Sugiono, 2016). Pembelajaran berbasis proyek sebagai variabel bebas (X1), pelaksanaan unit produksi sebagai variabel bebas (X2) dan minat kewirausahaan sebagai variabel terikat (Y). Untuk mendeskripsikan data penelitian digunakan analisis regresi berganda; 1) Hipotesis pertama (uji T) diduga penerapan pembelajaran berbasis proyek (X1) memberikan kontribusi positif terhadap minat berwirausaha siswa dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$. Tolak H_0 , dengan taraf signifikansi $\rho = 0,05$, 2) Diduga adanya kontribusi positif pelaksanaan unit produksi (X2) terhadap minat berwirausaha siswa dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$. Tolak H_0 , dengan taraf signifikansi $\rho = 0,05$, 3) Hipotesis ketiga (Uji F) diduga penerapan pembelajaran berbasis proyek (X1) pelaksanaan unit produksi (X2) secara bersama-sama memberikan kontribusi positif terhadap minat berwirausaha siswa dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$, tolak H_0 taraf signifikansi $\rho = 0,05$.

Hasil penelitian yang diperoleh; 1) Uji T hipotesis pertama pada tabel koefisien tersebut menunjukkan bahwa nilai (t_{hit}) $2,135 > 2,0687$ (t_{tabel}) begitu juga dengan nilai signifikansi hitung, $0,044 < 0,05$. Ini berarti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan antara penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan minat kewirausahaan., hipotesis diterima dan H_0 ditolak. Begitu juga jika dilihat dari hasil sebaran angket dari 6 (enam) indikator, jawaban peserta didik yaitu rata-rata 83,41 % berada pada tingkat tinggi. Hasil perhitungan uji T hipotesis 2 pada tabel koefisien tersebut menunjukkan bahwa nilai (t_{hit}) $3,032 > 2,0687$ (t_{tabel}) begitu juga dengan nilai signifikansi hitung, $0,022 < 0,05$. Ini berarti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan antara pelaksanaan unit produksi terhadap minat kewirausahaan, hipotesis diterima dan H_0 ditolak. Begitu juga jika dilihat hasil jawaban siswa pada angket yang terdiri dari 4 (empat) indikator yaitu rata-rata sebesar 83,07% juga pada kategori tinggi. Dari hasil uji F terlihat bahwa nilai F hitung lebih besar dari F tabel dimana nilai $F_{tabel} = 3,40$. Maka dengan demikian nilai $F_{hit} > F_{tabel}$. Atau $20,838 > 3,40$ dan signifikansi hitung $0,00 < 0,05$. Koefisien korelasi ditentukan (penentu) memperlihatkan nilai yang positif. Nilai r square pada tabel summary diperoleh $r = 0,644$, jika dipersentasekan menjadi 64,4%. Artinya kedua variabel bebas X1 dan X2 memberikan kontribusi yang positif terhadap minat kewirausahaan siswa.


Kata kunci: Pembelajaran Proyek, Pelaksanaan Unit Produksi, Minat Kewirausahaan.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Jedinasrul
NIM : 20138028
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing,



Dr. Waskito, M.T.
NIP. 19610808 198602 1 001

PENGESAHAN



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

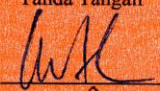


**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS

Mahasiswa : Jedinasrul
NIM : 20138028

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 01 Agustus 2022

| No. | Nama | Tanda Tangan |
|-----|---|---|
| 1 | <u>Dr. Waskito, M.T.</u> (Ketua) |  |
| 2 | <u>Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.</u> (Anggota) |  |
| 3 | <u>Dr. Elfizon, M.Pd.T.</u> (Anggota) |  |

Padang, 01 Agustus 2022
Koordinator Program Studi Pascasarjana,



Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “**Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dan Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Berwirausaha Siswa pada Sekolah Menengah Kejuruan**” asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang ataupun Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri dengan bantuan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang bersedia.

Padang, 01 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Jedinasrul
NIM. 20138028

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis pada semester genap Januari-Juni 2022. Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan tesis ini peneliti mendapatkan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Waskito, M.T, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat selama penulisan tesis.
2. Dr. Elfizon, S.Pd., M.Pd.T selaku selaku Kontributor yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan tesis ini.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.T, Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd selaku Koordinator Program Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan juga selaku Kontributor.
5. Bapak Kepala Sekolah dan Seluruh Majelis Guru SMK Negeri 6 Merangin Provinsi Jambi yang telah membantu dalam penelitian tesis ini.
6. Pada istri dan keluarga tercinta yang telah mendukung dalam menyelesaikan Pendidikan S2 di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Pada kedua orang tua ayahanda (almarhum) dan Ibunda (almarhumah).
8. Pada kedua orang tua mertua (almarhum papa mertua) dan mama mertua.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan yang telah diberikan. Usaha maksimal telah peneliti upayakan dalam penulisan tesis ini, namun tidak tertutup kemungkinan terdapat kekurangan dan kelemahan pada berbagai segi, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat membantu peneliti. Akhir kata semoga tesis ini bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan di negeri tercinta ini dan menjadi ladang ibadah bagi peneliti.

Padang, 01 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| ABSTRACT | i |
| ABSTRAK | ii |
| PERSETUJUAN AKHIR TESIS | iii |
| PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS | iv |
| PERNYATAAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 10 |
| C. Pembatasan Masalah | 11 |
| D. Rumusan Masalah | 11 |
| E. Tujuan Penelitian | 12 |
| F. Kegunaan Penelitian | 12 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Teoritis | 13 |
| 1. Pembelajaran berbasis Proyek | 13 |
| 2. Minat Kewirausahaan | 19 |
| 3. Kreatifitas Siswa | 32 |
| 4. Unit Produksi | 36 |
| 5. Agribisnis | 47 |
| B. Penelitian yang Relevan | 51 |
| C. Kerangka Berpikir | 51 |
| D. Hipotesis Penelitian | 53 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 54 |

| | |
|--|----|
| B. Waktu dan Tempat Penelitian | 55 |
| C. Subyek Penelitian | 56 |
| D. Variabel dan Data Penelitian | 56 |
| 1. Variabel Bebas Pembelajaran berbasis Proyek (X1) | 56 |
| 2. Variabel Bebas Pelaksanaan Unit Produksi (X2) | 57 |
| 3. Variabel Terikat Minat Kewirausahaan (Y) | 57 |
| 4. Data Penelitian | 57 |
| E. Instrumen Penelitian | 58 |
| 1. Bentuk Instrumen | 58 |
| 2. Validitas dan Reabilitas Instrumen | 60 |
| F. Teknik Analisis Data | 64 |
| 1. Uji Normalitas | 64 |
| 2. Uji Regresi Berganda | 65 |
| G. Pengujian Hipotesis | 68 |
| 1. Hipotesis Pertama (Uji T) | 68 |
| 2. Hipotesis Kedua (Uji T) | 69 |
| 3. Hipotesis Ketiga (Uji T) | 70 |
| H. Deskripsi Data Penelitian | 70 |
| BAB IV. PEMBAHASAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN | |
| A. Pembahasan | 77 |
| 1. Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek terhadap Minat Berwirausaha Siswa | 77 |
| 2. Kontribusi Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Berwirausaha Siswa | 79 |
| 3. Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dan Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Berwirausaha Siswa | 81 |
| 4. Koefisien Diterminan | 82 |
| 5. Hasil Belajar | 83 |
| B. Keterbatasan Penelitian..... | 84 |

| | |
|---|-----------|
| BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 85 |
| B. Implikasi | 86 |
| C. Saran | 86 |
| DAFTAR RUJUKAN | 87 |
| LAMPIRAN | 90 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1.1. Data Jumlah Lulusan SMK Negeri 6 Merangin 3 Tahun Terakhir | 8 |
| 3.1. Daftar Subyek Penelitian | 56 |
| 3.2. Skala Likerts | 58 |
| 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 59 |
| 3.4. Uji Kevalidan Variabel Pembelajaran berbasis Proyek | 61 |
| 3.5. Uji Validitas Variabel Pelaksanaan Unit Produksi | 62 |
| 3.6. Uji Validitas Variabel Y | 63 |
| 3.7. Uji Reabilitas Variabel X1, X2 dan Y | 64 |
| 3.8. Tes Normalitas | 65 |
| 3.9. Uji Monokolinearitas | 66 |
| 3.10. Uji Heteroskedastisitas | 67 |
| 3.11. Uji Hipotesis Anova dan <i>Coefficients</i> | 68 |
| 3.12. Kriteria Jawaban Responden | 71 |
| 3.13. Deskripsi Hasil Analisis Statistik | 71 |
| 3.14. Rangkuman Uji Statistik Pembelajaran berbasis Proyek | 72 |
| 3.15. Hasil Uji Statistik Variabel Pembelajaran berbasis Proyek | 72 |
| 3.16. Rangkuman Perhitungan Statistik Pelaksanaan Unit Produksi | 73 |
| 3.17. Hasil Uji Statistik Variabel Pelaksanaan Unit Produksi | 73 |
| 3.18. Perhitungan Statistik Minat Berwirausaha | 75 |
| 3.19. Hasil Uji Statistik Variabel Minat Berwirausaha | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| 1.1. Grafik PDRB Dengan Ketersediaan Bidang Keahlian SMK di Jambi | 9 |
| 2.1. Langkah-Langkah Pembelajaran berbasis Proyek | 17 |
| 2.2. Struktur Organisasi Unit Produksi SMK Negeri 6 Merangin | 47 |
| 2.3. Bagan Kerangka Berpikir | 52 |
| 3.1. Persamaan Regresi Antar Variabel | 55 |
| 3.2. Prosedur Penelitian | 55 |
| 3.3. Histogram Variabel Pembelajaran berbasis Proyek | 73 |
| 3.4. Histogram Variabel Pelaksanaan Unit Produksi | 74 |
| 3.5. Histogram Variabel Minat Kewirausahaan | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Instrumen Penelitian | 90 |
| 2. Tabulasi Data Hasil Penelitian | 99 |
| 3. Analisis Persentase Indikator | 102 |
| 4. Deskripsi Data Statistik | 110 |
| 5. Rekapitan Hasil Laporan Kewirausahaan | 114 |
| 6. Rekapitan Pembelajaran Proyek | 116 |
| 7. Rekapitan Hasil Belajar Agribisnis Tanaman Sayuran | 118 |
| 8. Laporan Praktik | 120 |
| 9. Foto-Foto Kegiatan | 143 |
| 10. Surat Izin Penelitian | 159 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pemerintah untuk pemenuhan sumber daya manusia pada jenjang menengah adalah dengan meningkatkan kualitas pembinaan pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan yang berkualitas akan menjadi kunci utama menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah dalam upaya mengurangi tingkat pengangguran. Pendidikan kejuruan dalam Rupert Evans (1978), adalah pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya untuk siap bekerja pada berbagai jenis pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri saat ini. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan tingkat menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan, dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

Demi terwujudnya harapan pendidikan seperti yang diterangkan di atas, pemerintah mengeluarkan Permendikbud No. 103 Tahun 2014 mengenai pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Dalam aturan tersebut diterangkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi sesama peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik serta dengan lingkungan belajar yang ada pada satuan pendidikan. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, dan metode yang mengacu pada karakteristik inspiratif dan interaktif, menantang, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kolaboratif dan kontekstual, memberikan peluang yang besar untuk berkeaktifitas dan mengaktualisasikan diri demi kemandirian peserta didik dan sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk mengasah kreatifitas peserta didik dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam bentuk hasil nyata. Dimana

pelaksanaan pembelajaran tidak hanya mampu secara teoritis namun mereka dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah dipelajari selama ini dapat diimplementasikan dalam bentuk keterampilan nyata dalam membuat produk. Maka strategi pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik adalah dengan jenis pendekatan pengajaran berbentuk proyek.

Jenis pembelajaran berbentuk proyek ialah suatu bentuk pelaksanaan pendidikan yang kreatif dan terpusat pada siswa dan memposisikan guru sebagai penghubung dan motivator dalam pengajaran, peserta didik diberikan kesempatan merancang pembelajaran dan melaksanakan praktek secara mandiri. Pengajaran melalui pendekatan proyek dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran berbasis produk. Berpedoman pada silabus tentang ketetapan kegiatan pembelajaran, pembelajaran berbasis produk (proyek) juga menuntut keaktifan siswa agar dapat belajar dan bekerja bersama dalam tugas proyek. Sehingga adanya suasana pembelajaran yang kondusif serta menarik bagi peserta didik

Thomas, *et, al* (1999) menerangkan bahwa pendekatan pembelajaran berorientasi produk merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan peluang yang luas kepada guru untuk mengelola aktifitas pembelajaran di kelas dalam bentuk tugas proyek. Dalam pembelajaran berorientasi produk meliputi bentuk penugasan yang kompleks berpedoman pada permasalahan dan pertanyaan yang mendasar, dan menuntut peserta didik untuk merencanakan, menguraikan masalah, mengambil keputusan, melakukan penyelidikan serta memberikan peluang kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri. Hal ini juga sejalan dengan teori pendekatan dalam pembelajaran berorientasi produk. Dengan demikian menerapkan pendekatan jenis pengajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan alternatif dari solusi permasalahan pembelajaran agar dapat meningkatkan daya kritis dan daya pikir peserta didik.

Pembelajaran berbasis proyek menitik beratkan pada aktifitas kegiatan pembelajaran dengan masa waktu yang cukup lama, siswa langsung terlibat dengan berbagai jenis persoalan dan permasalahan hidup sehari-hari, siswa

belajar bagaimana mengerti dan mencari solusi dari persoalan nyata yang bersifat multidimensi. Pembelajaran berbasis proyek membiasakan dan mendorong agar dapat menemukan sendiri (*inquiry*), melakukan pengkajian dan observasi, penerapan keterampilan untuk merencanakan (*planning skills*), berfikir kritis (*critical thinking*), dan menyelesaikan masalah (*problem-solving skills*) dalam menuntaskan sebuah rencana atau proyek. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menerapkan kompetensi individu (*individual competency*) dan kolaborasi kedalam suatu kelompok seperti orang bekerjasama dalam kelompok di tempat kerja yang sesungguhnya.

Diffiily & Sassman (2002) menjelaskan ada 7 karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yaitu; 1) mengikutsertakan siswa secara langsung saat proses pembelajaran, 2) mengaitkan pengajaran pada kondisi nyata, 3) diterapkan atas dasar penelitian, 4) melibatkan beragam sumber belajar, 5) menyatukan antara pengetahuan dan keterampilan peserta didik, 6) dilakukan secara kontinu, dan 7) ditutup dengan terciptanya sesuatu produk hasil dari proses pembelajaran.

Struktur Kurikulum Tahun 2013 Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor: 07/D.D5/KK/2018 dan Surat Edaran P-SMK nomor 4540 Tahun 2017 Tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) pada program keahlian agribisnis tanaman memuat 6 kompetensi keahlian (C3). Empat dari enam kompetensi keahlian berlandaskan pada konsep agribisnis yang terdiri dari yaitu; 1) agribisnis tanaman sayuran, 2) agribisnis tanaman buah, 3) agribisnis tanaman hias, 4) agribisnis tanaman pangan. Dan ditambah produk kreatif dan kewirausahaan. Mata pelajaran ini mulai dipelajari pada kelas XI dan XII dengan jumlah jam perminggu yang memadai. Tentunya dengan jumlah jam yang banyak ini siswa dapat dilatih menghasilkan suatu produk yang berbasiskan agribisnis sekaligus dapat melatih jiwa entrepreneur dan semangat kewirausahaannya melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek.

Perubahan paradigma lulusan SMK dari Bekerja, Melanjutkan dan Wirausaha (BMW) haruslah digeser menjadi Wirausaha, Bekerja dan Melanjutkan (WBM) seperti yang dikemukakan oleh Wikan Sakarinto (2021) bahwa kedepannya paradigma BMW akan diubah menjadi WBM, dimana wirausaha menjadi fokus utama para lulusan sekolah vokasi. Perubahan paradigma tersebut dapat dilaksanakan melalui beberapa kebijakan. Kebijakan ini merupakan sebuah solusi dari semakin sempitnya peluang kerja dibidang industri sehingga keterserapan lulusan semakin sedikit sehingga tingkat pengangguran semakin tinggi. Afriyadi (2019) memaparkan bahwa terdapat masalah dalam pendidikan, khususnya pada lulusan Sekolah Menengah Kejuruan. Selama ini SMK telah melaksanakan program pendidikan tiga tahun ataupun ada yang empat tahun namun masih banyak mengalami kendala dalam keterserapan lulusan, sehingga masih banyak lulusan SMK yang menganggur.

Pemerintah berharap dimasa yang akan datang lulusan dari SMK diharapkan mampu menjadi tulang punggung negara dalam mengurangi angka pengangguran kelas menengah, maka sangatlah tepat kiranya di jenjang pendidikan SMK perlu diupayakan secara maksimal pembelajaran kompetensi keahlian dan produk kreatif dan kewirausahaan karena dalam proses pembelajarannya akan saling berkolaborasi satu kompetensi dengan kompetensi lainnya terutama mata pelajaran yang berbasis proyek, sehingga siswa dapat merancang suatu produk yang layak untuk dijual.

Farida dalam Luthfini. A (2021) menyatakan bahwa diantara model pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan semangat berwirausaha siswa adalah jenis pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembelajaran berorientasi produk, pembagian kelompok belajar sesuai dengan gaya belajar tiap siswa, serta penilaian portofolio dan produk yang mereka hasilkan. Mereka juga dinilai karakteristik berwirausaha melalui kuisisioner dan hasilnya peserta didik dianggap mampu mengaplikasikan karakteristik, sikap, jiwa dan perilaku berwirausaha dalam diri mereka Sementara itu Ganefri *et.al* (2017) yang berjudul “*Designing Learning Stages of Production Based Entrepreneurship Learning in the Technology and Vocational Education*”. Perangkat

pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan daya kreatifitas mahasiswa terutama untuk mata kuliah kewirausahaan dan hal ini dituangkan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester dan Satuan Acara Pembelajaran.

Pada saat ini lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) haruslah merubah mindset berpikir dari mencari kerja menjadi membuat peluang kerja. Berdasarkan data statistik dalam dua tahun terakhir Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) lulusan SMK lebih tinggi dibandingkan lulusan SMA dimana lulusan SMK (11,13%) sementara SMA 9,09% (BPS, 2021) ini tentunya menjadi beban bagi semua *stoucholder* dan pemangku kepentingan pendidikan kejuruan. Tidak sebandingnya serapan tenaga kerja dengan jumlah lulusan SMK, ditambah lagi kompetensi siswa yang belum merata pada berbagai daerah. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah bagaimana membuat model pembelajaran yang dapat mengasah dan mengembangkan minat berwirausaha siswa seperti program Sekolah Pencetak Wirausaha (SPW) yang diluncurkan oleh kemendikbud sejak tahun 2018.

Pada program SPW siswa SMK tidak saja dibekali dengan ilmu dan pengetahuan yang sesuai dengan keahlian yang dimilikinya tetapi harus juga dilengkapi dengan keterampilan dalam berwirausaha. Kompetensi kewirausahaan merupakan sebuah keterampilan dalam rangka mengimplementasikan ilmu dan pengetahuan dalam kehidupan sesungguhnya. Keahlian dalam berwirausaha merupakan bagian dari tujuan besar dari lulusan SMK. Sekolah Menengah Kejuruan bertujuan agar siswanya dapat menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan).

Akibat lompatan perkembangan teknologi dan informasi komunikasi terutama pada industri 4.0 dan industri merubah perilaku dan gaya hidup masyarakat. Banyak kegiatan sudah dikendalikan dengan bantuan internet pada berbagai bidang kehidupan. Semasa ini sebuah kecenderungan munculnya

sistem otomasi pada semua pengendalian dalam bentuk aplikasi pintar untuk pengolahan data dan proses produksi. Munculnya gaya hidup baru yang serba instan dengan konsep simpel dan cepat, hal ini dapat terlihat dari kebutuhan serta kondisi industri dan pasar yang terus berubah seiring munculnya profesi baru yang tidak pernah diperkirakan sebelumnya. Dalam rangka meningkatkan mutu lulusan dan pembinaan siswa serta mampu menghadapi tantangan masa kini dan yang akan datang. Untuk itu siswa SMK harus menguasai keterampilan bukan saja yang sesuai dengan kompetensi keahlian yang diambilnya, melainkan juga memiliki keterampilan khusus seperti berwirausaha. Mengingat bahwa semakin membludaknya lulusan SMK yang tidak seimbang dengan peluang kerja yang disiapkan oleh pemerintah dan industri, sehingga dibutuhkan sebuah kecakapan dan juga keterampilan yang relevan yaitu kurikulum abad 21, yang meliputi kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi, berfikir kritis, dan memecahkan masalah, serta kreatif dan mampu berinovasi.

Pada kenyataannya pembelajaran yang dilaksanakan di SMK, sebahagian guru dalam memberikan materi pembelajaran masih bersifat teoritis saja. Pada hal seharusnya guru harus menanamkan pembentukan nilai-nilai dan keterampilan siswa, sehingga guru merasa sulit untuk mengimplementasikan pembelajaran kewirausahaan, pada hal jika praktik bisnis dapat dimaksimalkan maka pembelajaran kewirausahaan akan menjadi mudah diwujudkan. Siswa di SMK haruslah memiliki dan menguasai keterampilan dan kreativitas sesuai dengan bidang keahlian yang diminati, keterampilan dan kreatifitas dapat dikuasai siswa bila guru juga berpikir kreatif dan berinovasi serta dapat menanamkan nilai-nilai tersebut pada setiap siswa bimbingannya.

Proses kreatifitas dapat menghasilkan pengalaman-pengalaman baru yang asli serta bermakna. Siswa yang kreativitas akan melahirkan ide-ide dan gagasan baru ataupun dalam bentuk karya nyata, baik dalam karya baru maupun mengkolaborasikan dengan karya yang ada sebelumnya, namun dapat memberikan perbedaan dan kekhususan sebagai ciri dari kreatifitas. Kreativitas dan inovasi merupakan inti dari kewirausahaan. Kreativitas dapat dimaknai

sebagai kompetensi dalam mengembangkan gagasan-gagasan baru dan untuk memperoleh cara-cara baru agar dapat menyelesaikan masalah dan mencari peluang baru. Sedangkan inovasi dalam kewirausahaan adalah kemampuan untuk mengaplikasikan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaikinya.

SMK Negeri 6 Merangin didirikan berdasarkan SK Nomor 421.3/1052/PDK/2008 Tanggal 06 Agustus 2008 dalam kurun waktu 13 tahun SMK Negeri 6 Merangin telah meluluskan sebanyak 140 orang berdasarkan data 3 tahun terakhir seperti terlihat pada tabel 1.1 Berdasarkan studi awal yang peneliti lakukan melalui observasi serta wawancara dengan seluruh staf pengajar yang ada di SMK Negeri 6 Merangin yang berjumlah 15 orang menyatakan bahwa selama ini kegiatan pembelajaran praktik belum berjalan secara optimal. Guru dan siswa dalam melaksanakan praktik hanya sekedar saja bahkan kadang-kadang tidak ada sama sekali pelaksanaan praktik. Hal ini dapat dilihat dari lahan praktik yang kosong dan tidak terolah. Pada lahan praktik yang terlihat banyaknya tumbuhan bambu dan semak belukar, sehingga jauh dari kesan sekolah yang mempunyai kompetensi keahlian berbasis pertanian. Guru lebih banyak memberikan berupa catatan dengan materi seadanya tanpa adanya buku-buku penunjang pembelajaran sehingga literasi siswapun menjadi rendah.

Unit produksi sekolah bagian dari upaya untuk mengembangkan kreatifitas dan kewirausahaan siswa tidak berjalan dengan baik. Pada hal keberadaan unit produksi sangat menunjang pelaksanaan pembelajaran kompetensi keahlian. Banyak sekolah SMK hingga saat ini belum dapat memaksimalkan keberadaan unit produksi untuk mendukung pembelajaran praktik dan kewirausahaan siswa. Dengan berjalannya unit produksi akan banyak manfaat bagi proses pembelajaran yang dapat melatih kewirausahaan siswa dan sekaligus memperoleh profit yang dapat meningkatkan kesejahteraan warga sekolah secara luas. Untuk itu SMK Negeri 6 Merangin harus berusaha semaksimal mungkin agar unit produksi dapat berjalan dan berfungsi dengan baik sehingga memberikan manfaat yang besar bagi warga sekolah.

Begitu juga dengan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang ada dilaksanakan selama ini di SMK Negeri 6 Merangin belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Guru lebih banyak memberikan pengetahuan atau kognitif tanpa adanya praktik yang diharapkan. Usaha dari guru untuk menanamkan sikap pembiasaan dan perilaku kewirausahaan kepada siswa tidak terlihat dengan jelas. Maka untuk itu guru harus merubah pola penilaian dari kognitif atau pengetahuan yang bersifat hafalan kepada penilaian aktifitas kewirausahaan yang dapat terpantau dengan jelas. Dengan kemajuan teknologi digital saat ini guru harus mendorong siswa untuk dapat memanfaatkan media sosial dan toko *online* dalam melatih kewirausahaan siswa. Dengan perubahan pola pembelajaran kewirausahaan diharapkan nantinya siswa mulai tumbuh minat berwirausahanya.

Kondisi pembelajaran yang demikian tentunya tidak akan melahirkan kreatifitas dan keahlian yang diharapkan dibidang agribisnis tidak akan tercapai. Wajar hingga saat ini belum ada produk yang dapat diunggulkan dan menjadi suatu ciri khas dari SMK Negeri 6 Merangin itu sendiri. Disamping itu juga jika peneliti amati dan telusuri masih sedikit lulusan yang berwirausaha bahkan jika ditelusuri lagi lebih rinci belum ada sama sekali yang berwirausaha sesuai kompetensi keahlian yang dimiliki setelah lulus dari SMK Negeri 6 Merangin dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

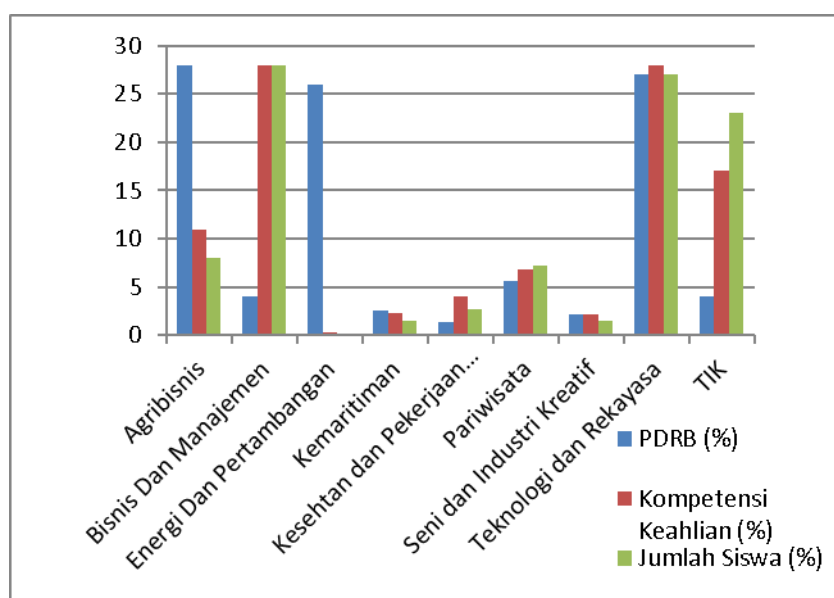
Tabel 1.1. Data Jumlah Lulusan SMK Negeri 6 Merangin 3 Tahun Terakhir

| No | Tahun lulus | Jumlah lulus | Bekerja/wirausaha | KE-PTS | Belum Bekerja/Lain-Lain | Ket |
|----|-------------|--------------|-------------------|--------|-------------------------|-----|
| 1. | 2018 | 49 | 1 | 5 | 43 | |
| 2. | 2019 | 30 | 2 | 4 | 24 | |
| 3. | 2020 | 40 | 4 | 8 | 28 | |

Sumber: Data *Tracer Study* SMK Negeri 6 Merangin Tahun 2021.

Hal ini tentu sangat memprihatikan dan mengecewakan bahwa tujuan sekolah SMK itu sendiri tidak tercapai, dimana lulusan dari SMK dapat bekerja dan berwirausaha setelah menyelesaikan pendidikannya sehingga dapat membantu dirinya, keluarga dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup

dengan tersedianya pekerjaan. Tak salah lagi jika saat ini jumlah peminat untuk kompetensi keahlian dibidang pertanian kian berkurang. termasuk di SMK Negeri 6 Merangin sendiri. Dengan demikian ketermanfaatan SMK bagi masyarakat yang ada disekitar sekolah belum terasa. Pada hal jika dilihat dari potensi yang ada di provinsi Jambi berdasarkan hasil laporan kajian Tim UNY dan BPS Tahun 2019 menunjukkan bahwa perbandingan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) dengan keselarasan Bidang Keahlian SMK untuk kompetensi keahlian Agribisnis dan Agroteknologi mempunyai peluang besar. Jumlah bidang usaha lebih besar dibandingkan dengan jumlah kompetensi keahlian dan jumlah siswa yang terampil saat ini seperti tertera pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1. Perbandingan PDRB dengan Ketersediaan Bidang Keahlian SMK di Jambi

Sumber: BPS dan Data PSMK 2019

SMK Negeri 6 Merangin yang memiliki banyak potensi agribisnis yang dapat dikembangkan. Beberapa potensi yang dapat dioptimalkan untuk menghasilkan produk unggulan bagi SMK Negeri 6 Merangin antara lain: produksi tanaman sayuran, produksi kompos, produksi tanaman hias, produksi tanaman pangan, produksi bubuk kopi dan pengembangan produksi hydroponik. Pengembangan semua potensi yang ada secara baik akan

menghasilkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan bagi siswa setelah menamatkan pendidikannya di SMK Negeri 6 Merangin. Kepala sekolah dan semua majelis guru harus merubah paradigma pembelajaran yang sekedarnya saja, menjadi pembelajaran yang menghasilkan suatu produk yang layak dijual di masyarakat.

Melalui pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam upaya mewujudkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik di SMK Negeri 6 Merangin adalah dengan pengembangan pembelajaran berbasis produk dan pelaksanaan unit produksi diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa sehingga SMK Negeri 6 Merangin dapat menghasilkan lulusan yang berjiwa kewirausahaan. Kondisi seperti ini dikarenakan pola-pola pembelajaran yang sampai saat ini masih berorientasi terpusat dengan guru (*teacher centered*) sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung pasif dan hasil belajar menjadi tidak optimal. Merujuk pada uraian diatas maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul **“Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dan Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Kewirausahaan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”**, melalui implementasi pendekatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik yang sebelumnya pembelajaran tidak menghasilkan produk yang layak jual menjadi produk yang layak jual sehingga timbul minat berwirausaha di bidang agribisnis nantinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dari uraian yang ada pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah tersebut menjadi:

1. Masih sedikitnya lulusan SMK Negeri 6 Merangin yang berwirausaha tak lebih 1%, seperti dikemukakan hasil *tracer study* 2 (dua) tahun terakhir. padahal potensi daerah sangat terbuka untuk berwirausaha.

2. Kegiatan pembelajaran kewirausahaan yang cenderung mencatat daripada pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengasah dan menimbulkan minat siswa untuk berwirausaha.
3. Belum adanya upaya maksimal antara guru dan siswa dalam menghasilkan suatu produk dari pembelajaran agribisnis tanaman sayuran, sehingga hasil pembelajaran tersebut dapat dijual pada konsumen yang mendorong siswa untuk belajar wirausaha.
4. Peserta didik kurang termotivasi terhadap tugas pembelajaran praktik yang diberikan oleh guru, sehingga hampir 90% lahan praktik tidak termanfaatkan dengan baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan identifikasi permasalahan yang ada, maka dalam pembatasan permasalahan penelitian ini yaitu Kontribusi Penerapan Pembelajaran berbasis Proyek dan Pelaksanaan Unit Produksi terhadap Minat Kewirausahaan Siswa pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

D. Rumusan Masalah

Dari uraian yang dikemukakan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kontribusi penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap minat kewirausahaan siswa.
2. Bagaimana kontribusi pelaksanaan unit produksi terhadap minat kewirausahaan siswa.
3. Apakah dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi secara bersama (simultan) dapat memberikan kontribusi terhadap minat kewirausahaan siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan kontribusi penerapan pembelajaran pembelajaran berbasis proyek terhadap minat kewirausahaan siswa.
2. Mendiskripsikan kontribusi Pelaksanaan Unit Produksi terhadap minat berwirausahaan siswa.
3. Mendiskripsikan kontribusi penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi secara bersama (simultan) terhadap minat kewirausahaan siswa.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi siswa peneliti, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran kompetensi keahlian dan kewirausahaan.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru mata pelajaran kompetensi keahlian dalam upaya pembiasaan siswa dalam berwirausaha.
3. Bagi sekolah, sebagai pertimbangan sekolah untuk memberikan pembinaan dan evaluasi yang bermanfaat untuk perbaikan kedepan terutama dalam pengembangan minat ke wirausahaan pada siswa.
4. Bagi peneliti sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman terkait permasalahan yang diteliti khususnya kontribusi penerapan pembelajaran berbasis proyek dan pelaksanaan unit produksi terhadap minat kewirausahaan siswa.