

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

a. Belajar

Menurut Slameto dalam Parnawi (2019 , hlm. 1) mengatakan, “ belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan , sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interkasi dengan lingkungannya”. Pada dasarnya belajar ialah hasil dari suatu proses yang dilakukan inividu itu sendiri. James O. Whittaker dalam Parnawi (2019 . hlm. 1) mengatakan, “ belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman” . Belajar berarti timbulnya suatu tingkah laku melalui suatu proses yaitu latihan ataupun pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan berbagai kegiatan yang diiringi proses baik bentuknya dari pengetahuan, sikap , keterampilan ataupun lainnya yang hasilnya berupa pengalaman kemudian menjadi ilmu untuk individu tersebut dengan tujuan kearah yang lebih baik.

b. Pembelajaran

Menurut Hermawan (2014, hlm. 89) mengatakan, “Pembelajaran ialah proses dua arah, di mana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”. Pembelajaran disini artinya juga sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik kemudian diterima oleh peserta didik. Menurut Zulaifa (2019, hlm. 21) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan atau aktifitas yang sengaja diciptakan oleh guru secara sistematis kepada siswa dan saling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar sehingga

diperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh. Pembelajaran dibantu oleh seorang pendidik agar proses pemberian ilmu berjalan sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa pembelajaran ialah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidikan dengan memberikan ilmu kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Pengertian Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Produk kreatif sangatlah berhubungan erat dengan unsur kreativitas pada diri seseorang. Produk kreatif muncul pada saat teknologi yang kini menjadi suatu kebutuhan pada masa kini. Kegiatan yang awalnya hanya formal tanpa adanya teknologi yang dikaitkan kini telah dikaitkan dengan teknologi sehingga menghasilkan suatu produk kreatif. Karena pada masa kini teknologi tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari dan bisa disebut menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan. Menurut Setiawati dan Karpin dalam Khotimah (2020, hlm. 358) mengatakan “ produk kreatif menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna”. Produk kreatif berhubungan dengan kreativitas seseorang dalam membuat suatu produk yang nantinya bisa dijadikan suatu yang bisa dijual kemudian jadi suatu usaha yang nantinya mengedepankan sikap kewirausahaan. Menurut Arifin dan Mursidin (2020, hlm. 11) mengatakan bahwa kewirausahaan adalah sikap mental untuk membangun kualitas diri yang lebih produktif, respek terhadap kebutuhan, dan responsif terhadap perkembangan yang terjadi. Riyanti (2020, hlm. 22) mengatakan “ kewirausahaan merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk menciptakan sesuatu dengan kreatif dan inovatif dengan tujuan meningkatkan nilai tambah pada masyarakat”.

Berdasarkan pendapat di atas, secara sederhana pengertian produk kreatif dan kewirausahaan adalah suatu kegiatan untuk menciptakan produk baru atas kegiatan yang berdasarkan kreativitas serta menggunakan prinsip kewirausahaan dan nantinya produk baru ataupun produk lama yang diinovasi ini memiliki manfaat dan nilai jual yang menghasilkan.

d. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dimunculkan pada tahun 2017 atas kurikulum 2013 revisi 2017. Sudirman (2019, hlm. 2) mengatakan, “Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah mata pelajaran yang terkait secara langsung dalam penanaman pendidikan kewirausahaan kepada siswa”. Mata pelajaran ini juga memberikan pemahaman mengenai keterampilan dalam berwirausaha kepada siswa. Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan bidang mata pelajaran Muatan Peminatan Kejuruan termasuk kedalam Kompetensi Keahlian C6 (Meiharti, 2021). Mata pelajaran PKK mengharuskan ada produk yang didesain berdasarkan kreatifitas siswa, didukung dengan pembelajaran abad 21 seperti *kreatif, critical thinking skill*, komunikatif dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas mengenai pembelajaran PKK ialah pembelajaran yang dimana peserta didik diharapkan menjadi individu yang berwawasan diiringi dengan perkembangan teknologi yang ada serta memanfaatkannya sebagai penunjang dalam menjalankan kegiatan berwirausaha atas produk kreatif yang diciptakan dengan tetap mencintai dan menciptakan produk lokal.

Pendidikan bukan hanya mengantarkan siswa mampu menjawab soal ujian, tetapi juga menjawab soal ujian, tetapi juga menjawab ujian hidup dan kehidupan hingga mencapai tujuan hidup. Maka dari itu sekolah diwajibkan untuk mengajarkan anak didik agar dapat menjadi orang yang terpelajar dan terdidik secara baik sehingga menjadi orang yang cerdas dalam menghadapi persoalan hidup pribadi, masyarakat, dan bangsanya. Apalagi pada era globalisasi ini persaingan semakin ketat terutama didunia pekerjaan ini yang memerlukan skill yang diperlukan pada masa kini dan pendidikan yang berperan penting untuk membangun dan menciptakan skill pada individu.

Salah satu mata pelajaran yang dapat membangun skill pada individu siswa ialah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) yang dimana pada awalnya mata pelajaran ini bersifat adaptif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kemudian mata pelajaran ini dirubah menjadi mata pelajaran yang bersifat produktif yang mata pelajarannya juga direvisi menjadi PKK oleh

kurikulum 2013. Pelajaran ini berisi teori yang berbeda-beda sesuai dengan jurusan yang ada di SMK. Setiap sekolah mempunyai cara yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum yang telah berubah. SMK Negeri 1 Tanjungpandan mempunyai cara tersendiri dalam menyampaikan materi, yaitu dimana pada setiap jurusan memiliki guru yang berbeda-beda, namun guru ini bukan guru khusus mata pelajaran PKK melainkan guru yang merangkap juga pada mata pelajaran lain yang ada di SMK.

Pada pembelajaran PKK ini siswa diberikan materi baik secara teori dimana untuk menunjang daya produktif, kreatif, inovatif pada peserta didik. Sesuai dengan tujuan pemerintahan pada masa ini yang mengusung “ Industri Kreatif ” dimana mata pelajaran ini untuk mengembangkan skill serta kualitas diri pada generasi muda dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Terlebih pada saat mulainya pandemi covid 19, yang dimana pekerjaan sulit dicari sehingga banyak perusahaan yang harus memberhentikan pekerja dan akhirnya membuka usaha sendiri dari yang usaha kecil , menengah hingga besar. Bentuk pembelajaran PKK kurikulum 2013 revisi lebih bersifat *student-centered* (terpusat pada siswa), yang artinya siswa dituntut untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator. Sesuai dengan tujuan pada kurikulum ini agar potensi yang ada pada individu siswa akan tumbuh, berkembang serta tergali secara baik sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki serta nantinya mereka mampu menghasilkan produk baru bahkan menginovasi produk lama produk baru yang beragam namun tetap menerapkan karakter yang positif dalam diri mereka.

Pembelajaran PKK mempunyai arah yang mengharuskan siswa nantinya bisa membuat mereka memiliki sikap yang mandiri serta mengembangkan kecakapan mereka saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik dituntut untuk memiliki kreativitas dalam membuat atau menciptakan suatu produk serta dilandasi sifat-sifat kewirausahaan. Pembelajaran PKK juga membantu para siswa agar bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka yang nantinya akan bermanfaat pada kehidupan mereka dimasa sekarang serta dimasa yang akan datang.

e. Tujuan Umum Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sesuai dengan kurikulum 2013 revisi bahwa adanya mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ialah untuk membentuk sikap serta perilaku wirausahawan pada diri siswa, lalu mereka bisa mendesain produk sendiri dengan kreatifitas yang mereka miliki sehingga produk menjadi suatu barang yang memiliki nilai jual serta bisa bersaing dengan produk lain dengan strategi pemasaran yang mereka miliki dan pelajari dan juga bisa memanfaatkan teknologi sebagai penunjang. Tati Setiawati dan Karpin dalam Utami (2019, hlm. 15) mengatakan bahwa adanya tujuan pembelajaran PKK ialah :

- 1) Mengasah keterampilan para siswa dengan membuat dan menciptakan produk yang sesuai dengan minat dan daya beli .
- 2) Meningkatkan daya inovasi dan kreatifitas siswa melalui pembuatan berbagai produk
- 3) Membudayakan semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan berwirausaha siswa
- 4) Mewujudkan kemandirian siswa untuk menghasilkan kemajuan melalui pembuatan produk kreatif
- 5) Menciptakan iklim belajar , bekerja , berkarya dan berpartisipasi dan pembelajaran yang menyenangkan

f. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Setiap mata pelajaran mempunyai Standar Kompetensi Kelulusan masing-masing sebagai acuan pada setiap standar pendidikan yang ada. SKL ini dirancang sebagai acuan utama pengembangan dari standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kerja kependidikan , standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Untuk itu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan juga memiliki SKL yang telah dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Berikut standar kompetensi lulusan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan :

Tabel 2. 1
KI dan KD Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cermin bangsa dalam pergaulan dunia.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Sumber : Psmk.kemendikbud.go.id

g. KI/KD Produk Kreatif dan Kewirausahaan

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Bidang Keahlian : Seluruh Bidang Keahlian
 Program Keahlian : Seluruh Program Keahlian
 Kompetensi Keahlian : Seluruh Kompetensi Keahlian
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Tabel 2. 2
KI dan KD Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI INTI
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha	4.2 Menentukan peluang usaha produk

produk barang/jasa	barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa	4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
3.6 Menganalisis lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa
3.7 Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi prototype produk barang/jasa
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa	4.8 Membuat prototype produk barang/jasa
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa	4.9 Menguji prototype produk barang/jasa
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasc
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan

Sumber : Psmk.kemndikbud.go.i

h. Indikator Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Penelitian akan dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas XII jurusan OTKP di SMK Negeri 1 Tanjungpandan. Pada penelitian ini tentunya menggunakan

indikator pada pembelajaran pkk yaitu dengan menggunakan Kompetensi Dasar (KD) secara berpasangan yaitu dari KD 3.1 – KD 3.8 dan KD 4.1 – KD 4.8 . Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan sebagai indikator pengukuran dalam penelitian ini sejumlah 4 butir, ini karena siswa telah mempelajarinya secara lengkap pada semester ganjil ini.

Adapun ke 4 Indikator yang nantinya akan dibagi menjadi 8 indikator pada saat pembuatan angket Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebagai berikut :

1) Memahami dan mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan.

Seorang wirausahawan memiliki karakteristik yang berbeda dari manusia pada umumnya. Rhenald Kasali, dkk (2015, hlm. 15) mengatakan bahwa salah satu karakter seorang wirausaha ialah persahabatan yang kental dengan ketidakpastian. Ketidakpastian yang dimaksud ialah penghasilan yang tidak tetap setiap harinya, jika ada fasilitas yang digunakan maka harus dibayar, bahkan harus menggunakan modal awal untuk membangun usahanya. Meskipun begitu bagi seorang wirausaha itu semua bukan adalah akhir dari segalanya. Bagi mereka kesulitan adalah tantangan. Sebab dikepal mereka hati-hari yang indah akan datang dan membawa mereka pada kesuksesan yang mereka tuju walaupun dengan proses yang lumayan lama.

Menurut B.N Marbun yang dikutip Alma dalam Zulaifa (2019, hlm.23) mengatakan “sikap dan perilaku yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan adalah memiliki rasa percaya diri, berorientasikan tugas dan hasil, pengambilan resiko, kepemimpinan, keorisinilan dan berorientasi ke masa depan.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengukuran tanggapan siswa pada pembelajaran dari KD 3.1 dan KD 4.1 dapat diketahui dengan cara meneliti pemahaman siswa mengenai kewirausahaan, karakteristik wirausahawan dan sikap perilaku wirausahawan.

2) Menganalisis dan menentukan peluang usaha produk barang/jasa

Zuniarti dkk dalam Zulaifa (2019, hlm. 24) mengatakan bahwa “peluang usaha adalah kesempatan yang ada untuk dapat dimanfaatkan dalam memperoleh keuntungan bagi wirausahawan.”. Didalam menganalisis

peluang usaha hal yang terpenting ialah adanya perencanaan usaha. Hal ini dikarenakan adanya keterkaitan antara perencanaan dan peluang usaha. Pada umumnya perencanaan yang baik ialah dengan membuat analisis SWOT untuk memulai usaha, karena didalam analisis SWOT kita bisa juga membuat faktor internal, eksternal, kekuatan serta kelemahan dari usaha yang akan kita bangun serta peluang maupun ancaman yang akan datang nantinya.

Berdasarkan uraian diatas pengukuran tanggapan siswa pada pembelajaran dari KD 3.2 dan KD 4.2 ialah dengan cara meneliti pemahaman siswa mengenai peluang usaha dan resiko serta perencanaan usaha dalam analisis SWOT.

3) Memahami dan mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual

Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan terjemahan dari Intellectual Property Right (IPR), sebagaimana diatur dalam undang-undang No. 7 Tahun 1994 tentang pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*). Pengertian *Intellectual Property Right* sendiri adalah pemahaman mengenai hak atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia, yang mempunyai hubungan dengan hak seseorang secara pribadi yaitu hak asasi manusia (*human right*). Hak eksklusif yang diberikan suatu hukum atau peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Ada berbagai macam HAKI diantaranya ialah hak cipta, hak paten dan hak merek.

Menurut undang - undang yang telah disahkan oleh DPR-RI pada tanggal 21 Maret 1997, HAKI adalah hak-hak secara hukum yang berhubungan dengan permasalahan hasil penemuan dan kreativitas seseorang atau beberapa orang yang berhubungan dengan perlindungan permasalahan reputasi dalam bidang komersial (*commercial reputation*) dan tindakan / jasa dalam bidang komersial (*goodwill*).

Berdasarkan uraian diatas pengukuran tanggapan siswa pada KD 3.3 dan 4.3 ialah dengan cara meneliti pemahaman siswa mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI).

4) Menganalisis konsep dan membuat desain prototype serta kemasan produk barang/jasa

Seseorang yang ingin memulai usaha tentunya harus memiliki suatu produk untuk dijual ataupun dipasarkan, hal ini diiringi dengan perencanaan pembuatan atas produk tersebut. Ada suatu tahapan yang dikenal dalam proses ini yaitu prototype produk.

Menurut KBBI “Prototype yaitu model yang mula-mula (Model Asli) yang menjadi contoh. Contoh baku atau contoh yang mewakili sebuah model suatu produk. Prototype adalah contoh yang mewakili sebuah model suatu produk.” Prototype biasanya digunakan sebagai alat evaluasi atas desain baru yang dibuat oleh usaha produk kreatif dengan fungsi sebagai alauji konsep atau sebelum produk itu akan dipasarkan. Pembuatan prototype merupakan tahapan yang penting dalam perencanaan pembuatan sebuah produk dikarenakan ini menyangkut kesuksesan dalam suatu usaha.

Produk juga memerlukan suatu kemasan untuk membuat produk tersebut aman. Menurut Kotler & Amstrong dalam Abarca (2021, hlm. 26) “ kemasan (packaging) merupakan aktivitas merancang dan memproduksi wadah atau bungkus suatu produk. Pengemasan meliputi kegiatan, perlindungan, dan penambahan nilai sebuah produk.” Kemasan juga sebagai daya tarik serta ciri khas suatu produk yang dijual.

Berdasarkan uraian diatas pengukuran tanggapan siswa pada KD 3.4 dan 4.4 ialah dengan cara meneliti pemahaman siswa mengenai konsep prototype dan kemasan produk.

2. Minat Berwirausaha

a. Pengertian Minat

Salah satu faktor tercapainya cita-cita seseorang ialah adanya minat dari dalam dirinya. Minat biasanya ada karna suatu hal yang disukai oleh individu itu sendiri. Menurut Pratiwi & Marlina (2020, hlm. 56) berpendapat “Minat yang muncul akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, sehingga akan timbul keinginan untuk mendapatkan apa yang diinginkan”. Ini berarti seseorang akan menaruh perhatian yang besar pada suatu hal dan akan mendorongnya untuk mencapai hal tersebut. Minat merupakan indikator adanya kekuatan dalam diri seseorang pada bidang kegiatan tertentu

yang membuat seseorang termotivasi untuk mempelajarinya dan akan menghasilkan sesuatu secara maksimal. (Nastiti, 2021)

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa minat seseorang terhadap suatu obyek akan menimbulkan rasa ingin bahkan mencari informasi semaksimal mungkin dari obyek tersebut. Minat juga akan muncul dari pribadinya dengan menyesuaikan akan hal yang ia inginkan. Adanya keinginan, kemampuan dan bakat dalam diri seseorang suatu hal yang menentukan besar kecilnya minat terhadap suatu hal. Minat diperoleh saat seseorang memiliki pengalaman, hasil dari belajar ataupun rasa ingin tahu dan ketertarikan akan suatu hal yang ingin dicapainya.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat

Crow and Crow dalam Abdul Rahman Shaleh (2014,hlm. 42) menjelaskan tentang faktor – faktor yang mempengaruhi minat adalah :

1) Faktor dari dalam

Faktor ini merupakan faktor yang mendorong pemusatan perhatian dan keterlibatan mental. Misalnya dorongan dari dalam yang menimbulkan kegiatan untuk mencari makanan dan sebagainya.

2) Faktor motif sosial

Faktor ini merupakan faktor sosial yang membangkitkan minat pada hal-hal tertentu yang ada hubungannya dengan penemuan kebutuhan sosial bagi dirinya. Misalnya dorongan untuk menghargai akan menimbulkan minat terhadap pendidikan yang tinggi.

3) Faktor emosional

Faktor ini merupakan faktor perasaan yang erat kaitannya dengan minat seseorang terhadap suatu obyek. Adanya aktivitas yang memberikan keberhasilan dan kesuksesan akan menimbulkan perasaan dan puas. Sebaliknya kegagalan seseorang dapat menurunkan minatnya pada bidang yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat, disebabkan oleh suatu dorongan baik itu dari dalam diri, lingkungan sekitar atau pengalaman dari didapat

dari hasil belajar ataupun yang terjadi pada kehidupan sehari – hari sehingga membuat seseorang tertarik akan suatu hal itu.

c. Pengertian Wirausaha

Wirausaha menjadi salah satu pilihan masyarakat untuk mencari penghasilan demi memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Berbagai macam yang bisa dijadikan usaha dari masyarakat, terlebih pada era ini. Menurut Rhenald Kasali dkk (2015, hlm.36) mengatakan, “wirausahawan ialah wirausaha yang kreatif dapat memunculkan produk yang belum pernah di buat dipasar”. Seorang wirausaha ini mampu melihat peluang dari segi manapun untuk mengembangkan usaha yang dimilikinya dengan segala risiko pun mampu untuk ditanggungnya. Wirausahawan selalu bisa dan mampu mencari keuntungan untuk usaha yang dimilikinya dengan keahlian yang dimilikinya. Febriyanti (2020, hlm. 18) mengatakan “seorang wirausaha adalah orang yang mampu menghargai proses dan demikian mereka adalah orang yang sabar dalam menjalani setiap proses menuju keberhasilan tersebut.”

Mursidin dan Arifin (2020, hlm.1) mengatakan bahwa menjadi wirausahawan haruslah berani mengambil risiko, karena usaha yang dipilih bisa gagal dan berhasil, bisa berpenghasilan kecil, bisa besar atau bahkan lebih besar. Dapat diartikan bahwa seorang wirausahawan haruslah dengan persiapan yang matang dan perencanaan yang matang dengan segala risiko yang akan terjadi kedepannya. Apalagi pada era pandemi covid 19 ini, banyaknya wirausaha lain yang juga muncul dengan segala keunikan produk yang dijual. Bahkan produk yang sama pun banyak dijual namun memiliki ciri khas dan sudah diinovasi oleh mereka sesuai dengan kebutuhan pada masa ini.

Berdasarkan pengertian wirausaha diatas maka dapat disimpulkan bahwa wirausaha ialah setiap orang yang mempunyai sikap serta kepribadian yang baik dengan kemampuan dalam melihat keadaan dengan keberanian dalam dirinya untuk mengambil keputusan dalam memanfaatkan sumber-sumber yang ada dan mampu menginovasi diikuti dengan perencanaan yang matang dan mantap. Wirausaha membutuhkan manajemen dalam usaha yang dimilikinya untuk kelancaran dan kesuksesannya. Sikap dan perilaku ialah hal penting juga untuk

mendorong kesuksesan usaha, dalam hal ini minatlah yang menjadi faktor utama dalam berwirausaha.

d. Karakter Wirausahawan

Dalam menjalani kehidupan manusia pasti mempunyai dan menggunakan kekuatan potensial yang ada pada dirinya diiringi karakter yang telah tertanam dalam dirinya. Begitu juga dalam menjadi seorang wirausahawan pastinya mempunyai kekuatan karakter dalam mengimplementasikan dalam usaha yang dimilikinya. Mursidin dan Arifin (2020, hlm.9) mengatakan bahwa ada tiga basis karakter atau kekuatan seseorang untuk melakukan aktivitas kewirausahaan yaitu:

1) Sebagai Thinker.

Manusia tipe ini menjalani kehidupan dengan mengandalkan kekuatan dan kehebatan pikiran atau kemampuan otak yang luar biasa untuk menghasilkan sejumlah inovasi dan kreativitas gagasan, konsep, teori, metodologi, dan model yang unik, dahsyat, spesifik, cepat, dan akurat tentang suatu hal yang belum lazim dan terbiasa ada dalam kehidupan. Ia adalah pelopor pembaharuan dengan pikiran-pikiran baru yang brilian, cerdas, unik, berkarakter kekinian, dan kedisiplinan global yang mendunia.

2) Maker.

Manusia tipe ini secara kreatif mengubah dan mengolah sesuatu yang belum ada menjadi ada, barang yang tidak berguna menjadi bernilai tinggi, barang yang tidak bermanfaat menjadi bermanfaat , bentuk yang kurang baik menjadi bernilai seni tinggi, barang yang tidak berkualitas tinggi, sampah menjadi uang, musibah menjadi peluang uang, masalah mendatangkan uang dan seterusnya.

3) Sebagai Trader

Manusia tipe ini peka, sensitif, proaktif, progresif, dan proyektif dalam memenuhi kebutuhan orang lain, baik kebutuhan lahir maupun batin, fisik, dan nonfisik. Ia berkepercayaan bahwa trading atau selling berarti berusaha untuk memenuhi permintaan dan kebutuhan orang lain, bukan memaksa orang lain untuk membeli produk yang anda tawarkan . Menjual

berarti melahirkan kebutuhan yang berkonsekuensi pada permintaan dan berujung pada pembelian.

Berdasarkan ketiga karakter diatas jika diimplementasikan dalam dunia entrepreneurship maka sekurang – kurangnya akan melahirkan tiga perilaku mendasar seorang wirausahawan, yaitu sebagai inspirator , creator, dan implementator/ actor.

e. Pengertian Minat Berwirausaha

Menurut Febriyanti (2020, hlm.19) mengatakan, “ minat berwirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung resiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya sendiri.”. Minat berwirausaha disini berarti juga bahwa seseorang menciptakan usaha sendiri sebagai pekerjaan yang mereka miliki. Dalam kalangan pendidikan minat berwirausaha juga memiliki arti yang hampir sama dengan minat berwirausaha secara umum. Menurut Wahyuni dalam Salwa (2017,hlm. 5) mengatakan, “ Minat berwirausaha pada peserta didik diantaranya keinginan, ketertarikan serta kesediaan seseorang untuk bekerja keras atau kemauan yang keras dengan adanya pemusatan perhatian dalam berwirausaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri.”

Pengertian pengertian minat dan wirausaha serta minat berwirausaha juga telah diuraikan oleh beberapa para ahli sesuai dengan pendapat masing-masing. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan minat berwirausaha inilah suatu keinginan dalam diri seseorang berdasarkan pengalaman ataupun pelajaran sehingga menjadi sebuah ilmu atau potensi untuk membangun usaha baru atau memajukan usaha yang telah ada dengan karakter yang ia miliki. Munculnya minat berwirausaha juga atas informasi yang didapatkan lalu memunculkan ketertarikan akan hal tersebut sehingga mulailah partisipasi untuk menekuninya diiringi perasaan yang senang dengan segala kesiapan yang telah ada pada diri individu baik itu mulai dari perencanaan hingga segala resiko untuk menjalankan bisnis atau usaha sendiri dengan memanfaatkan peluang bisnis-bisnis yang ada pada masa kini, serta dengan kecerdasannya dalam melakukan

pendekatan inovatif agar bisnis bisa berkembang dan mengalami kemajuan setiap waktunya.

f. Komponen Minat Berwirausaha

Minat tentunya dapat diukur dengan berbagai cara, salah satunya dalam melakukan suatu hal atau pekerjaan, begitu juga yang minat berwirausaha. Ada beberapa komponen yang terkait didalamnya sebagai pendorong berjalannya kegiatan. Menurut Suwarman, dalam Wulandari (2013, hlm.7) komponen yang terkandung didalamnya :

1) Komponen Kognitif

Komponen kognitif adalah pengetahuan dan persepsi yang diperoleh melalui pengalaman dengan suatu obyek, sikap dan informasi dari berbagai sumber.

2) Komponen Afektif

Komponen afektif menggambarkan perasaan dan emosi seseorang terhadap obyek. Perasaan dan sikap seseorang merupakan evaluasi menyeluruh terhadap obyek sikap. Komponen afektif disini menunjukkan penilaian langsung dan umum terhadap suatu obyek.

3) Komponen Konatif

Komponen konatif menunjukkan tindakan seseorang atau kecenderungan perilaku terhadap suatu obyek.

g. Tahap Memulai Berwirausaha

Dalam memulai bisnis tentunya haruslah menyusun rencana bisnis dengan baik dan matang agar berjalan dengan sukses. Untuk itu ada tahapan – tahapan memulai usaha. Menurut Annisa Febrianti dalam Utami (2019, hlm. 35) mengatakan tahapan memulai berwirausaha :

Tahap 1 : menentukan karakteristik pada usaha yang akan dirintis.

Tahap 2 : menentukan jumlah modal yang diperlukan dan berasal dari mana modal tersebut.

Tahap 3 : menentukan likuiditas harta bersih, utang dan modal dengan cara membaca neraca keuangan.

Tahap 4 : menentukan kualitas wirausahawan dalam usaha yang akan dirintis.

Tahap 5 : melakukan inovasi dan memberikan fitur yang unik pada usaha yang akan dirintis.

Tahap 6 : memahami seluruh rencana bisnis berupa tabel, grafik maupun gambar secara cepat.

h. Indikator Minat Berwirausaha

Menurut Slameto (2015, hlm. 180) minat dapat diekspresikan dari hal-hal sebagai berikut :

- 1) Rasa lebih suka dan ketertarikan terhadap sesuatu.

Seseorang yang mempunyai perasaan suka dan tertarik terhadap wirausaha, maka seseorang tersebut akan terus mempelajari wirausaha dengan senang tanpa ada yang menyuruh atau terpaksa.

- 2) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada lainnya.

Seseorang yang berminat terhadap wirausaha akan memberikan pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut lebih menyukai wirausaha daripada hal lainnya dengan sukarela.

- 3) Partisipasi dalam aktivitas yang disukai.

Minat seseorang akan berwirausaha akan membuat orang tersebut untuk lebih berpartisipasi dan terlibat aktif melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut dengan senang hati.

- 4) Perhatian yang lebih terhadap subjek yang disukai.

Seseorang yang memiliki minat pada dunia wirausaha akan lebih memperhatikan hal-hal yang terkait dengan bidang tersebut dan mengesampingkan selain subjek yang diminati.

Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur minat berwirausaha dalam penelitian ini ialah rasa suka atau ketertarikan pada wirausaha, perhatian yang lebih atas ketertarikan tersebut, serta partisipasi dalam berbagai kegiatan mengenai wirausaha.

3. Keterkaitan Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah menjadi pembelajaran yang wajib di pelajari oleh seluruh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) . Pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membangun aspek kognitif dan softskill yang dimiliki oleh siswa, yang artinya dimana siswa harus menciptakan produk yang didesain sendiri berdasarkan kreatifitas masing-masing dengan tujuan untuk berwirausaha. Ini didukung dengan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan siswa menanamkan sifat kreatif , critical thinking, komunikatif dan kolaboratif.

Pembelajaran PKK diberikan juga diharapkan memberi pengaruh pada minat berwirausaha pada siswa. Apalagi pada saat ini pekerjaan sulit dicari dikarenakan pandemi covid – 19. Hal ini membuat peluang wirausaha semakin besar dalam membuka usahanya, namun tetap dengan inovasi yang ada. Pada pembelajaran PKK hal yang mempengaruhi minat berwirausaha itu ada beberapa , diantaranya proses belajar, hasil belajar dan lainnya.

Juniarini & Prihandani (2016, hlm.3) menyatakan mengenai Menurut Theory of planned behavior sebagai berikut :

Tindakan individu pada perilaku tertentu ditentukan oleh niat individu tersebut untuk melakukan perilaku. Niat itu sendiri dipengaruhi sikap terhadap perilaku (Attitude towards Behavioral), norma subyektif (Subjective Norm) yang mempengaruhi perilaku, dan kontrol keperilakuan yang dirasakan (Perceived Behavioral Control). Tindakan individu terhadap perilaku akan semakin kuat apabila didukung dengan pengetahuan yang dimiliki.

Dalam berkegiatan siswa pastinya akan melakukan suatu tindakan atau tingkah laku yang menunjukkan dia melakukan kegiatan tersebut atau tidak. Ini termasuk dalam melakukan pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan . Siswa akan mendapatkan pengetahuan ataupun ilmu yang dipahami setelah melakukan pembelajaran, disini siswa akan terlihat dari tingkah lakunya baik atau tidak dalam menerima pelajaran, apakah perilaku tersebut terkontrol atau tidak. Jika baik maka ia akan merasa suka ataupun tertarik atas pembelajaran yang telah berlangsung. Ketertarikan tersebut

membuat siswa akan terus mencari tahu dan belajar dengan baik mengenai pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan . Rasa ketertarikan ini akan memunculkan minat siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran pkk yaitu agar siswa memiliki minat untuk berwirausaha.

B. Penelitian Terdahulu

Pada hasil penelitian terdahulu ini penulis akan mengetahui apa saja perbedaan dan persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya. Berikut tabel hasil penelitian terdahulu :

Tabel 2. 3
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Pendekatan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Reza Fahmi (2012)	Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Motivasi Berwirausahaan	Pendekatan Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kewirausahaan dengan motivasi berwirausaha mahasiswa Fakultas Ushuluddin IAIN Imam Bonjol Padang.	Terdapat persamaan bahwa pentingnya pemberian mata pelajaran kewirausahaan.	Perbedaannya ialah pada variabel y (motivasi berwirausahaan) dan populasi (seluruh mahasiswa, 568 Orang) dan sampel (92 orang).
2.	Raden Putra Kurnia Pratomo (2018)	Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap kesiapan Berwirausahaan Siswa Kelas XII Pastry Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Bandung	Pendekatan Kuantitatif	Hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif , didapatkan hasil bahwa pembelajaran kewirausahaan berada dalam kategori tinggi, dan kesiapan berwirausaha berada dalam kategori tinggi. Sedangkan analisi verifikatif,	Terdapat persamaan bahwa pentingnya pemberian mata pelajaran kewirausahaan.	Perbedaannya ialah terdapat pada variabel Y (kesiapan berwirausahaan siswa) dan pada objeknya.

				didapatkan hasil bahwa pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap kesiapan berwirausaha berada dalam kategori sedang.		
3.	Skrispi Widad Zulaifa (2019)	Pengaruh Lingkungan Sosial dan Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Siswa kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 1 Sewon	Pendekatan Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan rekapitulasi skor rata-rata tanggapan responden terhadap Pengaruh Lingkungan Sosial sebesar 87%, pembelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan sebesar 98% dan minat berwirausaha sebesar 94% , maka disimpulkan tanggapan responden terhadap lingkungan sosial dan mata pelajaran PKWU serta minat berwirausaha diaktakan “ baik”.	Terdapat persamaan bahwa pentingnya pemberian mata pelajaran kewirausahaan.	Perbedaan yang terdapat ialah salah satu variabel (lingkungan sosial) dan sampel serta populasinya .

C. Kerangka Pemikiran

Pada abad ini pendidikan bukanlah hal yang asing lagi bagi semua orang. Pendidikan kini sangatlah penting karena melalui pendidikan manusia akan

membentuk pribadi yang baik, karena dalam menempun pendidikan bukan hanya sekedar mendapatkan ilmu saja. Maka dari itu pemerintah memberikan perhatian yang sangat mendukung demi melahirkan sumber daya manusia yang unggul, terutama pada sekolah menengah.

Persaingan untuk mendapatkan pekerjaan di era globalisasi saat ini semakin ketat. Apalagi semenjak adanya pandemi covid-19 ini. Semua lapangan pekerjaan mengurangi karyawan baik dengan menggunakan pesangon ataupun tidak. Sehingga akhirnya angka pengangguran meningkat secara drastis. Bahkan yang telah lama bekerja dan menyelesaikan pendidikan pun sulit untuk mendapatkan pekerjaan pada masa ini apalagi yang baru saja menyelesaikan pendidikan. Sehingga diperlukan generasi muda untuk memiliki sikap produktif dan kreatif agar bisa memiliki usaha sendiri bahkan menciptakan lapangan pekerjaan baru.

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan pembelajaran tambahan pada kurikulum revisi 2013 yang dirancang oleh pemerintah. Mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berwirausaha, bukan hanya sekedar teori saja namun juga secara praktik, sehingga dapat tertanam dalam diri individu siswa sikap wirausahawan. Pembelajaran PKK ini berisi materi yang mengajarkan bagaimana gambaran seorang wirausahawan yang sebenarnya serta bagaimana cara membaca peluang usaha yang baik agar siswa dapat mempersiapkan diri dengan mantap untuk merintis usaha yang diinginkan. Sehingga pada akhirnya menumbuhkan minat dalam diri siswa untuk membuat usaha sendiri dimulai dari lingkungan sekolah dan kemudian dapat mengembangkannya nanti saat setelah lulus sekolah.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran PKK mempunyai pengaruh terhadap minat berwirausaha siswa atau tidak. Maka dari itu peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut :

Persaingan untuk mendapatkan pekerjaan di era globalisasi saat ini semakin ketat. Apalagi semenjak adanya pandemi covid-19 ini. Semua lapangan pekerjaan mengurangi karyawan baik dengan menggunakan pesangon ataupun tidak. Sehingga akhirnya angka pengangguran meningkat secara drastis. Maka dibutuhkan lulusan yang mampu berinovasi.



Kurikulum 2013 menghendaki proses pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi mereka pada masa ini dan masa yang akan datang. Siswa juga diharapkan agar lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Peran guru juga jadi faktor utama, dimana guru harus lebih memberikan dorongan lagi agar siswa lebih aktif saat belajar.



Mata Pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan



- Meningkatkan kemampuan siswa dalam berwirausaha (teori dan praktik),
- Dapat tertanam dalam diri individu siswa sikap wirausahawan.
- Tahu cara membaca peluang usaha yang baik agar siswa dapat mempersiapkan diri dengan mantap untuk merintis usaha yang diinginkan.
- Menumbuhkan minat dalam diri siswa untuk membuat usaha sendiri dimulai dari lingkungan sekolah dan kemudian dapat mengembangkannya nanti saat setelah lulus sekolah.
- Siswa yang tadinya tidak percaya diri saat ingin memulai usaha

Bagan 2. 1
Kerangka Pemikiran



Bagan 2. 2
Paradigma Penelitian

Keterangan :

X : Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)

Y : Minat Berwirausaha Siswa

→ : Garis Pengaruh

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat berwirausaha siswa. Hal ini dikarenakan pada pembelajarannya berisi materi yang mengajarkan bagaimana gambaran seorang wirausahawan yang sebenarnya serta bagaimana cara membaca peluang usaha yang baik agar siswa dapat mempersiapkan diri dengan mantap untuk merintis usaha yang diinginkan. Sehingga pada akhirnya menumbuhkan minat dalam diri siswa untuk membuat usaha sendiri dimulai dari lingkungan sekitar saat sekolah sampai kelingkungan umum atau masyarakat secara luas. Mereka juga bisa menciptakan produk yang ingin mereka jual dengan inovasi-inovasi yang mereka miliki dan atas pembelajaran yang telah mereka dapat saat disekolah.

Berdasarkan uraian diatas maka diduga terdapat pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Siswa. Dapat dikatakan bahwa minat berwirausaha yang tinggi akan mudah diraih apabila didukung oleh Pembelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan yang baik.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2014, hlm. 63) mengatakan, “ Anggapan dasar atau asumsi adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitiannya.” Dalam sebuah penelitian juga asumsi ialah hal utama yang mendasar dalam melakukan penelitian. Maka dari itu penulis memberikan asumsi sebagai berikut :

- a. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat membantu menggali potensi dalam diri siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.
- b. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mempunyai pengaruh terhadap minat dalam berwirausaha nanti dan siswa mampu bersaing pada wirausaha lain.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2021, hlm. 99) mengatakan, “hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.” Dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini yang diajukan oleh peneliti ialah terdapat pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa di SMKN 1 TanjungPandan.