

**Faridah  
Indah Amelia  
Neni Hendaryati**

# **PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN**

**MELALUI PEMANFAATAN BUSINESS CENTER**



**PEMBELAJARAN PRODUK  
KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN  
MELALUI PEMANFAATAN  
*BUSINESS CENTER***

**Faridah  
Indah Amelia  
Neni Hendaryati**

## **PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI PEMANFAATAN BUSINESS CENTER**

©2021

Faridah  
Indah Amelia  
Neni Hendaryati

ANGGOTA IKAPI: 203/JTE/2020

Penerbit Pustaka Rumah C1nta  
Alamat: Perum Ndalem Ageng C1,  
Sawitan, Kota Mungkid, Kabupaten Magelang,  
Jawa Tengah, 56511.

Website: [pustakarumahc1nta.com](http://pustakarumahc1nta.com);  
[pustakarumahc1nta@gmail.com](mailto:pustakarumahc1nta@gmail.com);  
Instagram: [@pustakarumahc1nta](https://www.instagram.com/pustakarumahc1nta)

Proofreader: Tami Arie Wahyuningtyas  
Tata Letak: Dianita Nur Auliya  
ISBN: 978-623-5547-66-4  
Cetak, 2021  
ISBN: 978-623-5547-65-7 [PDF]  
Versi Elektronik, 2021  
Deskripsi Fisik: viii; 72 hlm.; 15,5x23 cm.  
Cover: Dizyi Orlando Putra dan Freepik.com  
Bahasa: Indonesia

**Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau  
isi seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.**



## Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT)



Unduh dan baca buku ini di Iphone/iPad/Android/Browser  
dengan aplikasi Google Play Books.

Usulkan EBook ini untuk dikoleksi di perpustakaan digital/E-Library  
Perpustakaan Perguruan Tinggi dan Perpustakaan Sekolah serta Perpustakaan  
Daerah terdekat Anda yang telah bekerja sama dengan kubuku.co.id dan  
aksaramaya.com.

Penerbit Pustaka Rumah C I nta mengajak kita semua untuk menerbitkan Buku &  
EBook. Kami distribusikan melalui  
kubuku.co.id dan (moco) aksaramaya.com serta  
Google Play Books.

Pustaka  
**RUMAH  
CINTA**  
LIBRARY/CONSULTANT



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku “**Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui Pemanfaatan Business Center**” ini dengan baik dan lancar.

Buku ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *Business Center* kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal. Buku ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan yang ada sebagai hasil dari pengamatan langsung di lapangan dan menambah referensi di bidang pendidikan serta mengetahui informasi mengenai pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* yang ada di sekolah.

Disadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, maka penulis selalu mengharapkan saran-saran untuk kesempurnaan buku ini. Semoga bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menambah wawasan bagi para pembaca. Kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan buku ini, kami ucapkan banyak terima kasih.

24 Juli 2021  
Penulis



# DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>5</b>
A. Latar Belakang .....	6
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
<b>PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF PEMBELAJARAN .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori .....	14
B. Penelitian Terdahulu .....	33
<b>BAB III METODE DAN ANALISIS .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian.....	39
C. Sumber Data.....	40
D. Wujud Data .....	41
E. Identifikasi Data .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data .....	42
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Teknik Penyajian Hasil Analisis .....	44
<b>BAB IV STUDI KASUS PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN MEMANFAATKAN BUSINESS CENTER DI SMK PGRI KOTA TEGAL .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan.....	58



<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Simpulan .....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>







# RINGKASAN



## RINGKASAN

Buku ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *Business Center* kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal.

Sumber informasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, pengurus *Business Center*, dan 3 siswa kelas XII Program Keahlian Pemasaran. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif studi kasus dengan tahapan pengumpulan data, analisis data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan telah memanfaatkan *Business Center*. Adapun kegiatan yang dilakukan siswa seperti menjaga *Business Center*, mengelola *Business Center*, melakukan pemasaran secara *online* dan *offline*, dan menciptakan produk. Melalui pemanfaatan *Business Center* tumbuh jiwa kewirausahaan siswa untuk terjun dalam dunia usaha.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka disarankan bahwa 1) Bagi Guru, diharapkan bisa memanfaatkan fasilitas sekolah *business center* secara maksimal, 2) Bagi Pimpinan Sekolah, pimpinan sekolah diharapkan melakukan evaluasi pada pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di sekolah, melakukan pengawasan terhadap penggunaan fasilitas di sekolah, 3) Bagi Peneliti, penelitian selanjutnya dapat mencari sumber dan referensi yang lebih lengkap yang berhubungan dengan pemanfaatan *business center* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, *Business Center*



## **SUMMARY**

*This study aims to determine the learning of creative products and entrepreneurship through the use of the business center class XII Marketing Expertise Program at SMK PGRI Tegal City.*

*The sources of information in this study were teachers of creative products and entrepreneurship, business center administrators, and 3 students of class XII of the Marketing Expertise Program. Data collection techniques with observation, interviews and documentation. The data were analyzed using a case study descriptive analysis technique with the stages of data collection, data analysis, data reduction, data presentation and conclusion drawing.*

*The results of this study indicate that learning creative products and entrepreneurship has taken advantage of the business center. The activities carried out by students include maintaining the business center, managing the business center, doing online and offline marketing, creating products. Through the use of the business center, the entrepreneurial spirit of students grows to enter the business world.*

*Based on the results of this study, it is recommended that 1) For teachers, it is expected to be able to take full advantage of the school's business center facilities, 2) For School Leaders, school leaders are expected to evaluate the implementation of learning that occurs in schools, supervise the use of school facilities, 3) Share Further researchers can look for more complete sources and references related to the use of business centers in learning activities at school*

**Keywords:** *Learning, Creative Products and Entrepreneurship, Business Center*





# BAB I

## PENDAHULUAN



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada dasarnya setiap individu menginginkan dirinya menjadi seorang yang terampil serta berkualitas. Hal ini sesuai dengan harapan setiap bangsa yaitu memiliki sumber daya yang mampu dalam persaingan global dengan bangsa lain terutama dalam bidang ekonomi. Untuk mewujudkan cita-cita bangsa itulah pemerintah mengupayakan segala cara termasuk dalam bidang pendidikan.

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Tujuan pendidikan dengan demikian telah jelas bahwa tujuan pendidikan bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan dengan perkembangan peserta didik serta dapat diterima baik oleh masyarakat. Hal tersebut diwujudkan dalam pengertian dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Asyar, 2011). Interaksi yang terjadi menghasilkan informasi yang kemudian secara nyata membuat siswa yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Siswa secara nyata bertingkah laku secara kompleks dalam proses belajar. Sebagai tindakan, siswa sendiri yang mengetahui proses pembelajaran itu terjadi atau tidak.

Sejalan dengan itu pembelajaran dikatakan terjadi apabila ada perubahan positif dan aktif serta memiliki tujuan yang terarah. Perubahan yang positif serta tujuan yang terarah sebagai akibat dari pengalaman. Guru perlu menyiapkan atau



merencanakan berbagai metode pembelajaran dan pengalaman pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Pengalaman tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran ditempuh oleh tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa yang belajar berarti menggunakan ketiga kemampuan ketiga ranah pendidikan tersebut. Ukuran keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya pada kemampuan pengetahuan saja, tetapi siswa dituntut untuk kreatif mengembangkan kemampuan psikomotornya juga. Siswa mengembangkan kreativitasnya supaya merasakan hasil nyata dari proses pembelajaran yang telah dialami. Melalui peningkatan kemampuan tersebut maka keinginan, kemauan, dan perhatian kepada lingkungan semakin bertambah. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Begitu pentingnya proses pembelajaran untuk menentukan keberhasilan pendidikan, segala upaya dilakukan pemerintah terutama pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK sebagai pendidikan menengah bertujuan agar siswanya dapat menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2006). Namun, realita yang terjadi justru lulusan SMK yang menyumbang jumlah pengangguran terbuka tertinggi di Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil sensus Badan Pusat Statistika lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendominasi jumlah pengangguran di Indonesia yang mencapai 8,49 persen orang pada Februari 2020. ([www.bps.go.id](http://www.bps.go.id))





Pendidikan kewirausahaan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan mampu menjelaskan secara menyeluruh bagaimana kewirausahaan. Seperti nama dari mata pelajarannya “Produk Kreatif dan Kewirausahaan” diharapkan siswa dapat menciptakan produk-produk unik yang mampu bersaing dengan produk lain. Selain itu, lulusan SMK diharapkan tidak hanya pandai dalam hal pengetahuan, namun diharapkan dapat memenuhi kebutuhan secara mandiri dengan menjadi *entrepreneur* melalui bekal yang didapat pada saat memperoleh mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memberikan fasilitas yang berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) karena siswa yang bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) akan diarahkan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memberikan pelatihan-pelatihan terutama pelatihan kewirausahaan. Melalui pelatihan kewirausahaan tidak hanya kemampuan kognitif dan afektif yang didapat namun kemampuan psikomotorik siswa juga akan diasah. Tentu saja untuk mewujudkan itu semua, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki fasilitas untuk menunjangnya yang biasa disebut dengan *Business Center*.

*Business Center* merupakan unit usaha di sekolah yang biasanya digunakan untuk siswa melakukan praktik kewirausahaan. *Business Center* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih berwirausaha yang nantinya bisa menjadi bekal ketika sudah lulus dari sekolah. Hal ini tidak bisa dipungkiri karena siswa memiliki kemampuan yang harus terus diasah supaya menjadi terbiasa dalam menjalankannya. Adanya praktik kewirausahaan melalui *business center* maka dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang secara nyata melalui pendidikan.

SMK PGRI Kota Tegal merupakan sekolah berbasis bisnis yang memiliki empat program keahlian yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran serta Multimedia. Dari keempat program keahlian ini, SMK PGRI Kota Tegal



memiliki fasilitas-fasilitas penunjang untuk pembelajaran masing-masing program keahlian. Seperti fasilitas *business center* sebagai laboratorium bisnis program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Pemanfaatan *business center* juga digunakan dalam mengembangkan bakat dan minat siswa-siswi SMK PGRI Kota Tegal melalui pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2021 di SMK PGRI Kota Tegal, pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah berjalan sesuai dengan indikator kompetensi lulusan yang harus dicapai siswa seperti siswa menciptakan produk yang memiliki nilai jual, namun belum sepenuhnya karena hanya menekankan pada program keahlian bisnis daring dan pemasaran. Seperti misalnya, siswa hanya difokuskan menjualkan barang-barang yang tersedia di *business center*.

Sikap yang muncul dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu siswa lebih terampil menciptakan produk-produk yang bernilai jual dan diminati pasar. Penciptaan produk yang memiliki nilai jual akan dipasarkan oleh siswa di *business center*. Melalui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, siswa-siswa SMK PGRI Kota Tegal memiliki sikap yang bertanggung jawab dan percaya diri terlebih ketika mendapatkan tugas.

SMK PGRI Kota Tegal merupakan salah satu sekolah berbasis bisnis yang memiliki fasilitas *business center* di Kota Tegal. Laboratorium bisnis tersebut berguna untuk mempraktikkan teori yang didapat selama pembelajaran. *Business center* sebagai pusat siswa untuk berlatih menjualkan barang-barang yang ada di *business center* seperti peralatan kantor, kebutuhan sehari-hari, buku LKS dan lain sebagainya. Kegiatan lain yang ada di *business center* seperti menjaga *business center*, melabel produk dan melakukan kerja sama dengan pihak eksternal. Model pembelajaran yang memanfaatkan laboratorium bisnis ini, akan tercipta pembelajaran kewirausahaan lebih efektif dan melatih siswa untuk mandiri.



Komponen dari *business center* di SMK PGRI Kota Tegal seperti sumber daya manusia telah terstruktur dengan baik, hanya saja pada keuangan dan investasi masih mengandalkan dari dana sekolah dan pusat. Sejalan dengan itu, dalam pemanfaatan *business center* di SMK PGRI Kota Tegal terdapat permasalahan yang tidak bisa dihindari. Siswa-siswi yang berhasil menjualkan barang dari *business center* cenderung sulit untuk melakukan pengembalian dana yang telah didapat. Siswa-siswi merasa bahwa tidak ada perputaran uang untuk pengelolaan *business center* tersebut. Permasalahan tersebut yang mengakibatkan *business center* di SMK PGRI Kota Tegal kurang berkembang.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada semua program keahlian belum sepenuhnya memanfaatkan *business center*. Program keahlian pemasaran yang lebih banyak memanfaatkan laboratorium bisnis.
2. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang kurang bervariasi hanya terfokus pada bagaimana siswa menjualkan barang dari *business center*.
3. Siswa-siswi hanya boleh menjualkan barang di *business center* ketika barang itu memiliki nilai jual dan diminati pasar.
4. Keuangan dan investasi *business center* hanya mengandalkan bantuan dari pusat.
5. Siswa-siswi kurang memiliki sikap jujur dan bertanggung jawab yaitu setelah menjualkan barang dari *business center* sulit dalam pengembalian dana yang seharusnya untuk dikelola kembali di *business center*.

## C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* sebagai laboratorium bisnis yang ada di sekolah.



#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK PGRI Kota Tegal melalui pemanfaatan *business center*?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII Program Keahlian Pemasaran melalui pemanfaatan *business center* di SMK PGRI Kota Tegal.

#### F. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan yang ada sebagai hasil dari pengamatan langsung dilapangan dan menambah referensi di bidang pendidikan serta mengetahui informasi mengenai pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* yang ada di sekolah.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan siswa bisa meningkatkan semangat belajar melalui fasilitas belajar yang disediakan sekolah dalam hal ini *Business Center* untuk pemanfaatan pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

###### b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah mampu meningkatkan kualitas *Business Center* yang ada guna meningkatkan hasil belajar siswa.

###### c. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai penerapan secara langsung materi perkuliahan yang didapat.





# PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF PEMBELAJARAN



## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran

Pendidikan tanpa pembelajaran adalah sebuah hal yang mustahil, karena pembelajaran merupakan jantung dari sebuah proses pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjembatani suatu ilmu pengetahuan bisa bermanfaat untuk orang lain. Pembelajaran membangun sebuah interaksi edukatif yang diharapkan oleh pendidik dan peserta didik secara intensif. Darwis (2017) berpendapat bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran merupakan usaha sadar seorang pendidik mengarahkan kepada peserta didiknya untuk mengikuti proses pembelajaran itu sendiri. Kegiatan mengarahkan tersebut akan terjadi interaksi timbal balik yang saling menguntungkan antara pendidik dan peserta didik.

Sejalan itu pada Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni *“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”*. Definisi tersebut mengandung lima konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Kata *“interaksi”* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengandung melakukan aksi dan saling memengaruhi, maka dalam proses pembelajaran akan ada yang memengaruhi dan dipengaruhi. Peserta didik menurut Pasal 1 Butir 4 UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pasal 1 Butir 6 UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai

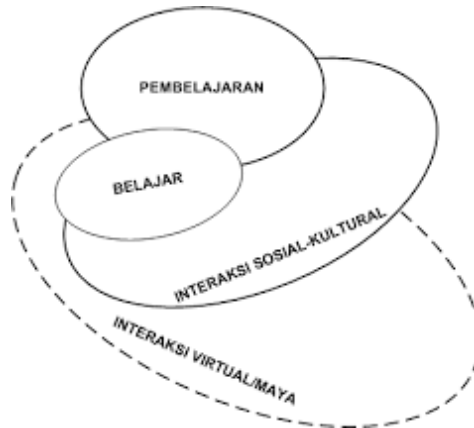


guru, dosen, konselor, pamong pelajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Sumber belajar atau *learning resources*, secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran. Jika dikelompokkan sumber belajar dapat berupa sumber belajar tertulis atau cetakan, terekam, tersiar, jaringan, dan lingkungan (alam, sosial, budaya). Lingkungan belajar atau *learning environment* adalah lingkungan yang menjadi latar tempat, suasana, waktu terjadinya proses belajar seperti di kelas, perpustakaan, sekolah, tempat kursus, warnet, keluarga, masyarakat, dan alam semesta.

Pembelajaran terjadi di dalam lingkungan sekolah dan kelas, namun tak bisa dipungkiri bahwa pembelajaran bisa terjadi di lingkungan masyarakat, misalnya pada kegiatan di luar kelas dalam rangka memenuhi tugas suatu mata pelajaran, kegiatan perkemahan dan lain sebagainya. Hal itu sesuai dengan pendapat Hilgard (dalam Kurikulum dan Pembelajaran, Wina Sanjaya, 2010) bahwa pembelajaran adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Pembelajaran bahkan lebih sering terjadi dalam kehidupan masyarakat, karena implementasi dari pembelajaran sendiri adalah mempraktikannya di masyarakat. Pembelajaran lebih luas lagi adalah belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan terbuka dan jarak jauh. Sudah terlihat jelas dari konsepnya bahwa pembelajaran ini bisa terjadi kapan saja, di mana saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Secara dramatis, kompleksitas dari praksis belajar dan pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut.







Gambar 2.1  
Kompleksitas Setting Belajar dan Pembelajaran  
Sumber : Udin, W. S. (2014:19). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.

Pembelajaran merupakan istilah yang menggambarkan kegiatan siswa dan guru. Sebelumnya menggunakan istilah “*proses belajar-mengajar*” dan “*pengajaran*”. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (Udin, 2014) “*instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*” yang artinya pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk menggambarkan terjadinya proses belajar pada siswa. Istilah ini seringkali digunakan karena pembelajaran sesuatu yang inti dalam pendidikan.

Dilihat dari pengertian di atas peneliti bisa menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran juga merupakan jantung dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.



## 2. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan perubahan dari mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Sebelumnya mata pelajaran PKWU merupakan mata pelajaran adaptif di SMK, namun setelah dirubah oleh Kurikulum 2013 Revisi menjadi Produk Kreatif dan Kewirausahaan mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran produktif sesuai program keahlian masing-masing di SMK. Oleh karena itu para guru dituntut untuk mengikuti program keahlian ganda agar dapat menjadi guru produktif.

Pembelajaran PKK ini diberikan untuk menunjang daya produktif, kreatif, inovatif pada peserta didik. Sehingga sesuai dengan tujuan pemerintahan sekarang yang mengusung “Industri Kreatif” mata pelajaran ini cocok untuk pengembangan kualitas diri generasi muda. Kurikulum 2013 revisi 2017 menjelaskan bahwa bentuk pembelajaran PKK lebih bersifat *student-centered* (terpusat pada siswa), maksudnya siswa yang ditekankan untuk aktif sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini bertujuan agar potensi dalam diri siswa lebih tergali secara bebas dan mampu menghasilkan produk yang beragam dengan tetap menerapkan karakter positif dalam dirinya dan tidak meninggalkan ilmu-ilmu kewirausahaan. Guru juga dituntut untuk mengembangkan keahliannya guna memfasilitasi siswa ketika mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

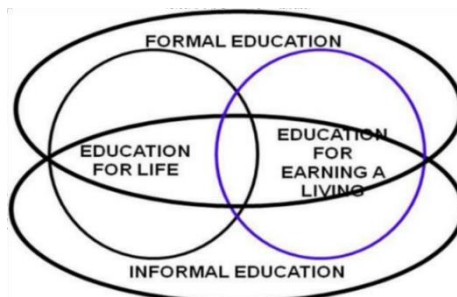
Tati Setiawati dan Karpin (dalam Utami, 2019) berpendapat bahwa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu mata pelajaran yang memfokuskan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas sebagai sesuatu yang baru dan inovatif, orsinil, dan memiliki arti yang khas dari apa yang dihasilkan. Kreativitas dan inovasi menjadi inti dari kewirausahaan. Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat



masalah dan peluang yang sedang dibutuhkan masyarakat. Sedangkan inovasi dalam kewirausahaan adalah kemampuan untuk menemukan solusi baru tentang kebutuhan masyarakat.

Mata pelajaran ini tercipta juga untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan kewirausahaan yaitu sebagai bukti nyata dari teori-teori kewirausahaan. Menurut Daryanto (dalam Pendidikan Kewirausahaan, 2012) bahwa kesuksesan dalam kewirausahaan akan tercapai apabila seorang mampu berpikir dan melakukan hal yang baru, serta berpikir dan melakukan sesuatu yang lama dengan cara yang baru. Untuk mencapai segala tujuan dalam kewirausahaan diperlukan cara-cara yang baru serta hal-hal yang baru berdasarkan inovasi siswa sendiri dengan tidak meninggalkan nilai-nilai kewirausahaan yang asli serta dengan tetap memanfaatkan teknologi yang ada.

Berdasarkan pengertian di atas jelas bahwa pemerintah membentuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bertujuan memandirikan masyarakat sejak dini. Melalui pembelajaran ini, siswa akan menggali kemampuannya dalam menciptakan produk-produk kreatif serta mampu menemukan peluang-peluang yang datangnya dari masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.



Gambar 2.2

Skema Posisi Pembelajaran PKK dalam pendidikan

Sumber : (Utami, 2019)



Berdasarkan gambar, mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dirancang berdasarkan perkembangan teknologi dengan tidak meninggalkan kaidah asli dari kewirausahaan. Pembelajaran ini berbasis teknologi yang diharapkan bisa membuat siswa menjadi terbuka dengan teknologi baru dan menggunakannya sebagai peluang besar dalam kegiatan kewirausahaan dengan tidak meninggalkan produk-produk lokal yang sudah tercipta sebelumnya. Karena dengan adanya inovasi baru dari para siswa itu berdasarkan penilaian dari produk-produk lokal yang sudah tercipta sebelumnya. Hal tersebut didasari oleh kenyataan yang terlihat bahwa kondisi masyarakat saat ini mendapatkan pengaruh kuat dari produk asing, masyarakat merasa puas terpenuhi kebutuhannya apabila menggunakan produk yang berasal dari luar negeri padahal di negeri sendiri mampu menghasilkan produk yang memiliki kualitas yang sama bahkan bisa lebih baik kualitasnya. Pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini adalah memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan kecakapan hidup (*education for life*) juga jiwa kemandirian untuk hidup (*education for life*) yang berarti pembelajaran ini menjadi fasilitas terhadap kegiatan kokurikuler dengan ekstrakurikuler melalui muatan lokal (muatan lokal) kewirausahaan sebagai satu kesatuan menjadi pelajaran inti.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan membantu mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa. Melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa bisa memahami posisi penting mata pelajaran tersebut salah satunya membantu siswa meningkatkan keterampilannya dan inovasinya dalam menciptakan produk baru.



### **a. Tujuan Umum Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Melalui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan siswa diharapkan dapat mengerti dan menerapkan sikap dan perilaku wirausahawan, menganalisis konsep produk barang dan jasa, menerapkan strategi teknik pemasaran serta membuat perencanaan bisnis. Secara lebih rinci Tati Setiawati dan Karpin (dalam Utami, 2019:14) menyebutkan tujuan mengapa siswa SMK perlu belajar PKK, di antaranya:

- 1) Melatih keterampilan siswa dengan membuat dan menciptakan produk yang sesuai dengan minat dan daya beli pasar,
- 2) Meningkatkan daya inovasi dan kreativitas siswa melalui pembuatan berbagai produk baru,
- 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 dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak hanya memiliki tujuan pada proses pembelajaran, namun dalam kehidupan sehari-hari siswa lebih bisa menempatkan di mana berada. Siswa bisa berkarya disesuaikan dengan ketrampilannya. Melalui semangat dan kematangan yang baik, siswa akan lebih siap menghadapi dunia di luar sekolah.



## **b. Manfaat Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Apabila membahas tentang manfaat dari pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah, tentu sangatlah banyak karena dari manfaat kegiatan wirausaha juga sudah banyak dirasakan oleh para pelaku wirausaha selain memperoleh laba, seseorang bisa lebih menghargai waktu yang dimilikinya. Dalam pendidikan kewirausahaan yang dilaksanakan sekolah manfaat yang didapat siswa adalah tumbuhnya kemampuan berpikir dan kemampuan bekerja keras dari para siswa. Berikut adalah manfaat dari pembelajaran PKK menurut Adhiputra (dalam Utami, 2019:15):

- 1) Menepati janji,
- 2) Menciptakan pribadi yang disiplin,
- 3) Melatih pribadi yang ulet dan mau bekerja keras,
- 4) Menghasilkan manusia yang memiliki jiwa toleran dan mau menolong sesama,
- 5) Bisa menjadi teladan bagi masyarakat sebagai pribadi yang unggul.

Melalui pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sangat membantu siswa dalam menghadapi dunia baru yang ke depannya akan siswa hadapi seperti melatih siswa untuk lebih menghargai waktu dan menggunakannya dengan hal-hal yang bermanfaat. Siswa juga dapat memiliki sikap toleransi dan mau menolong sesama serta dapat diandalkan di masyarakat.

## **c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Kompetensi Inti (KI) merupakan tingkat kemampuan pengetahuan seorang peserta didik untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) adalah kemampuan untuk



mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh oleh peserta didik. Semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pasti memiliki tujuan yang harus dicapai. Seperti mata pelajaran yang lain, Produk Kreatif dan Kewirausahaan juga memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk mencapai standar penilaian seorang peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Adapun deskripsi dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1  
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata  
Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

<b>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</b>	<b>Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</b>
<p>3. 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>4. 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.</p>



Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan	5
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	5
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mepresentasikan hak atas kekayaan intelektual	5
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	10
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	10
3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	10
3.7 Menganalisis biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi <i>prototype</i> produk barang/jasa	20
3.8 Menerapkan proses kerja Pembuatan <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.8 Membuat <i>prototype</i> produk barang/jasa	40
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi <i>prototype</i> produk barang/jasa	4.9 Menguji <i>prototype</i> produk barang/jasa	10
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal	10





3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal	10
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal	45
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa	60
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa	20
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional	10
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, persuasif tentang produk/jasa	10
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi Pasar	20
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran	20
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha	10
3.20 Menentukan standar laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan	10
<b>Jumlah Jam</b>		<b>350</b>

Sumber: [psmk.kemendikbud.go.id](http://psmk.kemendikbud.go.id)

Berdasarkan deskripsi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi inti dan kompetensi dasar sangat penting sebagai langkah awal peserta didik mengikuti proses pembelajaran serta sebagai dasar guru dalam memberikan penilaian kepada siswa.



Melalui paparan kompetensi inti dan kompetensi dasar siswa mengetahui setiap jam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang didapat memiliki capaian. Siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran pengetahuan saja namun siswa berperan aktif terampil menciptakan suatu produk yang nantinya akan dipraktikkan untuk dipasarkan.

#### **d. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Standar Kompetensi Lulusan dirancang untuk digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kerja kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Berikut adalah standar kompetensi lulusan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kurikulum 2013 revisi 2017:

Tabel 2.2  
Standar Kompetensi Lulusan 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

Berdasarkan paparan Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di atas maka jelas bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan harus menghasilkan sikap siswa yang mencerminkan sikap beriman, berakhlak mulia serta dapat menempatkan diri di manapun berada. Pengetahuan yang dicapai siswa setelah melaksanakan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu memiliki wawasan kebangsaan yang luas, selain itu siswa juga harus memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sebagai bekal masa depan.

### 3. Unit Usaha Sekolah *Business Center*

#### a. Pengertian Unit Usaha Sekolah *Business Center*

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang seimbang antara teori dan praktik, dengan begitu teori yang didapat tidak hanya dalam angan-angan, namun siswa melakukan aksi nyata dan hal itu masih dalam proses pembelajaran. Bagi siswa terutama siswa SMK dunia pekerjaan dan industri adalah sasaran utama setelah lulus, maka pembelajaran perlu ada fasilitas yang menunjang. Seperti unit usaha *business center* di sekolah yang biasanya digunakan sebagai laboratorium bisnis sekolah dalam pembelajaran kewirausahaan. *Business Center* merupakan tempat praktik kewirausahaan yang memiliki beberapa manfaat untuk siswa selain untuk pendidikan tetapi juga untuk mendapatkan keuntungan/laba.

*Business Center* yaitu suatu tempat di lingkungan sekolah yang berfungsi sebagai pusat kegiatan yang berkaitan dengan jual beli barang maupun jasa dengan memanfaatkan semua sumber yang ada di sekolah yang bersangkutan (Arum, 2015:18). Pendapat lain tentang



*business center* yaitu menurut Siswanto (2015:2) menyatakan *business center* adalah tempat yang dijadikan kegiatan usaha sekolah di SMK bisnis dan manajemen di mana siswa secara langsung melakukan kegiatan perdagangan/retail. *Business center* memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan nyata dalam proses transaksi jual beli. Hal ini sejalan dengan Rimadani & Murniawaty (2019:982) yang berpendapat bahwa fasilitas belajar *business center* adalah tempat untuk menumbuhkan jiwa, minat dan motivasi berwirausaha siswa SMK pada kelompok manajemen khususnya pada jurusan akuntansi sebagai pengelola dan jurusan pemasaran sebagai pelaksana. Melalui praktik di *business center* siswa bisa memahami maksud dari pembelajaran akuntansi maupun pemasaran serta kewirausahaan yang selama ini hanya berlangsung di dalam kelas dan mempelajari teori. *Business Center* juga salah satu program sekolah yang berperan untuk membentuk kemandirian siswa serta menumbuhkan perilaku wirausaha (Indra Abintya Rifai, 2016:45). Kemandirian dicanangkan pemerintah dalam tujuan pendidikan nasional, maka dalam proses pendidikan yaitu pembelajaran perlu adanya fasilitas untuk kegiatan praktik siswa. Dalam kegiatan praktik di *business center*, siswa akan menemukan berbagai masalah dan menemukan solusinya serta memahami permasalahan tersebut sampai pada mengambil peluang dari setiap permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *business center* merupakan pusat pelatihan dan pendidikan bagi siswa yang berfungsi sebagai sarana unit produksi sekolah dan memiliki peran untuk menumbuhkan minat berwirausaha bagi peserta didik untuk menjalankan praktik penjualan, penghitungan maupun pembuatan laporan penjualan. Hal ini jelas bahwa peran *business center* untuk siswa sangatlah penting, apalagi untuk lulusan SMK yang memang dipersiapkan untuk langsung bekerja.



## b. Tujuan Unit Usaha *Business Center*

Menurut tulisan Tim Jurnalis SMK 1 Garut yang dikutip dalam *Business Center* di SMK Negeri 1 Garut-Toserba Patriot (dalam Arum, 2015) disebutkan bahwa tujuan program *Business Center* adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan berdirinya laboratorium bisnis/perdagangan yang berfungsi sebagai wahana interaksi sosial dan ekonomi bagi warga sekolah terutama siswa dan guru.
2. Menghasilkan tamatan SMK yang memiliki jiwa dan minat *entrepreneurship*/kewirausahaan dan siap mandiri dalam upaya meningkatkan fungsi pendidikan sebagai lembaga pencetak generasi produktif.

Berdasarkan pendapat di atas, untuk mewujudkan tujuan *business center* disesuaikan dengan sasaran yang ada. Sasaran *business center* adalah seluruh warga sekolah terutama siswa dan guru melalui berbagai kegiatan ekonomi yang dilaksanakan di sekolah. Kegiatan ekonomi yang dilaksanakan harus terstruktur dengan baik supaya bisa menjadi acuan apabila kegiatan itu akan dilaksanakan kembali kedepannya. Kegiatan ekonomi yang terjadi di *business center* seperti terjadi transaksi jual beli menjadi bukti bahwa *business center* berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan.

## c. Ragam Unit Usaha *Business Center*

Untuk tercapainya *business center* yang maju maka perlu adanya ragam unit usaha yang dijalankan karena itu membuktikan bahwa *business center* di suatu sekolah berjalan dengan memiliki kebermanfaatn bagi warga sekolah. Ragam kegiatan unit produksi dan jasa harus disesuaikan dengan program keahlian di setiap sekolah. Menurut Muhammad Saroni (dalam Arum, 2015), ragam unit produksi dan jasa antara lain :



### 1) Usaha Lasery

Kegiatan usaha lasery merupakan kegiatan yang mengutamakan keterampilan teknis seseorang. Pada pembelajaran contohnya siswa bisa diajarkan pada usaha pembuatan hiasan rumah. Guru membimbing siswa untuk dapat melakukan penghitungan pemakaian bahan, bentuk atau konstruksi barang yang dibuat, dan sebagainya. Dengan demikian, anak didik dapat terampil dalam menciptakan hiasan-hiasan yang inovasi, juga pandai dalam menghitung kebutuhan bahan untuk pembuatan barang serta mampu mendesain sedemikian rupa konstruksi barang yang dikerjakannya. Dengan melakukan kegiatan wirausaha lasery di sekolah, siswa dapat memproduksi berbagai macam barang kebutuhan masyarakat.

### 2) Usaha Pertokoan

Usaha pertokoan merupakan salah satu bentuk kegiatan berwirausaha yang dapat difasilitasi oleh sekolah dengan mudah. Biasanya setiap sekolah memiliki koperasi berbentuk pertokoan yang biasanya dikelola oleh siswa. Dengan mendirikan pertokoan, siswa dapat turut aktif dalam pengelolaannya. Pengelolaan yang dimaksudkan meliputi perencanaan belanja, penyesuaian dengan kebutuhan masyarakat, penjualan serta pembuatan pelaporan bulanan. Toko sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan keterampilan berwirausaha bagi siswa, karena siswa terlibat langsung di dalamnya.

### 3) Usaha Pemotretan

Jasa pemotretan masih belum begitu dikenal dalam dunia pendidikan, karena biasanya sekolah mendirikan sebuah tempat usaha disesuaikan dengan program keahlian yang ada di sekolah tersebut. Program keahlian yang sesuai dengan jasa pemotretan adalah multimedia. Pada praktiknya, sekolah seperti biasa memberikan pembelajaran



pengembangan diri bidang pemotretan dengan fasilitas yang memadai, selanjutnya siswa diberikan keleluasaan untuk menerapkannya dalam kegiatan kewirausahaan.

#### 4) Usaha Jasa Komputer

Untuk kegiatan wirausaha berbasis komputer ini, contohnya seperti usaha di bidang *printing*, pengetikan, *editing*, desain, warnet, percetakan banner dan lain sebagainya.

Berdasarkan deskripsi dari ragam unit usaha *business center* di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa unit usaha di *business center* memiliki banyak jenis. Unit usaha tersebut disesuaikan dengan pasar di mana letak *business center* berada yaitu di sekolah. Usaha yang sesuai dengan sekolah seperti jasa komputer, usaha perdagangan alat tulis kantor dan lainnya yang banyak dibutuhkan oleh warga sekolah, karena tidak bisa dipungkiri bahwa warga sekolah yang menjadikan usaha di *business center* mengalami perputaran.

### d. Komponen Unit Usaha *Business Center*

Sebuah *business center* tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya komponen-komponen yang memadai. Menurut Direktorat PSMK (dalam Siswanto, 2015:2), komponen-komponen tersebut terdiri atas: *Operational management, Human resource, Financial and Investment, Entrepreneur, Partnership, Curriculum, Learning process of product realization, Infrastructure and Facilities, dan Product/service.*

#### 1) Manajemen Operasional (*Operational Management*)

Manajemen operasional yang dimaksudkan adalah kegiatan pengelolaan *business center*. Manajemen operasional menurut Zulian Yamit



(2003) memiliki karakteristik utama antara lain mempunyai tujuan untuk menghasilkan barang dan jasa, kegiatan dalam proses transformasi, dan suatu mekanisme yang mengendalikan proses operasi. Melihat pendapat tersebut, manajemen operasional merupakan suatu rangkaian dari proses perencanaan, pengorganisasian, penggerakan serta pengendalian supaya tercipta tujuan yang diinginkan dalam *business center*.

2) Sumber Daya Manusia (*Human Resources*)

Sumber Daya Manusia (SDM) dalam pelaksanaan *business center* adalah karyawan, guru/instruktur dan siswa yang terlibat dalam kegiatan *business center*. Keterlibatan siswa diperlukan dalam pelaksanaan *business center*, namun sekolah juga memerlukan adanya karyawan yang khusus untuk menjalankan kegiatan produksi.

3) Kurikulum (*Curriculum*)

Tilaar (1999:48) memberikan pengertian kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pelaksanaan *business center* idealnya mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

4) Sarana dan Prasarana (*Infrastructure and Facilities*)

Program *business center* dapat berjalan jika sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah memenuhi standar untuk melakukan kegiatan. Sarana dan prasarana yang harus ada meliputi gedung *business center* dan peralatan-peralatan penunjang seperti rak *display*, brankas, mesin kasir, *scan barcode*, dll.

5) Investasi dan Keuangan (*Finacial dan Investmen*)

Salah satu tujuan *business center* adalah meningkatkan sumber pendapatan sekolah.





Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan pengelolaan investasi dan keuangan yang baik. Secara umum fungsi pengelolaan keuangan menurut Bambang Riyanto ialah cara menginvestasikan atau menggunakan dana dan cara mencari sumber-sumber dana (Erman Suparno dan Moerdiyanto, 2010:148). Sumber dana yang bisa didapatkan sekolah untuk kegiatan *business center* dapat berupa modal sendiri ataupun modal dari pihak luar.

- 6) Kerja sama dengan Industri dan Institusi lain yang Terkait (*Partnership*)

Salah satu tujuan *business center* adalah meningkatkan jalinan kerja sama antara SMK dengan pihak-pihak yang lain terutama dengan pihak industri.

- 7) Proses Pembelajaran Melalui Kegiatan Produksi (*Learning Process of Product Realization*)

Program *business center* bertujuan menghadirkan lingkungan usaha/industri ke dalam lingkungan sekolah. Siswa secara langsung melakukan kegiatan produksi sama dengan yang dilakukan di dunia usaha/industri.

- 8) Kewirausahaan (*Entrepreneurship*)

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dari program *business center* adalah tumbuhnya kemampuan sebagai seorang *entrepreneur* di lingkungan sekolah. Pada masa kini, *entrepreneur* tidak hanya seseorang yang membuka usaha, akan tetapi *entrepreneur* ialah seseorang yang berusaha dengan keberanian dan kegigihan sehingga usahanya mengalami pertumbuhan (Rhenald Kasali 2010:12). Pertumbuhan atau perubahan menjadi kata kunci untuk seorang yang dapat disebut sebagai *entrepreneur*.

- 9) Produk Barang dan Jasa (*Product and Services*)

*Business center* adalah menyediakan produk berupa barang kebutuhan sehari-hari. Supaya



produk dapat laku dan diterima masyarakat atau konsumen, sebelum memutuskan produk yang akan dijual pengurus dapat memperhatikan hal-hal berikut: produk apa yang dibeli atau dibutuhkan pasar, mengapa produk tersebut dibeli, siapa yang membeli, bagaimana proses pembelian, bagaimana mutu dan penampilannya, bagaimana modelnya, bagaimana merknya, bagaimana kemasannya, bagaimana pelayanannya dan bagaimana garansinya (Moerdiyanto:2009).

Berdasarkan deskripsi komponen unit usaha *business center* di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *business center* harus memiliki komponen-komponen penunjang untuk berjalannya kegiatan usaha. Komponen-komponen tersebut seperti manajemen operasional, sumber daya manusia, kurikulum, sarana prasarana, investasi dan keuangan, kerja sama dengan pihak lain, kegiatan kewirausahaan serta komponen lain yang disesuaikan dengan kebutuhan *business center* masing-masing sekolah. Komponen itu berjalan bersama dalam melaksanakan kegiatan kewirausahaan. Tanpa adanya komponen-komponen tersebut mustahil sebuah *business center* bisa berjalan dan bertahan dengan baik.

## B. Penelitian Terdahulu

Dengan adanya penelitian yang relevan akan sangat diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah ditentukan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan kerangka berpikir. Berikut tabel penelitian terdahulu :

Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ninda Fitriasari	Pengaruh Sarana	Pendekatan yang	Adanya pengaruh



	Utami (2015)	Prasarana <i>Business Center</i> dan Lingkungan Keluarga Melalui Proses Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI SMK NU Bandar Kabupaten Batang Tahun 2015	dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner, angket, dan dokumentasi.	positif sarana prasarana <i>business center</i> dan lingkungan keluarga terhadap proses pembelajaran kewirausahaan siswa kelas XI SMK NU Bandar secara simultan sebesar 23,4%
2.	Anggun Pertiwi (2019)	Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Melalui <i>Business Center</i> di SMK Batik 2 Surakarta	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi partisipasi pasif, serta dokumentasi.	Hasil penelitian ini yaitu pengelolaan <i>business center</i> , kegiatan yang dilakukan siswa di <i>business center</i> maupun dorongan dari pihak guru dan pengelola <i>business center</i> berpengaruh dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.
3.	Suistri (2020)	Peran <i>Business Center</i> di SMK Negeri 4	Penelitian ini menggunakan penelitian	Hasil penelitian ini yaitu <i>business</i>



		Klaten dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa	kualitatif dengan pendekatan etnografi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.	<i>center</i> yang ada di SMK Negeri 4 Klaten digunakan untuk memberikan pelatihan bagi siswa dalam praktik berwirausaha sehingga siswa memiliki jiwa kemandirian dalam berwirausaha, selain itu juga untuk mengembangkan unit usaha di sekolah yang terintegrasi dengan proses pembelajaran kewirausahaan di sekolah.
4.	Bella Anggraini (2020)	Pembentukan Mental Wirausaha Siswa Melalui <i>Business Center</i> Di SMK Negeri 6 Surakarta	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan	Hasil penelitian ini yaitu bahwa <i>business center</i> di SMK Negeri 6 Surakarta memiliki tujuan didirikannya <i>business center</i> sebagai tempat pelatihan pendidikan



			dokumentasi.	bisnis untuk pengembangan kewirausahaan dengan pelatihan yang berkualitas dan baik. Serta dalam pengelolaan <i>business center</i> di bawah pengawasan kepala sekolah dan pengelola melibatkan seluruh siswa sebagai tempat praktik bisnis.
--	--	--	--------------	---



# **BAB III**

# **METODE DAN**

# **ANALISIS**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

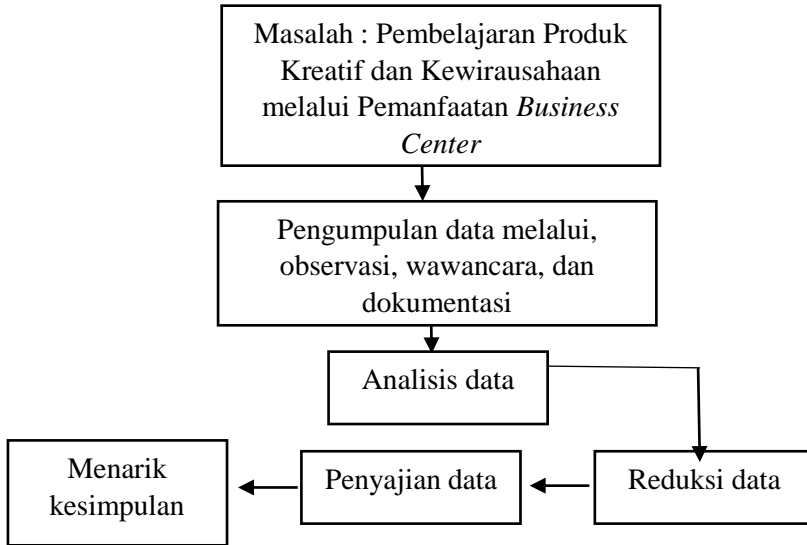
#### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011:99) penelitian studi kasus merupakan penelitian yang terfokus pada satu kasus atau fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya. Kasus yang dibahas bisa berupa tunggal atau jamak, misalnya individu atau kelompok tertentu. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong Lexy, 2019:6). Penggunaan penelitian kualitatif ini membantu peneliti mengumpulkan informasi mengenai analisis pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* Kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal.

Penulis menggunakan desain penelitian untuk mempermudah peneliti memahami, mengkaji, mengidentifikasi, dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Desain penelitian ini sebagai alat yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi untuk menyelesaikan masalah penelitian ini. Adapun desain penelitian ini disajikan menggunakan bagan berikut :



Bagan 3.1 Desain Penelitian



Berdasarkan bagan 3.1 di atas, desain penelitian ini disusun secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Masalah penelitian ini adalah pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui informasi pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dalam memanfaatkan *business center* kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal. Data yang diperoleh kemudian dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti. Setelah itu data dianalisis dan disajikan untuk ditarik kesimpulan dengan metode deskriptif kualitatif.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan sebuah langkah aktivitas yang dilakukan dalam penelitian. Menurut Moleong Lexy (2019:127) ada 3 tahapan dalam penelitian yaitu (1) tahap pralapanan, (2) tahap pekerjaan lapangan,





dan (3) tahap analisis data. Tahap penelitian yang ditempuh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pralapanan, meliputi menyusun rancangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai lapangan, persiapan perlengkapan penelitian, dan penyusunan usulan penelitian.
2. Tahap pekerjaan lapangan, meliputi pengumpulan data-data yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Data tersebut diperoleh dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Tahap analisis data, meliputi analisis yang diperoleh dari observasi, wawancara maupun dokumentasi. Data yang telah diperoleh dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti. Selanjutnya akan dilakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data yang didapat dari mana dan metode yang digunakan sehingga data yang didapat benar-benar data yang valid.
4. Tahap penulisan laporan, meliputi penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan dari pengumpulan data sampai menarik kesimpulan. Setelah itu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan saran, masukan demi kesempurnaan penelitian.

### C. Sumber Data

Menurut Lofland (Moleong Lexy, 2019:157) sumber data utama penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun kata-kata dan tindakan adalah sebagai data primer dan dokumen adalah sebagai data sekunder.

#### 1. Data Primer

Sumber data primer ini diperoleh dari observasi dan wawancara langsung oleh peneliti kepada narasumber. Dokumen utama dalam sumber data primer adalah lembar observasi dan lembar wawancara. Wawancara tersebut direkam melalui perekam suara dan dicatat oleh peneliti.



Sumber data primer penelitian ini adalah siswa dan guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK PGRI Kota Tegal yang melakukan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* yang ada di sekolah.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penguat dari data primer. Data sekunder bisa berupa dokumen atau arsip, foto yang sudah ada maupun foto yang dihasilkan peneliti, serta data lain yang memungkinkan memiliki kaitan dengan penelitian ini.

Sumber data sekunder penelitian ini adalah profil sekolah, profil *business center*, catatan-catatan di *business center*, foto-foto kegiatan yang telah tersedia di *business center* serta foto yang dihasilkan oleh peneliti sebagai pelengkap.

## D. Wujud Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif di mana penelitian ini ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut perspektif partisipan. Wujud data penelitian ini berupa tindakan-tindakan maupun kata-kata dari responden. Data tersebut meliputi data yang diperoleh melalui wawancara dengan siswa dan guru sebagai pelaku dalam proses pembelajaran serta pengelola *business center* sebagai informan utama mengenai penggunaan *business center* di sekolah yang diteliti.

## E. Identifikasi Data

Identifikasi data penelitian ini dilakukan dengan beberapa narasumber. Narasumber itu adalah orang yang dianggap mengetahui terhadap masalah yang diteliti dan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Adapun narasumber dalam penelitian ini adalah siswa dan guru sebagai pelaku pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Populasi penelitian ini adalah siswa Kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal. Pengambilan



sampel penelitian ini adalah dengan menggunakan sampel bertujuan (*purposive sample*) yang bercirikan jumlah sampel ditentukan oleh pertimbangan-pertimbangan informasi yang diperlukan. Jika informasi yang diinginkan sudah mengalami pengulangan berkali-kali, maka penarikan sampel sudah harus dihentikan yang berarti data tersebut sudah jenuh.

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang terjadi di *business center* sekolah.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Jawaban itu adalah yang menjadi informasi yang dicari oleh peneliti.

Wawancara pada penelitian digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pemanfaatan *business center* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan secara mendalam. Wawancara dilakukan sampai peneliti tidak menemukan informasi baru lagi (jenuh).

### 3. Dokumentasi

Walaupun dokumentasi merupakan sumber kedua tetapi tidak bisa diabaikan. Sumber kedua ini bisa berupa sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.



Sumber dokumentasi penelitian ini bisa didapat dari dokumen profil sekolah, profil *business center*, catatan-catatan di *business center*, foto yang sudah ada, dan foto yang diambil dari peneliti sendiri sebagai informasi tambahan mengenai pemanfaatan *business center* di sekolah.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen, 1982 (dalam Moleong Lexy, 2019:248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data dari Miles dan Huberman, yaitu:

### 1) *Pengumpulan Data*

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan mencari, mencatat, dan mengumpulkan data melalui hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi yang terkait dengan pemanfaatan *business center* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK PGRI Kota Tegal.

### 2) *Reduksi Data*

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2008:247).

Dalam penelitian ini setelah melakukan pengumpulan data, data-data yang berkaitan dengan pemanfaatan *business center* dalam pembelajaran



produk kreatif dan kewirausahaan direduksi untuk kemudian digolongkan ke dalam tiap permasalahan sehingga data dapat ditarik kesimpulannya.

### 3) *Penyajian Data*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data yang disajikan adalah hasil dari penelitian dengan menggunakan metode wawancara dengan narasumber mengenai pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* SMK PGRI Kota Tegal. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks narasi, grafik, tabel, dan bagan. Penyajian data dilakukan untuk mempermudah peneliti untuk dapat mendeskripsikan data sehingga akan lebih mudah dipahami mengenai pemanfaatan *business center* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

### 4) *Kesimpulan dan Verifikasi*

Tahap akhir penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya (Sugiyono, 2008:252). Pada penelitian ini, kesimpulan awal yang dikemukakan oleh peneliti akan didukung oleh data-data yang diperoleh peneliti di lapangan. Jawaban dari hasil penelitian akan memberikan penjelasan dan kesimpulan atas permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini.

## H. Teknik Penyajian Hasil Analisis

Penyajian data adalah analisis merancang deretan dan kolom sebuah matriks untuk data kualitatif dan menentukan jenis serta bentuk data yang dimasukkan ke dalam kotak-kotak matriks. Karakteristik penelitian kualitatif data yang telah dianalisis disajikan dalam bentuk narasi supaya mengurangi kecerobohan dari peneliti di dalam menarik kesimpulan yang tidak berdasar. Penarikan kesimpulan atas



dasar dari peninjauan ulang kembali catatan-catatan yang dilapangan atau kesimpulan yang ditinjau sebagai makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan uraian di atas, data-data yang telah diperoleh dari lapangan akan disajikan dalam bentuk narasi dan disajikan data formal berupa bagan dan tabel dengan menggunakan pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumen untuk menganalisis pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center*.





# **BAB IV**

## **STUDI KASUS PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN MEMANFAATKAN BUSINESS CENTER DI SMK PGRI KOTA TEGAL**





## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Sejarah SMK PGRI Kota Tegal**

SMK PGRI Kota Tegal berdiri sejak tahun 1982 dengan menempati gedung SMK Negeri 1 Dukuhhuri Jalan Karanganyar Tegal dengan nama SMEA PGRI Kodia Tegal. Pendiri SMK PGRI Kota Tegal adalah H.Abdul Chaer, B.A. (Kepala SMEA Negeri Tegal saat itu) sebagai Ketua YPLP PGRI Kodia Tegal. Sarana dan Prasarana menggunakan milik SMEA Negeri Kodia Tegal, sedang kegiatan belajar mengajar dilaksanakan waktu siang hari di gedung SMEA Negeri Kodia Tegal Jalan Karanganyar Tegal dengan surat ijin pemakaian gedung dari Ka.Kanwil Departemen P dan K Propinsi Jawa Tengah No. 1619/I-3.5/E.82 tertanggal 26 Agustus 1982.

Surat Persetujuan sementara Pendirian Sekolah Swasta dari Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah dengan nomor : 024/U/PC/VI/104/XIV/1982 tanggal 23 Oktober 1982. Surat Keputusan Pendirian Sekolah keluar tanggal 27 September 1984 dengan nomor : 1619/I03/I.84. Setelah melakukan usaha yang optimal akhirnya pada tahun 1986 SMEA PGRI Kota Tegal menempati gedung sendiri di jalan Halmahera dan untuk sementara baru dibangun 5 lokal, sehingga proses belajar mengajar menggunakan dua tempat yaitu di Jalan Karanganyar dan Jalan Halmahera Tegal berdasarkan surat dari :

1. Mendikbud RI No. 41007/A.A5/1997 tanggal 3 April 1997
2. Mendikbud RI No. 034 dan 036/0197 tentang perubahan Nomenklatur: SMKTA menjadi SMK. Maka terhitung mulai tanggal 21 Juli 1997 nama SMEA PGRI berubah menjadi SMK PGRI.



SMK PGRI Kota Tegal memiliki empat Program Keahlian yaitu Multimedia, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi Keuangan Lanjutan, dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. SMK PGRI Kota Tegal selama berdiri sampai sekarang telah mengalami lima kali pergantian Kepala Sekolah yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kepala SMK PGRI Kota Tegal

No.	Nama	Periode
1.	H.Ma. Rahman Djawahir, S.Ag.	1982 - 1987
2.	H. Suhani, B.A.	1987 - 1992
3.	H.M. Yitnadi, B.A.	1992 - 1997
4.	Drs. Gunawan	1997 - 2009
5.	Dra. Ambarwati Kusuma Dewi, MM.	2010 - Sekarang

## 2. Profil, Visi dan Misi SMK PGRI Kota Tegal

### a. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMK PGRI
2. Alamat/Desa : Jl. Halmahera No. 59  
 Kelurahan : Mintaragen  
 Kecamatan : Tegal Timur  
 Kabupaten/Kota : Kota Tegal  
 Provinsi : Jawa Tengah  
 Kode Pos : 52121  
 No.Telpon/Fax : (0283) 358738/358738  
 E-Mail : smkpgritegal@gmail.com  
 Website : http://smkpgritegal.sch.id
3. Nama Yayasan : YPLP PGRI
4. Status Akreditasi : B
5. SK Kelembagaan : 1610/I03/I.84 tanggal  
27 September 1984
6. N S S : 342036501003
7. Tahun Didirikan/Beroperasi : 1982
8. Status Tanah : Sertifikat
9. Luas Tanah : 4.000 M



## b. Visi Sekolah

*“Terwujudnya lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan yang mampu memanfaatkan teknologi dan komunikasi guna menghasilkan sumber daya manusia yang unggul kompetensi, berdaya saing tinggi dan berbasis keunggulan lokasi serta berwawasan global.”*

## c. Misi Sekolah

- 1) Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan sarana dan prasarana.
- 3) Menyiapkan tamatan bisa mandiri dalam hidup bermasyarakat atau mengisi lowongan kerja di industri serta melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi.
- 4) Menyiapkan tamatan agar mampu mengadaptasi diri tentang perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

## 3. Makna Temuan Peneliti

### a. Komponen-Komponen *Business Center* SMK PGRI Kota Tegal

*Business center* merupakan unit usaha untuk praktik siswa yang berada di sekolah menurut Ibu Hemi Astuti selaku pengelola *business center* SMK PGRI Kota Tegal. Penggunaan fasilitas *business center* disesuaikan dengan kebutuhan sekolah yang mendirikan. *Business center* biasa berada pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki program keahlian ekonomi bisnis. Menurut Bu Hemi selaku pengelola *business center* menyampaikan bahwa penggunaan *business center* lebih diperuntukkan untuk siswa program keahlian pemasaran dengan tidak menutup kemungkinan program keahlian lain menggunakannya terutama



pada saat mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

*Business center* di SMK PGRI Kota Tegal memiliki tujuan untuk praktik siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan, sebagai fasilitas pengembangan berdasarkan teori yang didapat siswa di kelas. Siswa secara langsung mempraktikkan teori yang didapat pada saat pembelajaran di kelas dengan guru sebagai fasilitator dan pengurus *business center* sebagai pendamping. Terdapat 6 orang pengelola *business center* SMK PGRI Kota Tegal yang terdiri dari 4 guru dan 2 karyawan tata usaha.

Sebuah *business center* memiliki komponen pendukung, begitu pula dengan *business center* SMK PGRI Kota Tegal memiliki komponen-komponen pendukung, berdasarkan hasil analisis di SMK PGRI Kota Tegal komponen *business center* yang ada sebagai berikut :

1) Sumber daya manusia

Sumber daya manusia pada *business center* SMK PGRI Kota Tegal terdiri dari empat guru yaitu Ibu Dra. Ambarwati Kusuma Dewi, MM, Ibu Hemi Astuti, S.Pd, Ibu Ratnawati, S.Pd, Ibu Ummu Syarifah S.Pd., dua karyawan tata usaha yaitu Ibu Dra. Endang Purwoningsih dan Ibu Junindar, serta siswa sebagai pelaku kegiatan di *business center*.

2) Investasi dan keuangan

Keuangan *business center* SMK PGRI Kota Tegal berasal dari bantuan pemerintah sebesar RP. 200.000.000,-. Bantuan tersebut kemudian dialokasikan kepada pengadaan bangunan *business center* serta investasi peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan di *business center*.

Sistem pengelolaan keuangan sepenuhnya dikelola oleh pengurus *business center* dengan tetap di bawah pengawasan Kepala Sekolah.



Kegiatan jual beli yang terjadi di *business center* yang menjadi kegiatan utama perputaran keuangan. Siswa yang praktik di *business center* mengecek ketersediaan stok barang yang kemudian melapor ke pengurus yang sedang menjaga untuk kemudian dibelanjakan produk.

### 3) Kurikulum

Kurikulum pada *business center* SMK PGRI Kota Tegal mengacu pada kurikulum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kurikulum 2013 revisi 2017 menjelaskan bahwa bentuk pembelajaran PKK lebih bersifat *student-centered* (terpusat pada siswa), maksudnya siswa yang ditekankan untuk aktif sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini bertujuan agar potensi dalam diri siswa lebih tergali secara bebas dan mampu menghasilkan produk yang beragam dengan tetap menerapkan karakter positif dalam dirinya. Dengan mengacu pada kurikulum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, maka akan sesuai dengan nilai-nilai kewirausahaan yang harus dicapai peserta didik.

### 4) Kerja sama dengan industri dan institusi lain yang terkait

Dalam menjalankan kegiatan, *business center* SMK PGRI Kota Tegal menjalin kerja sama dengan pihak ketiga yaitu kerja sama pengadaan buku LKS dengan SMP Negeri 12 Tegal semenjak ada peraturan bahwa sekolah negeri tidak boleh melakukan jual beli pengadaan barang. Kerja sama lain juga bersama program keahlian multimedia, di mana *business center* membuka jasa pembayaran *online* resmi dan *video shooting* untuk acara-acara tertentu. Adapun kerja sama dengan pihak-pihak yang mensuplai barang untuk dijual di *business center*. Ketiga kerja sama tersebut sampai sekarang masih berjalan.



5) Sarana prasarana

Sarana prasarana *business center* SMK PGRI Kota Tegal terdapat gedung *business center*, alat kasir satu, komputer dua dengan kondisi satu rusak dan satu benar, *freezer* dua dalam kondisi benar, mesin fotokopi satu, etalase produk tiga serta rak-rak tempat produk data ini didapat dari foto yang diambil oleh peneliti ketika berkunjung ke *business center*.

6) Proses pembelajaran melalui kegiatan produksi dan kewirausahaan

Kegiatan pembelajaran di *business center* SMK PGRI Kota Tegal mengacu pada kurikulum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, yaitu kegiatan pembelajaran yang terjadi di *business center* lebih mengedepankan siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa di *business center* seperti menjaga, mendisplay produk, *stock opname* produk, membuat produk kemudian dijual di *business center*, melakukan pemasaran melalui *online* dan *offline*.

7) Produk barang dan jasa

Bentuk usaha *business center* SMK PGRI Kota Tegal adalah pertokoan retail. Produk yang tersedia di *business center* seperti kebutuhan alat tulis kantor, kebutuhan pokok warga sekitar SMK PGRI Kota Tegal. Adapun dalam usaha jasa yaitu fotokopi, cetak foto, pembayaran *online* resmi yang bekerja sama dengan program keahlian Multimedia SMK PGRI Kota Tegal.

b. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Pemanfaatan *Business Center*

Pembelajaran merupakan` kegiatan menyampaikan suatu teori kepada peserta didik supaya peserta didik memiliki wawasan,



pengetahuan dan keterampilan di bidang tertentu yang bisa dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas menurut Ibu Endah Mulatining Sriwiyani S.Pd. selaku guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK PGRI Kota Tegal. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan perubahan mata pelajaran dari Pendidikan Kewirausahaan yang memiliki perbedaan pada proses pembelajarannya di mana pada mata pelajaran PKK ini guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang menggali potensinya. Perubahan lain pada mata pelajaran ini yaitu fokus mata pelajaran yang semula 2 jam mata pelajaran (2 x 45 menit) dalam satu minggu untuk teori saja pada mata pelajaran PKK lebih difokuskan untuk siswa melakukan kegiatan yang menggali kreativitasnya. Pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan lebih pada contoh nyata seperti kegiatan praktik membuat produk-produk baru yang memiliki nilai jual. Tujuan dari adanya perubahan fokus pembelajaran itu siswa akan memahami bahwa tidak semuanya setelah lulus bisa terserap oleh lapangan pekerjaan, siswa diharuskan mandiri untuk menciptakan usaha sendiri.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kurikulum 2013 revisi 2017 lebih mengedepankan siswa yang mendominasi pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator ketika siswa mengalami kesulitan. Berdasarkan perubahan kurikulum tersebut pembelajaran PKK di SMK PGRI Kota Tegal lebih kepada praktik membuat sebuah produk sesuai kreativitas siswa dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia yaitu dapur kewirausahaan dan *business center*. Dapur kewirausahaan sendiri digunakan ketika siswa akan membuat sebuah produk yang disesuaikan dengan ciri khas daerah seperti Kota Tegal terkenal dengan Kota Bahari



maka bahan utama pembuatan produk siswa adalah ikan. *Business center* merupakan unit produksi sekolah yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan warga sekolah. *Business center* SMK PGRI Kota Tegal merupakan sebuah laboratorium bisnis yang bertujuan untuk praktik siswa, pengembang pembelajaran yang tidak hanya berlangsung di kelas saja dengan bentuk usaha perdagangan retail.

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal dalam memanfaatkan *business center* berhubungan dengan apa yang dilakukan siswa di *business center*. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa serta pengurus *business center*, mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memanfaatkan *business center* yaitu siswa menjaga *business center* pada saat praktik pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kegiatan yang dilakukan siswa pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yaitu menjaga *business center* sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh kerja sama antara pengurus dan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Aktivitas yang dilakukan siswa yaitu melayani konsumen baik warga sekolah maupun lingkungan di luar sekolah, siswa mempraktikkan alat-alat penjualan seperti mesin kasir. Dengan adanya kegiatan tersebut pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa dapat percaya diri untuk melayani konsumen *business center*.

Kegiatan selanjutnya dalam memanfaatkan *business center* yaitu siswa menciptakan produk yang inovatif dan memiliki nilai jual yang kemudian dijual di *business center*. Perubahan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) menjadi Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk berinovasi menciptakan produk baru. Penciptaan produk baru tersebut





disesuaikan dengan sumber daya daerah masing-masing. SMK PGRI Kota Tegal yang letaknya ada di pesisir pantai maka siswa menciptakan produk yang berbahan dasar ikan seperti otak-otak ikan. Produk yang telah di ciptakan siswa memerlukan sebuah wadah untuk bisa dikenal oleh masyarakat minimal adalah warga sekolah, maka dari itu siswa memanfaatkan *business center* sebagai tempat pembeli menemukan produk yang diciptakan oleh siswa.

Kegiatan yang dilakukan siswa tidak hanya menjaga *business center* dan melakukan transaksi dengan pembeli, siswa bisa belajar mendisplay produk supaya penataan produk lebih menarik konsumen, melabeli produk dengan harga untuk mengetahui laba yang didapat ketika produk itu terjual, melakukan kegiatan *stock opname* di mana siswa belajar menghitung produk yang tersedia untuk dijual di *business center* yang kemudian disetorkan kepada pengurus *business center* untuk dibelanjakan, lalu menghitung transaksi yang terjadi dari awal penjualan sampai akhir.

Siswa juga melaksanakan kegiatan memasarkan produk secara *offline* maupun *online*. Pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal tidak jauh dari kegiatan memasarkan produk. Pemasaran produk tersebut dilakukan melalui sistem *offline* dan *online*. Pada pemasaran produk siswa diberi tanggung jawab untuk menjualkan barang dengan nominal Rp100.000,- yang kemudian disetorkan kepada pengurus *business center* untuk dikelola kembali. Hal tersebut dilakukan untuk melatih siswa bertanggung jawab serta kegiatan ini dijadikan sebagai penilaian praktik akhir semester mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai dasar guru mengambil nilai praktik pada akhir semester.



Melalui pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di *business center* tumbuh sikap kewirausahaan siswa. Ketika peneliti menanyakan apakah *business center* mampu menumbuhkan sikap kewirausahaan pada siswa, siswa menjawab bahwa setelah melakukan praktik mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di *business center* siswa memiliki dorongan untuk terjun di dunia usaha. Banyak dari siswa kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal memiliki usaha seperti membuka *online shop*, berjualan jajan kecil-kecilan. Hal ini karena mendapatkan pengalaman di *business center* selama pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Siswa tersebut merasa dengan membuka usaha sendiri bisa membantu meringankan beban orang tua, serta melatih hidup mandiri walau belum sepenuhnya mandiri.

Kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terjadi di *business center* berlangsung efektif. Siswa mengungkapkan bahwa dengan adanya *business center* siswa kelas XII program keahlian pemasaran bisa secara langsung melakukan praktik karena sesuai dengan program keahliannya yaitu pemasaran maka seharusnya ada fasilitas seperti *business center* untuk menunjang aktivitas belajarnya di sekolah.

Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dalam memanfaatkan *business center* di SMK PGRI Kota Tegal dilaksanakan berdasarkan kerja sama dari guru dan pengurus *business center*. Walaupun sudah ada kerja sama dari pengurus *business center* dan guru kewirausahaan namun tetap mengalami hambatan. Menurut Ibu HemiAstuti S.Pd. hambatan yang terjadi seperti tidak semua siswa memiliki motivasi dalam melaksanakan pembelajaran karena SMK PGRI Kota Tegal merupakan sekolah saringan dari sekolah negeri faktor keluarga juga yang kurang memotivasi siswa, jadi siswa melaksanakan praktik hanya untuk memenuhi tugas dan nilai.



Hambatan yang lain yaitu pada saat siswa diberi tugas untuk memasarkan produk, dana yang dihasilkan tidak langsung kembali ke pengurus *business center* untuk dikelola. Terdapat siswa yang telat dalam mengembalikan hasil penjualannya, hal ini yang menyebabkan roda kegiatan bisnis di *business center* terkadang mengalami kemacetan. Untuk menghadapi hal tersebut guru kewirausahaan, pengurus *business center* serta wali kelas membimbing anak semaksimal mungkin supaya lebih bertanggung jawab pada saat diberikan tugas.

Hambatan lain yang dirasakan oleh siswa pada saat melaksanakan kegiatan praktik di *business center* adalah komputer atau mesin kasir yang digunakan eror sehingga menghambat proses pelayanan kepada pembeli. Walaupun banyak masalah atau hambatan yang terjadi pihak sekolah maupun guru tetap memfasilitasi siswa dalam pembelajaran terutama pada saat memanfaatkan *business center*.

## B. Pembahasan

Pembelajaran merupakan usaha sadar dalam mencapai tujuan pendidikan, pembelajaran bisa dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas dalam hal ini memanfaatkan suatu fasilitas pembelajaran yang memang diperlukan oleh siswa seperti fasilitas *business center*. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan memanfaatkan *business center* yang ada di SMK PGRI Kota Tegal.

Setelah mengalami perubahan nama mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang semula adalah Prakarya dan Kewirausahaan menjadi Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, mata pelajaran kewirausahaan di setiap program keahlian lebih mengedepankan aktivitas siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Sesuai dengan nama mata pelajarannya, siswa program keahlian pemasaran SMK PGRI Kota Tegal



menciptakan produk-produk yang baru yang memiliki nilai jual. Hal ini mendukung apa yang disampaikan oleh Tati Setiawati dan Karpin (2019), bahwa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu mata pelajaran yang memfokuskan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas sebagai sesuatu yang baru dan inovatif, orisinal, dan memiliki arti yang khas dari apa yang dihasilkan. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dilaksanakan di SMK PGRI Kota Tegal mengharuskan siswa menciptakan produk baru yang bahan utamanya mengenalkan identitas daerah sekolah tersebut, pada hal ini SMK PGRI Kota Tegal terletak di Kota Tegal yang merupakan Kota Bahari maka penciptaan produk yang inovasi tersebut berbahan dasar dari ikan.

Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terjadi di SMK PGRI Kota Tegal memanfaatkan sebuah laboratorium bisnis yang disebut *business center*. Siswa memanfaatkan *business center* pada saat pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan membutuhkan penilaian praktik yang digabungkan dengan kegiatan siswa menciptakan produk. Kegiatan yang dilaksanakan siswa pada saat melaksanakan pembelajaran yaitu melakukan transaksi dengan pembeli, melaksanakan pemasaran produk secara *online* dan *offline*, menciptakan produk dengan inovasi-inovasi baru, melakukan pengelolaan *business center* seperti *display* produk, melakukan *stock opname*, serta dengan kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di *business center* tumbuh sikap kewirausahaan pada siswa.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mewajibkan siswa untuk menciptakan produk yang inovatif dalam praktiknya. Selain menciptakan produk siswa juga memasarkan produknya. *Business center* dimanfaatkan oleh siswa untuk memasarkan produk yang diciptakannya. Pada saat melaksanakan praktik menjaga *business center* siswa juga memasarkan produk yang telah diciptakannya. Hal ini mendukung tujuan dari



*business center* yang ada di SMK Negeri 1 Garut-Toserba Patriot (dalam Arum, 2015) disebutkan bahwa tujuan program *Business Center* adalah 1) mewujudkan berdirinya laboratorium bisnis/perdagangan yang berfungsi sebagai wahana interaksi sosial dan ekonomi bagi warga sekolah terutama siswa dan guru, 2) Menghasilkan tamatan SMK yang memiliki jiwa dan minat *entrepreneurship*/kewirausahaan dan siap mandiri dalam upaya meningkatkan fungsi pendidikan sebagai lembaga pencetak generasi produktif.

Tujuan yang kedua, didukung dengan hasil analisis yang menemukan bahwa siswa kelas XII program keahlian pemasaran SMK PGRI Kota Tegal memiliki jiwa kewirausahaan. Tamatan SMK merupakan tamatan yang seharusnya memiliki pekerjaan, namun dengan adanya pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang difasilitasi dengan *business center* akan menciptakan tamatan yang lebih produktif menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dengan berwirausaha, siswa kelas XII Program Keahlian Pemasaran sudah mulai mempunyai usaha kecil-kecilan seperti *online shop*, dengan membuka *online shop* mereka merasa bisa mengurangi sedikit beban orang tua. Siswa berani terjun dalam dunia usaha karena telah mendapatkan pengalaman di *business center* selama pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Siswa tersebut merasa dengan membuka usaha sendiri bisa membantu meringankan beban orang tua, serta melatih hidup mandiri walau belum sepenuhnya mandiri. Hal tersebut juga mendukung hasil penelitian yang peneliti gunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu oleh Suistri (2020) yang menunjukkan bahwa *business center* digunakan sebagai tempat melatih siswa dalam melakukan praktik kewirausahaan sehingga tumbuh jiwa kewirausahaan dengan tetap mengembangkan unit usaha sekolah yang terintegrasi melalui pembelajaran kewirausahaan.

Pada hasil analisis pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII program keahlian



pemasaran SMK PGRI Kota Tegal dalam memanfaatkan *business center* kegiatan yang dilaksanakan siswa tidak hanya melakukan interaksi dengan pembeli. Lebih dari itu siswa bisa memanfaatkan *business center* sebagai tempat mengembangkan potensi diri, seperti siswa melakukan kegiatan pengelolaan *business center* seperti melakukan *stockopname*, *men-display* produk, menghitung hasil penjualan. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan siswa selama pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan memanfaatkan *business center*.

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis di atas, maka penelitian ini menunjukkan bahwa *business center* di SMK PGRI Kota Tegal sudah dimanfaatkan oleh siswa dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Adapun kegiatan yang dilakukan siswa adalah menjaga *business center*, melakukan kegiatan *men-display* produk, melakukan *stock opname*, serta membuat produk yang sesuai khas daerah lalu menggunakan *business center* sebagai tempat untuk memasarkannya. Melalui kegiatan tersebut tumbuh sikap wirausaha pada siswa sebagai perwujudan yaitu siswa mulai membuka *online shop*, usaha kecil-kecilan di rumah karena sadar ketika lulus tidak semua tamatan SMK dapat terserap oleh lapangan pekerjaan melainkan dituntut untuk menciptakan lapangan pekerjaan minimal untuk dirinya sendiri.





# BAB V

# PENUTUP





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Hasil penelitian tentang analisis pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* kelas XII program keahlian pemasaran SMK PGRI Kota Tegal, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal telah memanfaatkan *business center* dengan menggunakan kurikulum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yaitu pembelajaran lebih mendominasi siswa untuk berkreativitas sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Kegiatan yang dilakukan siswa seperti menjaga *business center*, menciptakan produk yang memiliki nilai jual, menggali potensi diri dengan kegiatan seperti *display* produk, *stock opname* produk, menghitung hasil penjualan, melakukan pemasaran produk secara *offline* dan *online* serta siswa memaknai pembelajaran melalui *business center* untuk menumbuhkan sikap wirausaha dengan memulai bisnis *online* sendiri.

Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII program keahlian pemasaran SMK PGRI Kota Tegal dalam memanfaatkan *business center* tidak hanya siswa melakukan transaksi jual beli dan menumbuhkan sikap kewirausahaan. Berdasarkan penelitian ini pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan *business center* tidak hanya bermanfaat dalam kedua hal itu saja, melainkan siswa bisa menggali potensi diri belajar mengelola sebuah toko kegiatan yang dilaksanakan seperti *display* produk, melakukan *stock opname*, menghitung hasil penjualan, membuat produk yang inovatif yang memiliki nilai jual serta dapat mempraktikkan ilmu pemasaran yang selama ini dipelajari di kelas dengan memasarkan produk yang telah dihasilkannya. Kegiatan itu semua sebagai perwujudan kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dilaksanakan siswa dalam



memanfaatkan *business center* sebagai laboratorium bisnis sekolah.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disampaikan saran berikut :

### 1) Bagi Guru

Guru diharapkan bisa memanfaatkan fasilitas sekolah *business center* secara maksimal, mempersiapkan bahan ajar yang diperlukan guna menciptakan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menyenangkan serta mengesankan peserta didik. Diharapkan dalam pembelajaran praktik di *business center*, guru menjadi sebaik-baiknya fasilitator untuk peserta didik, memberikan semangat kepada peserta didik supaya menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di dunia usaha.

### 2) Bagi Pimpinan Sekolah

*Business center* merupakan aset besar bagi sekolah berbasis bisnis, karena tidak semua Sekolah Menengah Kejuruan memiliki fasilitas tersebut, maka dari itu pimpinan sekolah diharapkan melakukan evaluasi pada pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di sekolah, melakukan pengawasan terhadap penggunaan fasilitas di sekolah sehingga apabila ada kekurangan bisa segera dibenahi guna menciptakan pembelajaran yang nyaman untuk peserta didik.

### 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang baik adalah penelitian yang menggunakan referensi dan sumber yang banyak dan sesuai dengan kebutuhan. Peneliti selanjutnya dapat mencari sumber dan referensi yang lebih lengkap yang berhubungan dengan pemanfaatan *business center* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena kekurangan dari penelitian ini adalah masih perlu adanya sumber dan referensi yang belum dijangkau oleh peneliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arum, Wibowo Sari. (2015). Penumbuhan Jiwa Kewirausahaan Melalui Praktik Bisnis. 155–168.
- Anggun, P. (2019). Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa Melalui Business Center Di Smk Batik 2 Surakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT). <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/05/05/1672/februari-2020-tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-4-99-persen.html>. (5 Januari 2021)
- Bella, A. (2020). Pembentukan Mental Wirausaha Siswa Melalui Business Center di SMK Negeri 6 Surakarta.
- Darmawan, A., Kurnia, K., & Rejeki, S. (2019). Pengetahuan Investasi, Motivasi Investasi, Literasi Keuangan dan Lingkungan Keluarga Pengaruhnya Terhadap Minat Investasi di Pasar Modal. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 8(2), 44–56. <https://doi.org/10.32639/jiak.v8i2.297> ((5 januari 2021)
- Daryanto. (2012). Pendidikan Kewirausahaan. In Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta: Gava Media.
- Indiwo, R. H. E. (2019). Peran Unit Usaha Business Center Dalam Menumbuhkan Jiwa Berwirausaha di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Semarang. *BMAJ: Business Management Analysis Journal*, 2(1), 78–89. <https://doi.org/10.24176/bmaj.v2i1.3058>
- Indra Abintya Rifai, S. D. W. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dan Pelaksanaan Kegiatan *Business Center* Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 2 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Journal of Economic Education*, 5(1), 39–51.



Library, Binus. (2021). Pengertian Sumber Daya Manusia.

<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00779-MN%20Bab2001> (5 januari 2021)

Lukman, H. S. (2015). Mengembangkan Potensi Wirausaha Siswa SMK 2 Muhammadiyah melalui Pengelolaan *Business Center*. *Jurnal Surya*, 1(1), 21–27. [http://eprints.ums.ac.id/73416/1/NASKAH\\_PUBLIKASI\\_e.pdf](http://eprints.ums.ac.id/73416/1/NASKAH_PUBLIKASI_e.pdf)

Moleong, Lexy. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung

Mursidin dan Arifin. (2020). Pendidikan Kewirausahaan Teori untuk Pembuktian Praktik dan Praktik untuk Pembuktian Teori. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Fitrah*, 03(2), 333–352.

Pemerintah Indonesia. (2003). Undang –Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

Pemerintah Indonesia. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Kurikulum Pendidikan.

Rimadani, F., & Murniawaty, I. (2019). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, *Business Center* dan Kreativitas Siswa Terhadap Jiwa Berwirausaha Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 976–991. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v7i3.28333>

Siswanto, I. (2015). *Business Center* SMK Program Keahlian Bisnis dan Manajemen. *Journal of Vocational Business and Management A.*, 5.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Sanjaya Wina. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.



- Sedarmayanti. (2018). *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Mandar Maju.
- Suistri. (2020). *Peran Business Center di SMK Negeri 4 Klaten dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Siswa*.
- Udin, W. S. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Utami, N. F. (2015). *Pengaruh Sarana Prasarana Business Melalui Proses Pembelajaran Bandar Kabupaten Batang Tahun 2015*.
- Wikipedia. (2020). *Tujuan Pendidikan Nasional*. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tujuan\\_pendidikan#:~:text=Pendidikan%20\(Kemdiknas\)%3A](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tujuan_pendidikan#:~:text=Pendidikan%20(Kemdiknas)%3A) (5 januari 2021)
- Yulaelawati, Ella. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.













# **PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI PEMANFAATAN BUSINESS CENTER**

Buku ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui pemanfaatan Business Center kelas XII Program Keahlian Pemasaran SMK PGRI Kota Tegal.

Sumber informasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, pengurus Business Center, dan 3 siswa kelas XII Program Keahlian Pemasaran. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif studi kasus dengan tahapan pengumpulan data, analisis data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan telah memanfaatkan Business Center. Adapun kegiatan yang dilakukan siswa seperti menjaga Business Center, mengelola Business Center, melakukan pemasaran secara online dan offline, dan menciptakan produk. Melalui pemanfaatan Business Center tumbuh jiwa kewirausahaan siswa untuk terjun dalam dunia usaha.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka disarankan bahwa :

- 1) Bagi Guru, diharapkan bisa memanfaatkan fasilitas sekolah business center secara maksimal
- 2) Bagi Pimpinan Sekolah, pimpinan sekolah diharapkan melakukan evaluasi pada pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di sekolah, melakukan pengawasan terhadap penggunaan fasilitas di sekolah
- 3) Bagi Peneliti, penelitian selanjutnya dapat mencari sumber dan referensi yang lebih lengkap yang berhubungan dengan pemanfaatan business center dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Penulis :

**Faridah  
Indah Amelia  
Neni Hendaryati**

ISBN: 978-623-5547-66-4 [Print]  
ISBN: 978-623-5547-65-7 [EBook]



Anggota IKAPI: 203/JTE/2020  
@pustakarumahc1nta  
pustakarumahc1nta.org