

Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

¹Umar Abdulhalim, ²Sunarti Djoko
STKIP Kie Raha Ternate
Email:nartyeko84@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di SMKN 2 Kota Ternate Provinsi Maluku Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMKN 2 Kota Ternate yang berjumlah 120 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 2 Kota Ternate kelas X Jurusan Teknik Pemesinan yang berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri 29 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Berdasarkan hasil analisis data pada pra tindakan rata-rata nilai dari 30 siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate adalah 5,70 dan hanya 2 siswa atau 6,66% yang dinyatakan lulus atau diatas nilai KKM. Sedangkan pada siklus II diketahui terjadi perubahan besar setelah dilakukan program *experiential learning* dimana sebelumnya KKM pada pra tindakan rata-rata nilai pretest hanya mencapai 50,7 pada siklus II nilai rata-rata post test adalah 70,5.

Kata Kunci: Peningkatan hasil belajar, *experiential learning*, Prakarya dan Kewirausahaan

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in student learning outcomes after taking action using experiential learning models. This study uses a classroom action research approach. The research was conducted at SMKN 2 Ternate City, North Maluku Province. The population in this study were all 120 class X students of the Mechanical Engineering Department at SMKN 2 Kota Ternate. The sample in this study were students of SMKN 2 Kota Ternate class X of the Department of Mechanical Engineering, totaling 30 students, consisting of 29 male students and 1 female student. Based on the results of data analysis on pre-action the average score of 30 class X Mechanical Engineering students at SMK Negeri 2 Ternate City was 5.70 and only 2 students or 6.66% were declared passed or above the KKM score. Whereas in cycle II it was found that there were major changes after the experiential learning program was carried out where previously the KKM in the pre-action average pretest score only reached 50.7 in cycle II the post-test average value was 70.5.

Keywords: *Improved learning outcomes, experiential learning, Crafts and Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada substansinya adalah upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka, karena itu sudah sepatutnya pendidikan mendapat perhatian secara terus-menerus dalam upaya peningkatan

mutunya. (Kadek D M & Nugraha, 2019) Hal demikian dimungkinkan bagi peserta didik di Sekolah Menengah Keguruan (SMK) untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam menciptakan ide-ide dan menyalurkan bakat-bakat yang dimiliki. (Bahari, Arafat, & Toyib, 2021).

Peran pendidikan menjadi penting dalam kehidupan keluarga, masyarakat dan Negara, sehingga pendidikan menjadi ukuran dalam kemajuan suatu Negara. Salah satu indikator majunya negara dapat diukur dari sumber daya manusia melalui kualitas pendidikannya. (Buwono & Genjik Sumartono, 2015). Di dalam kurikulum 2023 sebagaimana ditunjukkan oleh (Arnita & Ayu, 2019) bahwa mata pelajaran kewirausahaan di sekolah menengah dibenahi dan namanya diganti menjadi Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Pada mata pelajaran ini, siswa dituntut untuk mampu memproduksi suatu barang sehingga guru juga dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran tentang bagaimana memproduksi suatu barang sesuai dengan potensi daerah setempat.

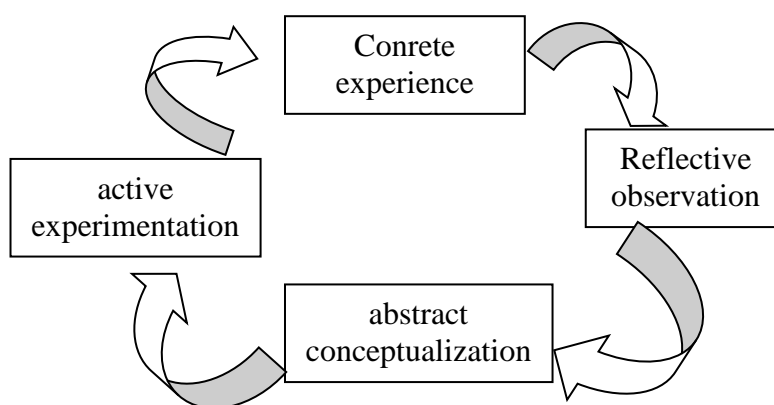
Lebih lanjut strategi utama dalam model pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah 1. Pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran secara mandiri dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) melalui observasi, eksplorasi, praktik, presentasi, dan demonstrasi. Selain itu, dapat juga menggunakan pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). 2. Pembelajaran secara sinergi. Pembelajaran sinergi dilakukan dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerjasama dengan dunia usaha/dunia kerja yang ada di lingkungannya meliputi kegiatan observasi dan eksplorasi, namun tetap mempertimbangkan pengelolaan keselamatan kerja 3. Pembelajaran secara gradasi. Pembelajaran gradasi yang dilakukan dengan melakukan pembelajaran yang bertingkat dalam menentukan kedalaman materi yang akan dibahas. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan 2022).

Pelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan dua mata pelajaran yang penting untuk dikembangkan sebagaimana pendapat (Kurniawan, 2016) mengatakan eksistensi mata pelajaran ini tujuannya utama adalah membentuk jiwa wirausaha terutama para peserta didik, sehingga yang bersangkutan menjadi individu yang kreatif, inovatif dan produktif. Hal terkait sesuai dengan pendapat (Werdharningsih, Wirnas &

Budijant, 2014) Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience-knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni, teknologi, dan ekonomi.

Untuk meningkatkan kedua mata pelajaran tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan konteks kedua mata pelajaran tersebut adalah model *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan perantara antara teori dan praktik dan mampu mengatasi kesenjangan antara kedua hal tersebut, dalam pembelajaran keriwusahaan *experiential learning* hadir sebagai prantara teori kewirausahaan dengan peraktik berwirausaha. (Arnila & Hilmiyatun, 2020). Lebih lanjut menurut (Arnila & Ayu, 2019) mengatakan model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Tahapan dalam model *experiential learning* ini dikembangkan oleh David Kolb dalam (Purnami & Rohayati, 2016) dalam 4 (empat) tahapan sebagaimana digambarkan pada bagan berikut.



Bagan tahapan *experiential learning*

Berdasarkan bagan di atas, maka dijelaskan 4 (empat) tahapan dalam model *experiential learning* ini. Tahapan pertama *concrete experience* adalah model pembelajaran yang mengadopsi penggunaan pengalaman siswa yang sudah disiapkan oleh guru pada pembelajaran selanjutnya. Tahapan kedua *reflective observation* yaitu mendiskusikan pengalaman siswa yang telah dilalui dan saling berbagi pengalaman antara siswa. Tahapan ketiga *active experimentation*, tahapan ini adalah perilaku siswa

dengan cara mempraktekkan disesuaikan dengan kondisi lingkungan siswa. Tahapan keempat adalah *abstract conceptualization* pada tahapan ini yakni proses menemukan tren yang umum dan kebenaran dalam pengalaman yang telah dilalui siswa atau membentuk reaksi pada pengalaman baru menjadi sebuah konsep yang baru.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya motivasi siswa untuk memahami mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan terlihat dari hasil belajar siswa khususnya Kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate rata-rata dibawah nilai KKM. Melalui model *experiential learning*, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Hasil dari proses pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, juga tidak seperti teori behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan penjelasan Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam (Subyantoro, 2019) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh siswa dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik itu terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut.

Tindakan refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi pendidikan dalam rangkah meningkatkan (1) keadilan dan rasionalisasi sosial; (2) pemahaman siswa tentang praktik tersebut; (3) situasi tempat praktik tersebut dilakukan. (Emzir, 2009). Untuk mewujudkan tindakan tersebut, penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam proses berdaur yang terdiri dari tahapan *planning*, *action*, *observation*, dan *reflective*.

POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMKN 2 Kota Ternate yang berjumlah 120 orang.

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 2 Kota Ternate kelas X Jurusan Teknik Pemesinan yang berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri 29 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tiga cara, yaitu

Tes

Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa.

Observasi

Teknik observasi bertujuan untuk pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen Penelitian

Validitas

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian yang dipakai oleh peneliti. (Sugiyono, 2011).

Reliabilitas

Reliabilitas yakni derajat konsistensi dan stabilitas data dalam temuan. Selain valid suatu instrumen juga harus reliable (diandalkan).

Teknik Analisa Data

Dalam hal ini peneliti menggunakan statistik deskriptif dengan mencari nilai rata-rata dan prosentase dari hasil belajar siswa, sebagaimana rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Forde R. David, 1959).

Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil, jika hasil belajar siswa secara individual memenuhi standar KKM yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Tabel Hasil Pretest Siswa Kelas X

No	Nama Siswa	No Absen	Nilai	Keterangan
1	R1	12	80	Lulus
2	R2	2	75	Lulus
3	R3	7	60	Tidak Lulus
4	R4	8	60	Tidak Lulus
5	R5	9	60	Tidak Lulus
6	R6	1	60	Tidak Lulus
7	R7	23	60	Tidak Lulus
8	R8	24	60	Tidak Lulus
9	R9	14	60	Tidak Lulus
10	R10	13	60	Tidak Lulus
11	R11	5	60	Tidak Lulus
12	R12	6	50	Tidak Lulus
13	R13	4	50	Tidak Lulus
14	R14	3	50	Tidak Lulus
15	R15	29	50	Tidak Lulus
16	R16	27	50	Tidak Lulus
17	R17	22	50	Tidak Lulus
18	R18	25	50	Tidak Lulus
19	R19	30	50	Tidak Lulus
20	R20	28	40	Tidak Lulus
21	R21	11	40	Tidak Lulus
22	R21	10	40	Tidak Lulus
23	R23	17	40	Tidak Lulus
24	R24	16	40	Tidak Lulus
25	R25	15	40	Tidak Lulus
26	R26	18	40	Tidak Lulus
27	R27	19	40	Tidak Lulus
28	R28	20	40	Tidak Lulus
29	R29	26	40	Tidak Lulus
30	R30	21	40	Tidak Lulus

Jumlah siswa yang lulus 2 orang atau 6,66% dari 30 siswa

Sumber data hasil penelitian siswa SMK Negeri 2 Kota Ternate

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil belajar siswa setelah nilai dikonversi ke dalam standar kualifikasi nilai sekolah. Terdapat 2 siswa yang masuk kategori lulus dengan persentase 6,66 % dan 30 siswa yang masuk kategori belum lulus dengan

persentase sebesar 93,33 % dari seluruh jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 orang siswa dengan rata-rata nilai pretes 50.7. Dari hasil observasi pra tindakan didapat beberapa temuan penting diantaranya adalah dari faktor siswa yaitu peserta didik belum mencapai hasil belajar secara maksimal, kendala tersebut membuktikan bahwa penguasaan materi oleh siswa masih rendah, walaupun nilai modus adalah 6 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum punya motivasi belajar, adapun alasan sebagian besar siswa kurang menguasai mata pelajaran ini adalah bahwa mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kurang menarik dan membosankan karena hanya menggunakan metode ceramah saja tidak menggunakan praktek.

Tabel Rencana Kerja Setiap Kelompok

No	Kelompok	Produk	Bahan	Alat
1	Kelompok I	Palu	Besi Pejal silindris 4 in 50 cm Balok kayu 5X5, amplas	Mesin Bubut, Gergaji besi, Mesin Bor
2	Kelompok II	Gantungan Pakaian	Pipa ½ ´ 4 m Kawat Las 26	Mesin Las AC, Gergaji besi
3	Kelompok III	Pot Bunga	Besi Ulir 12 2 Staf Kawat Las 26	Mesin Las AC, Gergaji besi
4	Kelompok IV	Tempat Kompor	Besi Kotak 4 x 4 1 Staf Kawat Las 2,6	Mesin Las AC, Gergaji besi
5	Kelompok V	Rak Sepatu	Pipa Pipa Kotak 2x2 Kawat Las	Mesin Las AC, Gergaji

Sumber data hasil penelitian siswa SMK Negeri 2 Kota Ternate

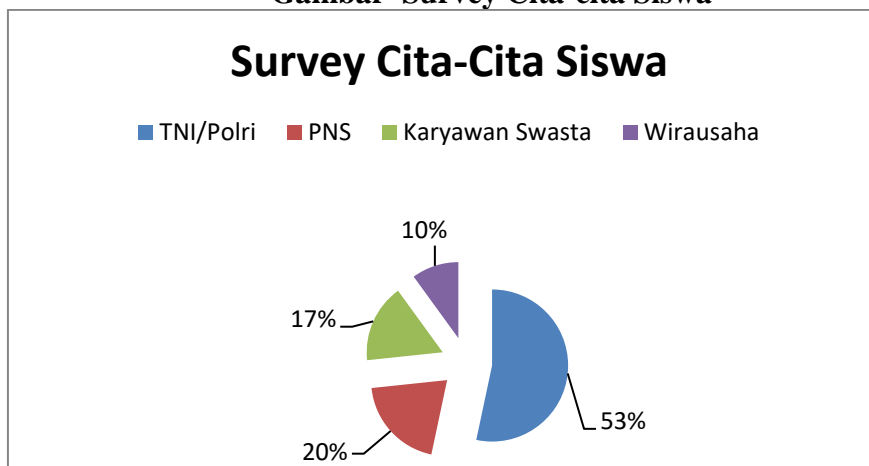
Tabel Daftar nilai sikap dan keterampilan per kelompok

Kelompok	Nilai Sikap kerja (Kerja sama, Disiplin, Kebersihan)	Nilai Hasil Produk (presentasi kelompok nilai jual produk)
I	75	75
II	80	75
III	75	75
IV	75	80
V	80	75

Tabel tersebut diatas menunjukkan bahwa kerja kelompok praktik siswa cukup baik antara lain nilai sikap disiplin, kerja sama kelompok baik masa merancang produk maupun masa praktik dan presentasi hasil produk nilainya cukup baik. Adapun nilai ketrampilan dinilai dari kualitas produk yang dibuat dan nilai presentasi kelompok dalam mengekspresikan nilai jual produknya. Untuk mendapatkan nilai pengetahuan, peneliti memberikan tes multiple choice 25 soal tiap individu buka kelompok.

Peneliti juga melakukan survei para siswa tentang cita-cita mereka nanti setelah lulus, dalam hal peneliti memberikan 4 pilihan bidang pekerjaan antara lain-lain TNI/Polri, PNS, Karyawan.

Gambar Survey Cita-cita Siswa



Dari gambar grafik diatas menunjukkan 53% para siswa ingin menjadi TNI/Polri, hanya 10% dari 30 siswa yang berkeinginan berwirausaha, itu pun karena siswa tersebut orangtuanya adalah pedagang, padahal tujuan instruksional umum dari mata pelajaran ini adalah meningkatkan motivasi siswa untuk berwirausaha.

Tabel Hasil nilai setelah tindakan kelas

No	Nama Siswa	No Absen	Nilai	Keterangan
1	R1	14	85	Lulus
2	R2	6	75	Lulus
3	R3	7	75	Lulus
4	R4	8	75	Lulus
5	R5	9	75	Lulus
6	R6	1	75	Lulus
7	R7	23	75	Lulus
8	R8	24	75	Lulus
9	R9	12	75	Lulus
10	R10	13	75	Lulus

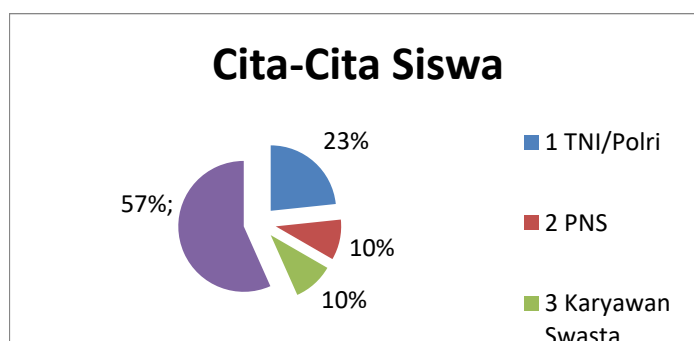
11	R11	5	75	Lulus
12	R12	2	75	Lulus
13	R13	30	75	Lulus
14	R14	3	75	Lulus
15	R15	29	75	Lulus
16	R16	27	75	Lulus
17	R17	22	75	Lulus
18	R18	25	75	Lulus
19	R19	4	75	Lulus
20	R20	28	75	Lulus
21	R21	11	75	Lulus
22	R21	10	75	Lulus
23	R23	17	75	Lulus
24	R24	16	75	Lulus
25	R25	15	75	Lulus
26	R26	18	75	Lulus
27	R27	19	75	Lulus
28	R28	20	75	Lulus
29	R29	26	70	Lulus
30	R30	21	70	Lulus
Jumlah siswa yang lulus 30 orang atau 100% dari jumlah siswa				

Sumber data hasil penelitian siswa SMK Negeri 2 Kota Ternate

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada masa pratindakan kelas hanya ada 2 siswa yang lulus dari 30 siswa atau 6,66 % yang lulus, namun setelah melaksanakan tindakan kelas dapat diketahui bahwa dari 30 siswa semuanya berhasil lulus pada nilai pengetahuan, dengan rata-rata 7,50.

Adapun hasil survey cita-cita siswa setelah dilakukan tindakan kelas digambarkan pada tabel berikut ini

Gambar Hasil survey cita-cita siswa



Dari tabel dan gambar grafik diatas diketahui terjadi perubahan besar setelah dilakukan program experiential learning dimana sebelumnya hanya 3 dari 30 orang

siswa yang ingin berwirausaha maka setelah tindakan kelas terdapat 17 atau 57% siswa ingin berwirausaha.

Dengan demikian pada tindakan kelas siklus II terdapat perubahan yang cukup signifikan dimana nilai sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di atas memenuhi nilai KKM, pada pra tindakan rata-rata nilai 5,70 dan tindakan kelas siklus II nilai rata-rata post test adalah 7,50.

Tabel Hasil Post Test Siklus II

No	No.Absen	Nilai	KKM	Keterangan
1	27	85	70	Lulus
2	1	85	70	Lulus
3	12	85	70	Lulus
4	8	85	70	Lulus
5	9	80	70	Lulus
6	6	80	70	Lulus
7	23	75	70	Lulus
8	24	75	70	Lulus
9	7	75	70	Lulus
10	13	75	70	Lulus
11	5	75	70	Lulus
12	2	75	70	Lulus
13	30	75	70	Lulus
14	3	75	70	Lulus
15	29	75	70	Lulus
16	14	75	70	Lulus
17	22	75	70	Lulus
18	25	75	70	Lulus
19	4	75	70	Lulus
20	28	75	70	Lulus
21	11	75	70	Lulus
22	10	75	70	Lulus
23	17	75	70	Lulus
24	16	75	70	Lulus
25	15	75	70	Lulus
26	18	75	70	Lulus
27	19	75	70	Lulus
28	20	75	70	Lulus
29	26	70	70	Lulus
30	21	70	70	Lulus

Jumlah yang Lulus 30 orang atau 100 % dari 30 siswa

Sumber data hasil penelitian siswa SMK Negeri 2 Kota Ternate

Berdasarkan hasil setiap siklus di atas dapat dipahami bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik.

Hamalik (2001), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan sangat baik menggunakan metode pembelajaran *experiential learning* karena akan memberikan motivasi secara langsung kepada siswa dan guru untuk meningkatkan motivasi kegiatan belajar mengajar dengan hasil penilaian yang lebih baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya peneliti menyimpulkan. Pada pra tindakan rata-rata nilai dari 30 siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate adalah 50,7 dan hanya 2 siswa atau 6,66% yang dinyatakan lulus atau diatas nilai KKM, sedangkan keinginan berwirausaha dari hasil survey ternyata hanya 3 siswa atau 10% dari 30 siswa yang berkenginan berwirausaha. Pada siklus II diketahui terjadi perubahan signifikan setelah dilakukan tindakan melalui model pembelajaran *experiential learning* dimana diatas nilai KKM pada pra tindakan rata-rata 50,7% dan pada siklus II meningkat menjadi 70,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnita, & Ayu, R. (2019). Penerapan Model Experiential Learning pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Skills Berwirausaha Siswa. *Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 207–217.
- Arnita, R. A., & Hilmiyatun. (2020). Peningkatan Skills Berwirausaha Siswa SMA Sullamulmubtadi Anjani Melalui Penerapan Model Experiential Learning Berbasis

- Kreativitas. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 89–96. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/EKU%0APeningkatan>
- Bahari, B., Arafat, Y., & Toyib, M. (2021). Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Kelas Xi Sma Pgri 4 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 35. <https://doi.org/10.31851/neraca.v5i2.6663>
- Buwono, S., & Genjik Sumartono, B. (2015). Pengaruh Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi MIA SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9), 1–11.
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif: Korelasional, eksperimen, ex post facto, etnografi, ground theory dan action research*. Jakarta: Penerbit. PT Rajagrafindo Persada.
- Forde R. David, F. A. J. & L. J. (1959). *Elementary Statistics in Social Research*.
- Hamalik, 2001. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung Penerbit Bumi Aksara.
- Kadek D M, D., & Nugraha, I. nyoman P. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran. *Jurnal Teknik Elektronika Undiksha*, 1(1), 40–51.
- Kurniawan, A. (2016). Peran Wirausaha Dalam Perekonomian Dan Pembangunan Nasional. *Guru Pendidikan*. Retrieved from <http://www.gurupendidikan.com/peran-wirausaha-dalam-perekonomian-dan-pembangunan-nasional/>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>
- Standar, B., Pendidikan, D. A. N. A., Rokhmulyenti, Y., Paresti, S., & Dalfah, A. (2022). *PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN: PENGOLAHAN Buku Panduan Guru*.
- Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Depok: Penerbit. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit. Alfabeta.
- Werdhaningsih, Wirnas, & Budijant, dan S. (2014). *Buku Guru Kelas X SMA/MA/SMK/MAK: Prakarya dan Kewirausahaan*. Jakarta: Penerbit. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.