

Entrepreneurship dan Metode Pembelajarannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sudarmiati

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

Abstract: *The purpose of Vocational Education will increase intelligence, knowledge, personal, moral values, and psychomotor to stand alone and to follow advanced education in accordance with their vocation. There are many vocational high school in East Java, as vocational of technique, economy, animal husbandry, fishery, agriculture, beauty, hotel affairs, tourism, etc. Entrepreneurship is one of lessons in Vocational High School. In accordance with purpose of Entrepreneurship lesson in Vocational High School, it's need authority of cognitive, affective and psychomotor. At competency curriculum, as KTSP required adaptation competency with student characteristic, school and area. Syllabus and RPP status is very important as guidance for teacher in learning process and methods. RPP contents the based competency, indicator, learning purpose, standardize material, learning methods, learning activity, learning source and evaluation. Based on Entrepreneurship material characteristic in Vocational High School, learning methods that relevant in Entrepreneurship learning process is riel context orientation. The popular learning methods in this time is learning contextual, its located students at meaning context and related the students' pre knowledge with material that was learning. Problem based learning, cooperative learning, inquiry based learning, authentic instruction, project based learning, work based learning are the learning methods alternative that can be optioned to Entrepreneurship learning process. They effort to bring the learning material with riel context (authentic) where the school or area located. So the students can know the implementation of theory that learned in school and riel practice. To decide the learning methods of Entrepreneurship that will be used, the teacher can adapt them with material characteristic and time.*

Keywords: *Entrepreneurship lesson characteristic, learning methods.*

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. Di Jawa Timur terdapat banyak jenis sekolah kejuruan seperti kejuruan teknik, ekonomi, peternakan, perikanan, pertanian, kecantikan, perhotelan, pariwisata, animasi, dan lain-lain. *Entrepreneurship* adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada era persaingan global yang melanda dunia saat ini, eksistensi mata pelajaran ini menjadi sangat penting. Persaingan dunia

kerja di negara berkembang seperti halnya Indonesia saat ini sangat ketat. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih percaya bahwa profesi pegawai negeri adalah lebih menjanjikan dibanding profesi wirausaha (*entrepreneur*). Dengan kata lain banyak masyarakat Indonesia yang merasa terpaksa memilih profesi wirausaha karena peluang untuk menjadi pegawai negeri sangat kecil. Dalam beberapa kesempatan rekrutmen pegawai negeri menunjukkan bahwa satu peluang pegawai negeri diperebutkan oleh puluhan bahkan ratusan orang pelamar. Kondisi tersebut menggambarkan betapa masyarakat masih mengidolakan profesi pegawai negeri.

Tujuan umum pembelajaran *Entrepreneurship* di SMK adalah untuk membekali siswa agar mampu hidup mandiri dan dapat menciptakan pekerjaan yang dapat menghasilkan pendapatan. Dengan melihat

Alamat Korespondensi:

Sudarmiati, Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, Jl. Surabaya 6 Malang

deskripsi tujuan umum pembelajaran Entrepreneurship tersebut jelas bahwa metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sudah tentu tidak sekedar ceramah di mana guru terlalu aktif mendominasi pembicaraan di kelas. Di samping itu, untuk membekali siswa agar mampu mengelola usaha mandiri tidak hanya dibutuhkan penguasaan terhadap pengetahuan, tetapi juga perubahan sikap dan keterampilan wirausaha yang memadai.

Untuk membahas lebih jauh tentang metode pembelajaran Entrepreneurship, berikut akan diulas berturut-turut tentang karakteristik mata kuliah Entrepreneurship, Kurikulum dan model pembelajaran Entrepreneurship.

KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN ENTREPRENEURSHIP

Mata pelajaran *Entrepreneurship* disajikan di SMK dengan maksud agar siswa memiliki pengetahuan dan

kemampuan untuk mengelola usaha mandiri dengan manajemen bisnis yang professional. Untuk itu setelah mengikuti mata pelajaran Entrepreneurship diharapkan siswa mampu menguasai teori *Entrepreneurship*, merubah sikap konsumtif menjadi produktif dan memiliki sejumlah ketrampilan yang diperlukan untuk mengelola usaha mandiri. Agar memperoleh gambaran yang jelas, berikut akan diulas secara garis besar materi perkuliahan *Entrepreneurship*.

Definisi *Entrepreneur*. Zimmerer & Scarborough (2002) mengemukakan bahwa wirausaha (*entrepreneur*) adalah seorang yang menciptakan sebuah bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang dan menggabungkan berbagai sumberdaya. Karakteristik wirausaha yang berhasil, dicerminkan oleh 9 indikator seperti tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Wirausaha yang Berhasil

No.	Karakteristik	Deskripsi
A. Proaktif		
1.	Inisiatif	Melakukan sesuatu sebelum diminta atau terdesak oleh keadaan.
2.	Asertif	Menghadapi masalah secara langsung dengan sumbernya.
B. Berorientasi Prestasi		
3.	Bertindak berdasarkan peluang	Menangkap peluang untuk memulai bisnis baru, mencari bantuan keuangan, lokasi, bimbingan, dll.
4.	Orientasi efisiensi	Mencari cara untuk mengerjakan sesuatu dengan cepat dan murah.
5.	Perhatian pada pekerjaan mutu tinggi	Keinginan untuk menjual produk dengan mutu tinggi.
6.	Perencanaan sistematis	Menguraikan pekerjaan yang besar menjadi tugas-tugas kecil, mengantisipasi hambatan dan menilai alternatif.
7.	Pemantauan	Mengembangkan prosedur untuk memastikan bahwa pekerjaan dapat diselesaikan dengan standard mutu yang ditetapkan.
C. Komitmen pada Orang Lain		
8.	Komitmen terhadap pekerjaan	Melakukan pengorbanan pribadi untuk menyelesaikan pekerjaan. Menyingsingkan lengan baju bersama karyawan menyelesaikan pekerjaan.
9.	Menyadari pentingnya hubungan bisnis	Melakukan tindakan agar tetap dekat dengan pelanggan

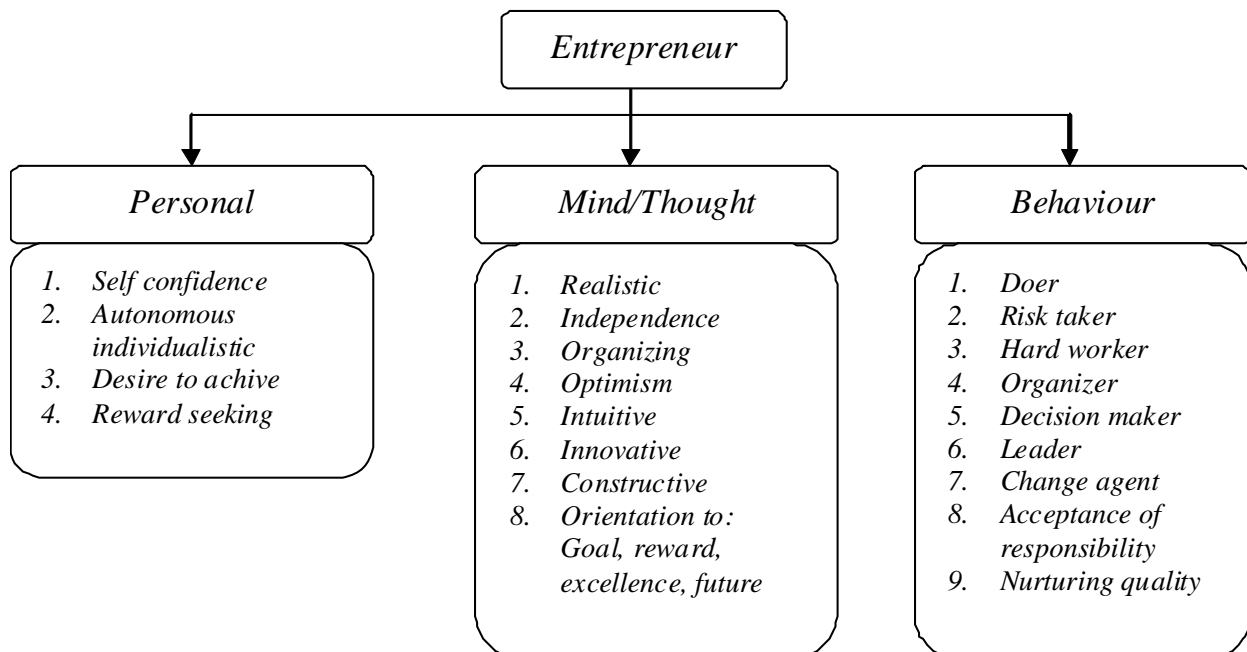
Berdasarkan keterangan pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa karakteristik wirausaha menurut dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu proaktif, berorientasi prestasi dan kemitraan pada orang lain.

Pendapat berbeda dikemukakan oleh Meredith (2000) yang menyatakan bahwa pada dasarnya setiap orang memiliki karakter utama sebagai wirausaha, yaitu inovatif dan kreatif. Tetapi tidak setiap orang yang inovatif dan kreatif dapat disebut sebagai wirausaha. Lalu yang bagaimana? Inovatif dan kreatif memang merupakan ciri utama wirausaha, namun ciri ini harus diikuti dengan semangat dan kemauan yang membawa hasil/memiliki nilai tambah, bukan sekedar pengulangan dari apa yang telah diciptakan orang sebelumnya. Jadi dalam hal ini ada seperangkat potensi yang menjadi dasar seseorang untuk bisa disebut sebagai wirausaha/ *entrepreneur*. Untuk itu Meredith (2000) mengemukakan bahwa karakteristik wirausaha dapat dibedakan dalam 3 kelompok yaitu kepribadian (*personal*), cara berpikir (*mind*) dan perilaku (*behavior*). Selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 1.

Kepribadian seorang wirausaha selalu dilandasi oleh rasa percaya diri yang tinggi, *otonomi individualistic*, selalu ingin mencapai prestasi tinggi, dan suka

mencari *reward* (tidak sekedar imbalan keuntungan tetapi juga kepuasan, kebebasan dan kebanggaan). Pola pikirnya selalu *realistic* (tidak mengada-ada), *independent*, asli, optimis, tajam intuisinya, inovatif, konstruktif dan berorientasi pada tujuan/hasil, reward, kesempurnaan dan masa depan. Perilaku wirausaha adalah suka bekerja (sedikit bicara banyak bekerja), bersedia menempuh risiko yang sudah diperhitungkan, pekerja keras, berperan sebagai organisator, berani mengambil keputusan, sebagai pemimpin yang mumpuni, sebagai agen pembaruan, bersedia memikul tanggungjawab dan mengutamakan kualitas.

Kekurangan dan Keunggulan Profesi Wirausaha (*Entrepreneur*). Sebagaimana dikemukakan oleh Zimmerer & Scarborough (2002) bahwa profesi wirausaha memiliki kelemahan sekaligus keunggulan. Berikut adalah beberapa kelemahan dari profesi wirausaha yaitu (1) Pendapatan tidak pasti, (2) Resiko kehilangan seluruh investasi, (3) Bekerja keras dalam waktu lama, (4) Mutu hidup rendah sampai bisnis mapan, (5) Ketegangan mental yang tinggi, dan (5) Bertanggung jawab penuh. Dengan adanya beberapa kelemahan tersebut, di satu sisi ditanggapi oleh sebagian masyarakat sebagai tantangan, namun di lain sisi ada juga masyarakat yang menanggapinya sebagai



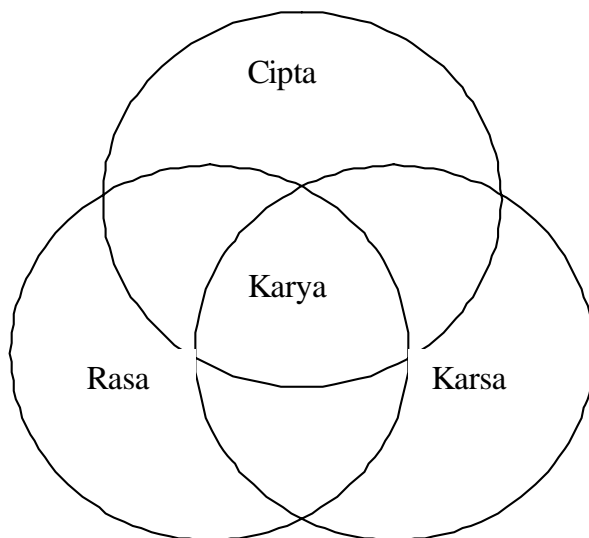
Gambar 1. Karakteristik Wirausaha

(Sumber: Meredith, 2000:19)

penghambat. Hal inilah yang menyebabkan profesi wirausaha menduduki ranking terakhir dalam pilihan dunia kerja.

Di samping kelemahan, profesi wirausaha juga memiliki beberapa keunggulan yaitu (1) Peluang mengendalikannya nasib sendiri, (2) Kesempatan melakukan perubahan, (3) Peluang untuk menggunakan potensi sepenuhnya, (4) Peluang untuk meraih keuntungan tanpa batas, (5) Peluang untuk memperoleh penguasaan dari masyarakat dan (6) Peluang untuk melakukan sesuatu yang disukai.

Sikap dan Wawasan Wirausaha. Witjaksono (1995) mengemukakan bahwa sikap dan wawasan wirausaha digambarkan dalam TRILOGI yaitu kesatuan antara cipta, rasa dan karsa, hingga melahirkan suatu karya.



Gambar 2. Sikap dan Wawasan Wirausaha
(Sumber: Mit Witjaksono, 1995)

Cipta yaitu ide, nalar, visi yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu karya. Dalam dunia bisnis cipta ini lebih dikenal dengan nama 'daya khayal', yaitu gambaran positif sebagai akibat dari pengambilan keputusan, yang menjadi suatu harapan dan akhirnya melahirkan gagasan. Dari definisi tersebut terdapat 3 unsur penting yaitu (1) Gambaran positif, (2) Menjadi harapan, (3) Melahirkan gagasan. Disebut gambaran positif oleh karena yang dikehendaki dalam berwirausaha adalah perasaan optimis dan penuh rasa percaya diri. Bila seseorang memiliki keyakinan yang kuat akan keberhasilan usahanya, maka harapan demi harapan akan muncul dengan sendirinya. Perasaan

untuk mencapai sesuatu yang lebih baik ini wajar muncul pada diri manusia, yang pada dasarnya memang tidak mudah merasa puas. Harapan untuk mencapai sesuatu yang lebih baik inilah yang mendorong manusia untuk menciptakan gagasan guna menciptakan suatu karya yang inovatif dan kreatif.

Pada kenyataannya daya khayal yang muncul pada diri manusia dapat dibedakan atas (1) Daya khayal positif, dan (2) Daya khayal negatif. Daya khayal positif berhubungan dengan perasaan optimis dalam menghadapi masa depan, sehingga muncul keinginan untuk melakukan perubahan menuju sesuatu yang lebih baik. Sedangkan daya khayal negatif adalah berhubungan dengan perasaan takut dan khawatir yang berlebihan, yang menyebabkan manusia tidak berani melangkah. Dalam kehidupan wirausaha, daya khayal negatif ini harus dikalahkan atau ditekan sampai porsi terkecil yang kita bisa lakukan. Total daya khayal pada diri manusia adalah 100%. Sehingga batas minimal daya khayal positif adalah 51% sedangkan yang negatif maksimal 49%. Perasaan takut dan khawatir tersebut sudah jelas tidak bisa dihilangkan sama sekali, tetapi tidak berarti tidak bisa dikurangi/ditekan.

Di samping cipta, dalam berwirausaha juga diperlukan adanya rasa yaitu insting atau feeling yang dimiliki seseorang berkaitan dengan harapan yang ingin dicapai. Dalam dunia bisnis, rasa ini lebih dikenal dengan istilah 'naluri bisnis'. Peranan naluri bisnis dalam dunia usaha sangat penting, sebab berhubungan dengan kepekaan seseorang terhadap peluang dan tantangan yang akan dihadapi. Menurut aliran konvensional, naluri bisnis ini dapat dimiliki seseorang karena faktor keturunan. Tetapi menurut aliran modern, naluri bisnis itu bisa dipelajari dan dibentuk berdasarkan lingkungan dan pengalaman.

Karsa dapat diartikan sebagai kehendak atau kemauan yang dimiliki seseorang dalam berwirausaha. Namun sebenarnya bukan hanya kemauan saja yang diperlukan seseorang untuk berwirausaha, tetapi juga rasa percaya diri, jujur, ulet (tidak mudah menyerah), dll. Oleh sebab itu, karsa ini lebih dikenal dengan istilah sikap mental. yaitu ketahanan fisik dan mental yang dimiliki seseorang dalam menghadapi risiko berwirausaha.

Untuk menjadikan seorang wirausaha yang tangguh, tidak cukup hanya dengan memiliki cipta dan

rasa saja. Karena jika demikian maka hanya berperan sebagai inisiator. Sedangkan bila hanya memiliki cipta dan karsa saja, maka yang terbentuk hanyalah pengatur. Demikian pula, jika hanya rasa dan karsa saja, maka yang terbentuk adalah greget. Dengan demikian jelas bahwa untuk menghasilkan suatu karya, diperlukan perpaduan antara cipta, rasa dan karsa.

Karya yang dimaksudkan dalam tulisan ini bisa berbentuk barang atau jasa. Bisa berbentuk produk baru sama sekali atau kreativitas dari produk yang sudah ada. Apa pun bentuk karya itu, yang jelas harus ada konsumennya. Dengan kata lain, suatu karya (baca: produk) akan diciptakan berdasarkan kebutuhan konsumen. Jangan sampai karyanya sudah terbentuk, tetapi segmen pasarnya tidak ada. Bila kondisinya demikian, maka risiko kegagalan sudah ada di depan mata, tinggal tunggu waktu.

Kepekaan Membaca Peluang Bisnis. Apakah peluang bisnis itu? Peluang bisnis adalah kesempatan untuk memperoleh keuntungan melalui kegiatan bisnis. Tidak semua peluang bisnis tepat dilakukan pada sembarang waktu dan tempat. Sebuah peluang bisnis dinamakan tepat dilakukan bila prospek bisnis tersebut besar dan risiko kegagalan kecil. Untuk mengetahui apa, di mana, kapan, siapa yang melakukan dan bagaimana melakukan aktivitas bisnis tersebut dapat diketahui berdasarkan Trilogi Bisnis yang dimiliki seseorang.

Berhasil atau tidaknya seseorang menjalankan aktivitas bisnis tergantung pada bagaimana orang tersebut mengaplikasikan trilogi bisnisnya. Keterampilan melaksanakan trilogi bisnis tersebut tidak harus berasal dari keturunan, tetapi bisa dibentuk dan dipelajari berdasarkan lingkungan dan pengalaman. Berikut adalah contoh beberapa peluang bisnis pada tempat dan situasi yang berbeda.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa peluang bisnis bisa ditentukan berdasarkan kebutuhan segmen pasar yang dituju.

KURIKULUM SMK

Untuk mengajarkan materi Kewirausahaan secara baik dan terencana maka diperlukan kurikulum. Menurut Nurhadi, dkk. (2004) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Mulai tahun 1994 kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yaitu kurikulum yang menggunakan pendekatan kompetensi dan kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap tingkatan kelas yang dirumuskan secara eksplisit. Di samping itu, dalam KBK

Tabel 1. Contoh Analisis Peluang Bisnis

No	Lokasi	Segmen pasar	Kebutuhan segmen	Peluang bisnis
1.	Dekat kampus	Mahasiswa	Tempat kos, peralatan kuliah, fotocopy, rental computer, internet, dll.	Menyediakan tempat kos
2.	Dekat pasar	Pengunjung pasar	Toko sembako, bengkel sepeda motor, warung makanan, dll.	Toko sembako melayani partai besar dan eceran
3.	Di tengah pemukiman penduduk
4.	Dst.			

juga dirumuskan materi standar untuk mendukung pencapaian kompetensi dan indikator yang dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk melihat ketercapaian hasil pembelajaran. Sejak 2001 Depdiknas melakukan serangkaian kegiatan untuk menyempurnakan kurikulum 1994. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih familier dengan guru, karena mereka banyak dilibatkan diharapkan mereka memiliki tanggungjawab yang memadai. Dalam KTSP kiprah guru lebih dominan terutama dalam menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tidak saja dalam program tertulis tetapi juga dalam pembelajaran nyata di kelas. KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/daerah, karakteristik sekolah/daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik.

Struktur kurikulum pendidikan kejuruan dalam hal ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran dasar kejuruan, muatan lokal, dan pengembangan diri. Implikasi dari struktur kurikulum tersebut, mata pelajaran di SMK dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok normatif, adaptif dan produktif. Kelompok normatif meliputi mata pelajaran (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan, (3) Bahasa Indonesia, (4) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan (5) Seni Budaya. Kelompok Adaptif meliputi pelajaran (1) Bahasa Inggris (2) Matematika (3) Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (4) Kewirausahaan (5) IPA dan (6) IPS. Kelompok Produktif meliputi sejumlah mata pelajaran yang dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. Materi pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian untuk memenuhi standar kompetensi di dunia kerja. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa mata pelajaran Kewirausahaan termasuk dalam kelompok Adaptif. Hal ini berarti bahwa mata pelajaran Kewirausahaan diajarkan pada kelas 1, 2 dan 3 pada semua jurusan di SMK.

Tugas guru dalam rangka pengembangan KTSP adalah menjabarkan, menganalisis dan mengembangkan indikator, dan menyesuaikan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar (SKKD) dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik, situasi dan kondisi

sekolah, serta kondisi dan kebutuhan daerah. Selanjutnya, mengemas hasil analisis SKKD tersebut ke dalam KTSP, yang di dalamnya mencakup Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, pengembangan kurikulum SMK mencakup beberapa tingkatan yaitu (1) Kurikulum Nasional (2) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (3) Silabus, (4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Silabus adalah bagian dari KTSP yang merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar. Berikut adalah format silabus sesuai dengan KTSP.

FORMAT SILABUS KTSP

Nama Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Alokasi Waktu :

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Standar	Standar Proses (KBM)	Standar Penilaian

(Sumber: Mulyasa, 2007)

Sedangkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun silabus Kewirausahaan, dapat dicontohkan sebagai berikut:

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) Kewirausahaan

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
1.	Membuka usaha berskala kecil	1.1. Mengidentifikasi karakteristik usaha kecil 1.2. Menetapkan jenis barang dan jasa 1.3. Memilih bentuk usaha kecil 1.4. Membuat rencana usaha berskala kecil dan rencana kerja 1.5. Membutuhkan dan mengembangkan jiwa dan semangat kewirausahaan

(Sumber: Buku II KBK, 2004)

Untuk membantu guru dalam menyusun silabus dan RPP Kewirausahaan, berikut disertakan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk mata pelajaran Kewirausahaan.

Tabel 3. Standar Kompetensi Lulusan dan Spesifikasi Ujian Nasional SMK

No.	Materi	Kompetensi yang diujikan	Penilaian
1.	Karakteristik Wirausaha	Mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup dan karakteristik wirausaha	Tes tertulis
2.	Berpikir kreatif yang positif	Mampu menjelaskan pengertian berpikir kreatif yang positif, manfaat serta ciri-cirinya	Tes tertulis
3.	Komunikasi	Mampu mendefinisikan pengertian, unsur-unsur, syarat, proses komunikasi yang efektif dan hambatan dalam komunikasi.	Tes tertulis
4.	Inovasi	Mampu menjelaskan pengertian, prinsip, jenis, cara mengemukakan dan mengembangkan ide.	Tes tertulis Tes praktek
5.	Pengamatan kegiatan wirausaha	Mampu melakukan pengamatan perilaku wirausaha yang bergerak dalam bidang tertentu	Tes praktek
6.	Sikap jujur dan selalu ingin maju	Mampu menerapkan sifat jujur sebagai pendorong sikap ingin maju	Tes praktek
7.	Pembinaan komitmen tinggi	Mampu memahami manfaat memiliki komitmen tinggi dalam bisnis, pentingnya disiplin waktu, tepat janji dan pengendalian diri.	Test tertulis
8.	Menghayati kegiatan wirausaha	Mampu melakukan kegiatan pemagangan di dunia industri dan dunia usaha	Tes praktek
9.	Pembinaan bekerja efektif dan efisien	Mampu menjelaskan pengertian, prosedur dan aplikasi manajemen yang efektif dan efisien	Tes tertulis Tes praktek
10.	Pemecahan masalah dan pengambilan keputusan	Mampu menjelaskan pengertian, jenis, aspek dasar dan mengumpulkan informasi untuk pengambilan keputusan	Tes tertulis
11.	Pengamatan lingkungan usaha	Mampu menjelaskan pengaruh lingkungan makro dan mikro terhadap perkembangan wirausaha	Tes tertulis
12.	Perencanaan usaha	Mampu menjelaskan visi, misi, tujuan, aplikasi analisis SWOT, merencanakan operasi produksi, keuangan dan pemasaran.	Tes tertulis Tes praktek
13.	Skema kredit	Mampu menjelaskan cara memperoleh kredit investasi dan kredit modal kerja yang efektif dan efisien	Tes tertulis
14.	Ketrampilan menjual dan pelayanan prima	Mampu menerapkan prinsip-prinsip pelayanan prima guna menciptakan kepuasan konsumen.	Tes praktek
15.	Peluang usaha	Mampu melakukan identifikasi kebutuhan konsumen untuk menangkap peluang usaha	Lanjutan...
16.	Penyusunan proposal usaha	Mampu menjelaskan proses penyusunan, manfaat dan pihak-pihak yang berkepentingan.	Tes tertulis
17.	Aplikasi kewirausahaan	Mampu mengidentifikasi langkah-langkah membuka usaha, mengkaji pasar, menentukan bidang usaha, mengurus SIUP dan mengajukan kredit usaha.	Tes tertulis

(Sumber: Depdiknas, 2004)

Agar silabus tersebut dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di SMK, maka guru perlu menjabarkan lebih lanjut ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
Satuan Pendidikan :
Kelas/ Semester :
Alokasi Waktu :
(sesuai dengan silabus)

Kompetensi dasar :

.....

Indikator :

.....
(Kompetensi dasar dan indikator ditulis lengkap sesuai dengan silabus)

Tujuan Pembelajaran :

.....
(Dituis lengkap dan mengacu pada indikator)

Materi Standar:

.....
(Ditulis pokok-pokoknya saja yang langsung berkaitan dengan indikator)

Metode Pembelajaran:

.....
(Tulis cara yang ditempur untuk mencapai tujuan pembelajaran)

Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan awal (pembukaan)
.....
2. Kegiatan inti (pembentukan kompetensi)
.....
3. Kegiatan akhir (penutup)
.....

Sumber Belajar

.....

Penilaian

.....

.....
Guru Bidang Studi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi pada silabus. Dalam hal ini tugas guru adalah menjabarkan silabus ke dalam RPP yang lebih operasional dan terinci hingga siap dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Dalam RPP harus jelas kompetensi dasar yang akan dimiliki oleh siswa, apa yang harus dilakukan, apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, bagaimana guru tahu bahwa siswanya telah menguasai atau memiliki kompetensi tertentu. Aspek-aspek tersebut merupakan unsur utama yang minimal harus ada dalam RPP sebagai pedoman guru dalam pembelajaran dan membentuk kompetensi siswa.

METODE PEMBELAJARAN

Saat ini sedang berkembang pembelajaran kontekstual di berbagai negara maju. Di Amerika telah berkembang *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang intinya membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Metode pembelajaran ini sangat sesuai untuk pembelajaran Kewirausahaan (*Entrepreneurship*), sebab karakteristik materi Kewirausahaan menuntut strategi pembelajaran yang sedapat mungkin menghubungkan teori dengan perkembangan dunia nyata terkini. Menurut Nurhadi, dkk. (2004) pembelajaran kontekstual adalah menempatkan siswa dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peranan guru. Untuk itu pembelajaran kontekstual harus menekankan pada hal-hal berikut:

- Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*)
- Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*)
- Pembelajaran berbasis inquiry (*Inquiry Based Learning*)
- Pembelajaran autentik (*Authentic Instruction*)
- Pembelajaran berbasis proyek/tugas (*Project Based Learning*)
- Pembelajaran Berbasis Kerja (*Work Based Learning*)

- Pembelajaran berbasis jasa layanan (*Service Learning*)

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai suatu konteks siswa belajar. Langkah-langkahnya adalah (1) Orientasi siswa kepada masalah (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar berhubungan dengan masalah tersebut (3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan (4) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pengajaran yang memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif (1) Saling ketergantungan positif (2) Interaksi tatap muka (3) Akuntabilitas individual (4) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Cara melaksanakan pembelajaran kooperatif antara lain (1) Metode STAD (*Student Team Achievement Devision*), (2) Metode Jigsaw, (3) Metode GI (*Group Investigation*) dan (4) Metode Struktural, yang meliputi: *Think-Pair-Share* dan *Numbered Head Together* (NHT).

Metode STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dkk dari Universitas John Hopkins. Metode ini adalah metode yang paling sederhana dari pendekatan kooperatif. Para siswa di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim, yang masing-masing terdiri dari atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap tim memiliki anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnik, maupun kemampuannya. Tiap anggota tim menggunakan lembar kerja akademik, kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota tim. Secara individual atau tim, tiap minggu atau 2 minggu dilakukan evaluasi oleh guru untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan akademik yang telah dipelajari. Tiap siswa atau tiap tim diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan ajar, dan kepada siswa secara individu atau tim yang meraih prestasi atau memperoleh skor sempurna diberi penghargaan. Kadang-kadang beberapa atau semua tim memperoleh penghargaan jika mampu meraih kriteria yang telah ditetapkan.

Metode Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson, dkk dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dkk. Tahapan pelaksanaannya adalah kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan tiap siswa bertanggungjawab untuk mempelajari bahan akademik tersebut. Para anggota dari tim yang berbeda juga bertanggungjawab mempelajari bahan akademik yang sama, yang selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bahan tersebut. Kumpulan siswa tersebut dinamakan kelompok pakar (*expert group*). Para siswa yang berada pada kelompok pakar selanjutnya kembali ke kelompok semula untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam kelompok semula (*home teams*), para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang dipelajari. Penskoran dilakukan seperti metode STAD, individu yang memperoleh skor tinggi diberi penghargaan.

Metode GI (*Group Investigation*) dirancang oleh Herbert Thelen yang selanjutnya diperbaiki oleh Sharan, dkk dari Universitas Tel Aviv. Metode ini dipandang metode yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan dalam pembelajaran kooperatif. Dibanding 2 metode sebelumnya, metode GI melibatkan siswa mulai dari perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok bisa juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Langkah-langkah metode GI (1) Seleksi topik. Para siswa memilih topik atau sub topik yang telah digambarkan terlebih dulu oleh guru. (2) Merencanakan kerjasama. Para siswa beserta guru merencanakan berbagai prosedur khusus yang konsisten dengan topik yang dipilih. (3) Implementasi rencana kerjasama (4) Analisis dan sintesis (5) Penyajian hasil akhir. Semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan mencapai perspektif yang luas tentang topik itu, dikoordinasikan oleh guru (6)

Evaluasi. Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi tiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi mencakup individu atau kelompok.

Metode struktural menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Berbagai struktur tersebut dikembangkan oleh Spencer Kagan, dkk agar menjadi alternatif dari berbagai struktur kelas yang lebih tradisional, yang ditandai dengan pengajuan pertanyaan oleh guru kemudian dijawab siswa dengan terlebih dahulu mengangkat tangan dan ditunjuk oleh guru. Metode struktural meliputi metode TPS (*Think-Pair-Share*) dan NHT (*Number Head Together*).

Metode TPS dikembangkan oleh Frank Lyman dkk dari Universitas Maryland. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Langkah-langkahnya (1) Berpikir (*thinking*), guru mengajukan pertanyaan terkait dengan pelajaran dan siswa diberi waktu satu menit untuk berpikir sendiri untuk menemukan jawabannya. (2) Berpasangan (*pairing*), guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah dipikirkan dengan waktu 4 atau 5 menit. (3) Berbagi (*sharing*), guru meminta pasangan tersebut untuk berbagi atau bekerjasama dengan kelas secara keseluruhan mengenai apa yang telah mereka bicarakan.

Metode NHT (*Numbered Head Together*) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993) dengan melibatkan siswa dalam mereview bahan pelajaran dan memeriksa pemahaman mereka mengenai isi pelajaran tersebut. Langkah-langkahnya (1) Penomoran (*Numbering*), guru membagi siswa dalam beberapa kelompok beranggotakan 3 hingga 5 orang dan memberi mereka nomor sehingga setiap siswa dalam tim tsb memiliki nomor berbeda. (2) Pengajuan pertanyaan (*Questioning*), guru mengajukan pertanyaan kepada para siswa bervariasi mulai spesifik hingga umum. (3) Berpikir bersama (*Head Together*), Para siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban tsb. (4) Pemberian jawaban (*Answering*), guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.

Pengajaran Berbasis Penemuan (*Inquiry*) yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip. Guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka untuk menemukan prinsip untuk diri mereka sendiri. Belajar dengan penemuan memiliki banyak keuntungan yaitu memacu keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki ketrampilan berpikir kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi.

Ketika melaksanakan teknik *inquiry*, guru tidak boleh banyak bertanya atau bicara, sebab intervensi guru yang terlalu banyak akan mengurangi proses belajar siswa melalui *inquiry*, proses belajar tidak lagi menyenangkan. Dalam proses *inquiry*, siswa dituntut untuk bertanggungjawab bagi pendidikan mereka sendiri dan guru dituntut menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa. Siklus *inquiry* adalah (1) Observasi (*Observation*) (2) Bertanya (*Questioning*), (3) Mengajukan dugaan (*Hypothesis*), (4) Pengumpulan data (*Data gathering*), (5) Penyimpulan (*Conclusion*).

Inquiry dimulai dengan observasi yang menjadi dasar pemunculan berbagai pertanyaan yang diajukan siswa. Jawaban pertanyaan tersebut dikejar dan diperoleh melalui suatu siklus pembuatan prediksi, perumusan hipotesis, pengembangan cara-cara pengujian hipotesis, pembuatan observasi lanjutan, penciptaan teori dan model konsep yang didasarkan pada data dan pengetahuan. Dalam proses *inquiry*, siswa dilatih bagaimana harus berpikir kritis yang merupakan salah satu dari tujuan pendidikan.

Pengajaran autentik, yaitu pendekatan pengajaran yang memperkenankan siswa untuk mempelajari konteks bermakna. Siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah yang penting dalam konteks kehidupan nyata. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menerapkan ketrampilan dari sekolah dalam kehidupan nyata karena keterampilan itu diajarkan dalam konteks sekolah ketimbang kehidupan nyata. Guru dapat membantu siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan memberi tugas

yang memiliki konteks kehidupan nyata dan kaya akan kandungan akademik dan ketrampilan yang terdapat dalam kehidupan nyata. Untuk itu, siswa harus mengidentifikasi masalah, menetapkan alternatif pemecahan masalah, memilih cara pemecahan, melaksanakan pemecahan masalah dan menganalisis serta melaporkan penemuan. Dengan demikian, siswa belajar menerapkan ketrampilan akademik dalam kehidupan nyata.

Pengajaran Berbasis Proyek/Tugas Terstruktur (*Project Based Learning*) adalah pengajaran dengan pendekatan komprehensif di mana lingkungan belajar siswa didesain sedemikian rupa agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata. Siswa diberikan tugas yang kompleks, sulit, lengkap tetapi realistis (autentik) dan diberikan bantuan secukupnya agar mereka dapat menyelesaikan mereka (bukan diajari sedikit demi sedikit). Empat prinsip yang membantu siswa dalam perjalanan belajar mandiri adalah (1) Membuat tugas bermakna, jelas dan menantang, (2) Menganekaragamkan tugas-tugas, (3) Menaruh perhatian pada tingkat kesulitan dan (4) Memonitor tingkat kemajuan siswa.

Pengajaran berbasis kerja (*Worked Based Learning*) yaitu pengajaran dengan pendekatan yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran dan menggunakan materi tersebut di tempat kerja. Jadi tempat kerja atau sejenisnya dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan siswa.

Pengajaran berbasis layanan (*Service Learning*) yaitu pengajaran yang mengkombinasikan metode pengajaran dengan jasa layanan masyarakat berbasis sekolah. Jadi metode ini menghubungkan pengalaman jasa layanan dengan pembelajaran akademis di sekolah. Metode pembelajaran ini didasari pemikiran bahwa semua kegiatan kehidupan dijiwai oleh kemampuan melayani. Karenanya sejak usia dini siswa dibiasakan melayani orang lain. Sebagai contoh: ada bencana alam, siswa diajak untuk melaksanakan penggalangan dana dan membantu korban. Ada tamu yang akan datang ke sekolah, siswa diajak untuk melaksanakan kegiatan penyambutan. Dalam praktikum Kewirausahaan siswa disarankan memberikan layanan yang baik agar dapat memuaskan konsumen, dsb.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik mata pelajaran Kewirausahaan di SMK berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Sesuai dengan tujuan pembelajaran Kewirausahaan di SMK, maka materi Kewirausahaan memerlukan penguasaan baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada kurikulum berbasis kompetensi seperti halnya KTSP menuntut adanya penyesuaian kompetensi dengan karakteristik siswa, sekolah maupun daerah di mana sekolah tersebut berada. Peranan silabus dan RPP adalah sangat penting sebagai pedoman dan panduan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam RPP antara lain dimuat tentang kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi standar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan evaluasi. Dengan mempelajari karakteristik materi Kewirausahaan di SMK maka penggunaan metode pembelajaran yang berorientasi pada konteks dunia nyata adalah sangat cocok untuk menyampaikan materi Kewirausahaan ini. Saat ini sedang populer digunakan pembelajaran kontekstual yang menempatkan siswa pada konteks bermakna yaitu menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari. *Problem based learning, cooperative learning, inquiry based learning, authentic instruction, project based learning, work based learning* adalah beberapa alternatif metode pembelajaran yang bisa dipilih untuk pembelajaran Kewirausahaan di SMK. Beberapa metode pembelajaran tersebut semuanya berupaya mendekatkan materi pembelajaran dengan konteks

dunia nyata (*authentic*) yang terdapat di lingkungan sekolah atau daerah di mana sekolah tersebut berada, di samping juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa benar-benar dapat mengetahui aplikasi teori yang dipelajarinya di sekolah dalam praktik dunia nyata. Untuk menetapkan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Kewirausahaan, guru dapat menyesuaikan dengan karakteristik materi dan alokasi waktu yang tersedia. Selamat mencoba, semoga kesuksesan selalu mengiringi Anda.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2004. *Garis-garis Besar Program Pembelajaran (Buku II Kurikulum SMK)*. Jakarta: Depdiknas.
- Longenecker, Justin G., Carlos W. Moore and William Petty. 2001. *Small Business Management, An Entrepreneurial Emphasis*. Second Edition. South-Western College Publishing.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, B. Y., dan Agus, G.S. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sudarmiatin. 2008. *Kewirausahaan. Pendekatan Manajemen dan Strategi Pengelolaan Bisnis*. Malang: LP3 Universitas Negeri Malang.
- Witjaksono, M. 1995. *Kewirausahaan untuk Koperasi*. Malang: Lima Sekawan.
- Zimmerer, T.W., and Norman, M.S. 2002. *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. Second Edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.