



IMPLEMENTASI PROGRAM *JUNIOR ACHIEVEMENT BE ENTREPRENEURIAL* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Arifiyah,[✉] Joko Widodo

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2017

Disetujui Oktober 2017

Dipublikasikan

Oktober 2017

Keywords:

Kewirausahaan;

Pembelajaran; Program

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMA Negeri 3 Semarang. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif, metode deskriptif, dan desain penelitian studi kasus. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan program sebelum pembelajaran yaitu sosialisasi program, pelatihan *trainer* dan guru, serta perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran selama 8 sesi pertemuan terdiri dari pengenalan program, *pre test*, materi, *post test*, dan kuesioner. Kriteria kelulusan siswa mengikuti program dari *pre test* dan *post test*, kehadiran, buku kerja siswa, proposal rencana bisnis, dan kuesioner dengan status kelulusan *sukses* dan *sukses complete* serta mendapat sertifikat. Setelah pelaksanaan pembelajaran ada kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan luar kelas yang disebut *weekly meeting* untuk persiapan *student company competition*. Hasil kelulusannya yaitu 95,93% dan prestasi yang didapat dari tingkat regional, nasional, dan asia-pasifik. Materi yang diajarkan meliputi motivasi kewirausahaan, ide bisnis, siapa pelangganku, apa keunggulanku, etika bisnis, dan rencana bisnis. Strategi pembelajaran menggunakan diskusi kelompok kecil. Pihak yang terlibat langsung yaitu siswa, guru dan *trainer*, sedangkan pihak lain yang terlibat yaitu yayasan Prestasi Junior Indonesia, sekolah, Dinas Pendidikan, dan Citi Bank. Simpulan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* yaitu baik, layak, dan dapat disebarluaskan.

Abstract

This study aimed to describe and analyze the implementation of *Junior Achievement Be Entrepreneurial* program on entrepreneurship subjects in SMA Negeri 3 Semarang. The approach used is qualitative, descriptive methods, and case study research design. The collection of data through observation, interviews and document study. The results showed that the activities of the program before learning that socialization programs, training of trainers and teachers, and planning. Implementation of learning for 8 sessions consist of an introduction to the program, the pre-test, materials, post-test, and questionnaire. Criteria for graduation students follow a program of pre-test and post-test, attendance, student workbook, business plan proposal, and questionnaires with graduation status and *sukses* *sukses complete* and certified. After the implementation of learning there are extra-curricular activities or activities outside class called *weekly meetings* for the preparation of *student company competition*. Results graduation are 95.93% and achievements gained from regional, national, and Asia-Pacific. The material taught include the motivation of entrepreneurship, business ideas, who my customers, what is my superiority, business ethics, and business plans. Learning strategy use of small group discussions. Parties directly involved, namely students, teachers and trainers, while the other parties involved, namely the *Junior Achievement Indonesia*, the school, the Department of Education and Citi Bank. Conclusion *Junior Achievement Be Entrepreneurial* program that is good, decent, and can be disseminated.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung L2 Lantai 1 FE Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: arifiyahh@gmail.com

p-ISSN 2252-6544

e-ISSN 2502-356X

PENDAHULUAN

Pembelajaran kewirausahaan bagi siswa SMA menjadi sangat strategis untuk membekali siswa menjadi calon wirausahawan karena di dalam proses pembelajaran kewirausahaan setidaknya siswa diberikan materi pembelajaran yang berhubungan dengan aspek-aspek penting dalam berwirausaha. Wirausahawan menurut Zimmerer (2008:6) merupakan seseorang yang menciptakan bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi berbagai peluang penting dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan untuk mengaplikasikan sumber daya-sumber daya itu.

Menurut Arikunto dan Cepi (2009:49) program pembelajaran dikatakan sukses apabila berhasil menghasilkan lulusan yang berkualitas tinggi, yaitu menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan diri, keluarga, dan masyarakat. Adanya program pembelajaran kewirausahaan memiliki dampak positif terhadap hasil kewirausahaan terkait dengan aspirasi karir (Matlay, 2008:393).

Namun pembelajaran kewirausahaan menurut hasil penelitian Subijanto (2012:172) menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan masih mengalami kendala seperti sarana dan prasarana yang belum memadai dan pola kerjasama dengan pihak luar belum dirumuskan secara operasional. Selain itu metode ceramah yang sering dilakukan dalam pembelajaran kewirausahaan masih dirasa membosankan bagi siswa sehingga siswa kurang memahami mata pelajaran (Darlan & Iwan, 2016:12)

Konsep dan ciri-ciri kewirausahaan menurut Suryana (2014:6) seperti memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (kreativitas dan inovasi), mengorganisasi, menanggung risiko, berorientasi hasil, selalu menciptakan peluang, kepuasan pribadi, dan kebebasan. Pada jenjang pendidikan tertentu sekolah juga perlu mengimplementasikan konsep dan keterampilan (*skill*) kewirausahaan yang tentu berbeda

kedalaman dan keluasannya pada masing-masing jenjang pendidikan (Kuswantoro, 2014:38).

SMA Negeri 3 Semarang menggunakan program yang bernama *Junior Achievement Be Entrepreneurial* sejak tahun 2014. Program ini merupakan program adaptasi yang dilakukan oleh Prestasi Junior Indonesia. Program ini yaitu program pembelajaran kewirausahaan pada tingkat SMA/SMK yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa mengenai elemen-elemen penting yang harus dilakukan dalam merencanakan sebuah bisnis sederhana yang cukup lengkap.

Inti dari program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* (*Junior Achievement USA 2014*) adalah: (1) merangsang siswa untuk memulai rencana bisnisnya saat masih di SMA, (2) meningkatkan pengetahuan kewirausahaan siswa tentang aspek-aspek penting dalam merencanakan bisnis, (3) siswa diberi materi tentang iklan, keunggulan kompetitif, pembiayaan, pemasaran, serta pengembangan produk, dan (4) siswa secara bertahap dan berkelompok membuat proposal rencana bisnis dan produk. Selain itu, program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* juga mempunyai kegiatan berkelanjutan yaitu *Student Company Competition*.

Program yang dilaksanakan selanjutnya dapat diambil keputusan menurut Arikunto & Cepi (2009:22) yaitu: (1) menghentikan program, (2) merevisi program, (2) melanjutkan program, atau (4) menyebarluaskan program.

Atas dasar itu maka peneliti tertarik untuk meneliti "Implementasi Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMA Negeri 3 Semarang".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis substansi, strategi, hasil pembelajaran, tahapan-tahapan, dan pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMA Negeri 3 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus karena penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya. Satu fenomena yang ingin peneliti kaji yaitu implementasi program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMA Negeri 3 Semarang. Lokasi penelitian yaitu di SMA Negeri 3 Semarang yang beralamat di Jalan Pemuda Nomor 149, Sekayu, Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Sumber data penelitian berasal dari guru, *trainer*, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen.

Teknik keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan teknik, pemeriksaan sejawat melalui diskusi, uraian rinci, serta auditing. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman (1984) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan simpulan (Sugiyono, 2015:338)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program menurut Arikunto dan Cepi (2009:3-4) didefinisikan sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam satu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Program pembelajaran diartikan sebagai serangkaian rencana pembelajaran yang diimplementasikan secara konkrit dan berlangsung berkesinambungan

yang melibatkan sekelompok orang. Begitu pula dengan program pembelajaran kewirausahaan, implementasinya harus sesuai dengan rencana.

SMA Negeri 3 Semarang dalam pembelajaran kewirausahaan untuk kelas X sebanyak 8 kelas menggunakan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* sejak tahun 2014. Program ini berlangsung selama 8 sesi pertemuan dalam satu periode. Periode yang berlangsung yaitu satu semester dalam satu tahun ajaran. Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* merupakan kegiatan intrakurikuler bagian dari *youth literacy program* pada tahun ajaran 2014-2016 sedangkan tahun 2016-2018 merupakan bagian dari paket *youth sociopreneurship education program* bersama dengan *student company* yang merupakan kegiatan ekstrakurikuler. Pendampingan pembelajaran program tersebut berupa mencari ide bisnis dan menjabarkan atau menuangkannya ide bisnis tersebut dalam sebuah rencana bisnis yang rinci, jelas, dan komprehensif. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Zimmerer (2008:360) bahwa rencana bisnis sering kali banyak merinci hal-hal yang ingin dicapai oleh wirausahawan. Apabila wirausahawan mampu menyusun rencana bisnis yang baik dan jelas, maka usaha tersebut mampu terkontrol dan mencapai kesuksesan yang di rencanakan.

Berbagai pihak ikut terlibat dalam pelaksanaan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*. Pihak yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* adalah siswa, guru, dan *trainer*. Ada yang membedakan antara tugas guru dan *trainer* yaitu guru adalah sebagai pengajar program, sedangkan *trainer* yang memonitoring pelaksanaan pembelajaran program di kelas. Berbeda di kegiatan ekstrakurikuler bahwa *trainer* yang membina kegiatan sedangkan guru hanya pendamping. Namun selain itu ada pihak lain yang terlibat yaitu yayasan Prestasi Junior Indonesia, SMA Negeri 3 Semarang, Citi Bank, dan Dinas Pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arikunto dan Cepi (2009:4) bahwa program terjadi dalam organisasi yang

melibatkan sekelompok orang. Program ini dibawah yayasan Prestasi Junior Indonesia bekerjasama dengan pihak sponsor Citi Bank untuk mengadakan program dan membiayai seluruh program. Hubungan Peran dan timbal balik dari yayasan Prestasi Junior Indonesia terhadap pelaksanaan pembelajaran program di sekolah-sekolah meliputi: (1) Prestasi Junior Indonesia adalah yayasan naungan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*, (2) Prestasi Junior Indonesia memberikan fasilitas, administrasi dan kelengkapan lainnya yang menunjang pelaksanaan program, dan (3) Prestasi Junior Indonesia memberikan pelatihan bagi guru dan *trainer*.

Sedangkan Citi Bank juga mempunyai peran dan dari peran tersebut juga adanya timbal balik yang diterima. Hubungan peran dan timbal dari Citi Bank meliputi: (1) Citi Bank adalah mitra atau sponsor program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*, (2) Citi Bank membiayai semua kegiatan program termasuk uang ganti transport guru, (3) Citi Bank tidak langsung bekerjasama dengan sekolah namun melalui Prestasi Junior Indonesia, (4) timbal balik yang diberikan oleh yayasan dan sekolah adalah ketika program telah diimplementasikan maka berarti kita telah membawa nama dari Citi Bank. Sebagai pihak yang membiayai program, maka kedudukan Citi Bank dalam program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* dikatakan sangat penting. Sebagaimana yang diungkapkan Sutomo (2012:22) bahwa kedudukan uang dalam input pendidikan sangat penting untuk membiayai semua program yang telah ditetapkan.

Selain itu ada pihak dari pemerintah yaitu Dinas Pendidikan Kota Semarang pada tahun 2014 hingga tahun 2016 dan tahun 2017 berada di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah sesuai dengan ketetapan yang berlaku. Peran dan hubungan timbal balik Dinas Pendidikan dengan adanya program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* meliputi: (1) Dinas Pendidikan sebagai mitra program dari pemerintah program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*, (2) dinas memberikan perijinan pelaksanaan program, (3) dinas merekomendasikan nama sekolah yang

dapat dimasuki program, (4) dinas datang saat pembukaan saham dan launching produk *student company*, (5) perannya dinas memberikan motivasi dan pembinaan bagi siswa yang akan mengikuti lomba, dan (6) timbal balik yang diberikan yayasan dan sekolah kepada dinas adalah nama baik dan kebanggaan bagi dinas tersebut atas prestasi yang dijurai sekolah. Tanpa perizinan dari Dinas Pendidikan, maka program tidak dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah. Hal ini sesuai dengan tugas dari Dinas Pendidikan salah satunya yaitu terkait perizinan-perizinan (Sutomo, 2012:94).

Pihak yang paling penting dalam pelaksanaan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* adalah sekolah sebagai pihak pelaksana pembelajaran program. SMA Negeri 3 Semarang sendiri merupakan salah satu dari 5 sekolah di Kota Semarang yang menggunakan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*. Dalam hal ini peran SMA Negeri 3 Semarang dalam pelaksanaan program yaitu sebagai salah satu partner program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* dan sekolah memberikan sarana dan prasarana untuk belajar yang sangat baik, terpenuhi, dan layak guna. Sarana dan prasarana merupakan hal fisik yang menunjang terjadinya proses pembelajaran. Hal ini disampaikan oleh Sutomo (2012:22) bahwa sarana dan prasarana merupakan bagian dari bahan fisik yang diperlukan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran di sekolah guna membentuk siswa seutuhnya. Sarana dan prasarana yang menunjang tentu membuat proses pembelajaran menjadi nyaman dan terlaksana dengan baik. Namun untuk segala administrasi pelaksanaan pembelajaran program sudah ditanggung oleh Prestasi Junior Indonesia.

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan tentang hasil pembelajaran yang diharapkan (Wena, 2009:5). Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* mempunyai tujuan yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa mengenai elemen-elemen penting yang harus dilakukan dalam merencanakan sebuah bisnis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Noorkartina Mohamad,

Hock-Eam Lim, Norhafezah Yusuf, dan Jan-Jan Soon (2015) bahwa lulusan yang mengenyam pendidikan kewirausahaan baik formal maupun informal berpotensi besar menjadi pengusaha. Hal ini juga menjadi tujuan dari adanya program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* yaitu mendukung program pemerintah untuk menggalakan kewirausahaan. Sesuai dengan tujuan diadakannya program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* ini, lulusan SMA terutama yang mengikuti program ini diharapkan memanfaatkan pengetahuan kewirausahaan yang diperoleh dengan membuat usahanya sendiri tanpa bergantung dengan bekerja di orang lain. Manfaat dari pembelajaran program ini memang tidak dirasakan dalam jangka pendek, namun dapat dirasakan dalam jangka panjang. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Niklas Elert, Fredrik W. Andersson, dan Karl Wennberg (2015) dalam penelitiannya bahwa partisipasi siswa yang mengikuti *Junior Achievement Company Program (JACP)* meningkatkan kemungkinan jangka panjang untuk memulai perusahaannya sendiri serta adanya pendapatan kewirausahaan.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran program dalam kelas, terlebih dahulu program diperkenalkan oleh perwakilan dan Prestasi Junior Indonesia yaitu *trainer* ke sekolah-sekolah atas perijinan dan rekomendasi dari Dinas Pendidikan. Setelah pihak sekolah setuju maka guru pengampu akan diberi pelatihan terlebih dahulu sebelum program diberikan kepada siswa. Begitu pula dengan *trainer* juga diberikan pelatihan agar menguasai program dengan baik sebelum *trainer* mensosialisasikan program ke sekolah. Kemudian baru kegiatan pembelajaran program diberikan kepada siswa selama 8 sesi pertemuan dengan alokasi per-sesi adalah 90 menit. Sesuai dengan pemikiran dari Alkin (1969) bahwa implementasi program yaitu menyiapkan informasi apakah program sudah diperkenalkan kepada kelompok tertentu yang tepat seperti yang direncanakan (Tayibnapi, 2000:15).

Berdasarkan sudut pandang tahapan atau proses kegiatan, Arikunto dan Cepi (2009:5) menyatakan bahwa pembelajaran adalah

kegiatan jamak karena melalui urutan dan penyusunan kurikulum dari pusat, pembuatan Analisis Materi Pelajaran (AMP), pembuatan rencana mengajar, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, yaitu pembelajaran dan evaluasi prestasi belajar. Kurikulum dan materi dari program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* seluruh Asia-Pasifik sama dibuat oleh *Junior Achievement Asia-Pasifik* dan di Indonesia menyesuaikan dengan keadaan yang ada di Indonesia oleh Prestasi Junior Indonesia yang kemudian dituangkan dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana merupakan pengertian khusus dari program (Arikunto dan Cepi, 2009:3). Sedangkan Widoyoko (2010:7) mengungkapkan bahwa program pembelajaran biasa disebut Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan panduan bagi guru atau pengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Tahapan selanjutnya pelaksanaan pembelajaran, dan diakhiri dengan mengevaluasi program untuk diambil tindak lanjut dari pelaksanaan pembelajaran program. Tahapan-tahapan ini sesuai dengan analisis model mengajar R.D. Conners bahwa ada tiga tahap bersifat suksesif yaitu tahap sebelum pengajaran, tahap pengajaran, dan tahap sesudah pengajaran (Hasibuan dan Moedjiono, 2009:38-39)

Pelaksanaan pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* dilaksanakan didalam kelas. Aktivitas dalam kelas diikuti oleh seluruh siswa yang kelasnya melaksanakan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*. Pelaksanaan pembelajaran dalam kelas guru dan siswa adalah pemegang kendali proses pembelajaran, sedangkan *trainer* hanya memonitoring proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Hasibuan dan moedjiono (2009:39) bahwa tahap pengajaran berlangsung interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa grup atau siswa secara individual. Dalam hal ini ada 8 kelas dimana kelas tersebut dipilih karena mengikuti jadwal guru yang terpilih untuk mengajar program *Junior Achievement Be Entrepreneurial*, jadi tidak ada kriteria kelas khusus yang mengikuti program. Waktu pelaksanaan

program ini adalah 8 sesi pertemuan dengan durasi per sesi pertemuan menurut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) program adalah 60 menit, namun di SMA Negeri 3 Semarang menyesuaikan jadwal sekolah yaitu 2 kali 45 menit yang berarti 90 menit per sesi pertemuan.

Kegiatan mengajar program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* sama halnya dengan pembelajaran mata pelajaran biasa yaitu diawali dengan aktivitas pendahuluan, masuk dalam aktivitas inti yaitu materi dan diskusi, kemudian diakhiri dengan penutup. Pelaksanaan pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* yang dilaksanakan selama 8 sesi pertemuan dengan kegiatan per-sesi yaitu: (1) gambaran umum paket program, mengerjakan *pre test* dan materi motivasi kewirausahaan, (2) materi apa bisnisku?, (3) presentasi ide bisnis, (4) materi siapa pelangganku?, (5) materi apa keunggulanku? dan etika bisnis, (6) menyusun rencana bisnis, (7) materi rencana keuangan, dan (8) presentasi rencana bisnis, mengerjakan *post test*, dan mengisi kuesioner.

Implementasi pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang di fokuskan pada siswa yaitu siswa mampu membuat perusahaan sendiri sejak dini. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar kegiatan pembelajaran adalah diskusi kelompok yaitu siswa akan berdiskusi untuk membuat perusahaan, mencari ide bisnis, hingga membuat rencana bisnis sehingga kegiatan diskusi ini siswa benar-benar dituntut layaknya wirausahawan yang akan membuat perusahaan. Menurut Zimmerer (2008:6) bahwa wirausahawan merupakan seseorang yang menciptakan bisnis baru dengan cara mengidentifikasi berbagai peluang penting dan menggabungkan sumber daya yang diperlukan untuk mengaplikasikan sumber daya-sumber daya itu. Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* mengharuskan siswa mencari ide bisnis dengan melihat permasalahan dan menganalisis dampak positif dari ide bisnis tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Zimmerer (2008:57) bahwa seorang

wirausahawan yang sukses memiliki ide dan kemudian mencari cara agar ide tersebut sukses memecahkan masalah atau memuaskan kebutuhan.

Sesudah pembelajaran terdapat ekstrakurikuler atau aktivitas luar kelas yang disebut *weekly meeting* diikuti 20 siswa yang lolos seleksi. Kegiatan ini dalam paket program disebut *student company* yang merupakan kegiatan berkelanjutan untuk mempersiapkan *student company competition*. Hasil dari kegiatan ini yaitu perusahaan dan produk unggulan SMA Negeri 3 Semarang.

Materi-materi yang siswa pelajari memudahkan siswa mengidentifikasi sumber daya apa yang diperlukan dalam membuat usaha serta melihat peluang dan resiko yang mungkin timbul dari usaha tersebut. Apa yang akan diajarkan merupakan salah satu keputusan guru dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar (Sutomo, 2012:44). Materi-materi yang dipelajari dalam pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* meliputi: (1) Motivasi Kewirausahaan terdiri atas submateri pengangguran, mitos dan fakta entrepreneur, tipe pengusaha, serta sociopreneur dengan proporsi 6,25%, (2) Apa Bisnisku? permasalahan, ide bisnis, dan dampak positif dengan proporsi 25%, (3) Siapa Pelangganku? terdiri atas submateri terdiri atas submateri segmenting, targeting, dan positioning dengan proporsi 12,5%, (4) Apa Keunggulanku? terdiri atas submateri strategi keunggulan bersaing dengan proporsi 6,25%, (5) Etika Bisnis terdiri atas sub materi tanggung jawab sosial, stakeholder, dan dilema dengan proporsi 6,25%, dan (6) Rencana Bisnis terdiri atas submateri penyusunan rencana bisnis dan rencana keuangan dengan proporsi 31,5%. Semua elemen materi yang dipelajari mempunyai tujuan akhir yaitu siswa mampu membuat rencana bisnis. Sebagaimana menurut Saiman (2012:275) mengatakan bahwa pada dasarnya rencana bisnis merupakan proses pengambilan keputusan dan dasar bagi tindakan-tindakan atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada masa mendatang. Program ini mengharuskan siswa mampu membuat rencana bisnis

mengingat bahwa dalam membuat usaha kita perlu perencanaan yang matang dan proses kegiatannya dapat terkontrol sesuai dengan rencana.

Selain itu tema kewirausahaan yang diajarkan dalam program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* setiap tahunnya berbeda. Tema ini merujuk pada ide bisnis yang nantinya akan dibuat oleh siswa agar siswa mampu memunculkan ide yang kreatif, inovatif, dan diterapkan di pasar. Sebagaimana yang diungkapkan Zimmerer (2008:59) bahwa kewirausahaan yang sukses adalah proses konstan yang mengandalkan kreativitas, inovasi, dan penerapannya di pasar. Tema yang diusung dalam program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* tahun 2014 adalah just entrepreneurial, tahun 2015 wirausaha bebas, serta tahun 2016 dan 2017 yaitu sociopreneur atau berbasis sosial. Ide bisnis ini siswa dibebaskan akan membuat produk berupa jasa atau barang.

Strategi pembelajaran merupakan cara guru dalam memberikan pelajaran agar tujuan pembelajaran yang hendak dicapai terlaksana sebagaimana tujuannya. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* yaitu menggunakan strategi diskusi kelompok kecil. Jumlah siswa dalam satu kelompok kecil sebanyak 4 orang. Dalam diskusi kelompok kecil siswa dituntut untuk saling berinteraksi mengutarakan pendapat-pendapat mereka dalam menyelesaikan tugas siswa guna menyusun rencana bisnis untuk kepentingan perusahaan yang telah mereka buat. Sebagaimana menurut Hasibuan dan Moedjiono (2009:88-89) bahwa diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informan atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah.

Hasil dari penelitian yang dilakukan, bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang

menggunakan 3 aspek strategi yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan (Wena, 2009:7). Strategi pengorganisasian adalah cara untuk membuat urutan dan mensintesis fakta konsep, prosedur, dan prinsip yang berkaitan, suatu isi pembelajaran. Strategi pengorganisasian yang dilakukan meliputi: (1) pembelajaran mengikuti RPP yang dibuat oleh Prestasi Junior Indonesia, (2) pemberian contoh pengusaha sukses saat pembelajaran, (3) menganalisis permasalahan lingkungan dan masyarakat, dan (4) menganalisis kasus dalam berwirausaha.

Strategi penyampaian pembelajaran menekankan pada media apa yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran, kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa, dan struktur belajar mengajar bagaimana yang digunakan (Wena, 2009:8-9). Strategi penyampaian pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang meliputi: (1) metode ceramah dan diskusi, (2) media pembelajaran power point, (3) struktur pembelajaran mandiri dan kelompok kecil 4 orang, dan (4) penyampaian materi bersifat teori dan praktik langsung membuat perusahaan siswa dalam satu kelompok. Adanya ruang gerak siswa untuk mempraktikkan langsung cara membuat perusahaan yang dilakukan dalam diskusi kelompok merupakan pengalaman langsung siswa mempraktikkan apa yang dipelajari dan dipahami. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kolb dan Kolb (2008) bahwa dengan membuat ruang bagi siswa mengambil kendali dan tanggung jawab dalam pembelajaran mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dari pengalaman tersebut.

Strategi pengelolaan menurut Wena (2009:6) merupakan cara untuk menata interaksi antara siswa dan variabel strategi pembelajaran lainnya. Paling tidak ada tiga klasifikasi penting variabel strategi pengelolaan yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, dan motivasi. Strategi pengelolaan pada pembelajaran program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang meliputi: (1) pembelajaran sebanyak 8 kali

pertemuan, (2) buku dan administrasi gratis ditanggung oleh pihak sponsor yaitu Citi Bank, (3) memotivasi dengan contoh para pengusaha sukses, (4) pengontrolan siswa dilakukan oleh guru dan *trainer*, (5) pengontrolan guru dilakukan oleh *trainer*, (6) adanya lomba proposal rencana bisnis dan *student company* tingkat kota, nasional, dan Asia-pasifik, dan (7) ada penghargaan berupa sertifikat bagi siswa yang lulus program. Peran dari motivasi-motivasi tersebut dapat mempengaruhi seluruh fase pembelajaran dan kinerja belajar (Schunk, 2012:33). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Callan dan Clark (1988) bahwa motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku le arah tujuan tertentu (Sutomo, 2012:84). Pada dasarnya motivasi yang diberikan guru dan motivasi keikutsertaan lomba dan reward sertifikat merupakan langkah agar siswa menyukai pembelajaran program dan tujuan pembelajaran program tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap implementasi program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang terdapat beberapa evaluasi program dan tindak lanjut terhadap hasil pembelajaran program. Dua ahli evaluasi yaitu Cronbach (1963) dan Stufflebeam (1971) mereka mengemukakan bahwa evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan (Arikunto dan Cepi, 2009:5). Evaluasi yang dilakukan oleh *trainer* terhadap pelaksanaan program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang dinilai mereka siswa dan guru aman-aman saja, hal ini dari monitoring yang dilakukan oleh *trainer* selama proses pembelajaran dan dari hasil kelulusan siswa mengikuti program.

Kriteria dalam penilaian sering dikenal dengan kata tolak ukur atau standar adalah sesuatu yang digunakan sebagai patokan (Arikunto dan Cepi, 2009:30). Hal ini berarti siswa yang mengikuti program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* mempunyai kriteria bahwa siswa dikatakan lulus atau tidaknya mengikuti program. Kriteria kelulusan

siswa mengikuti program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* dilihat dari tiga segi yaitu segi kognitif, segi afektif, dan segi psikomotorik. Aspek ini mengacu pada tujuan pembelajaran menurut Bloom yaitu dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wena, 2009:14). Kriteria dari segi kognitif dapat dilihat dari tingkat pengetahuan siswa meliputi: (1) nilai siswa mengerjakan *pre test* diawal sesi pertemuan dan *post test* diakhir pertemuan, (2) hasil dari *pre test* ke *post test* harus mengalami peningkatan, (3) siswa harus menyelesaikan dan memenuhi semua tugas siswa pada buku kerja siswa baik yang bersifat individu maupun kelompok. Kriteria dari segi afektif dilihat dari sikap dan tingkat kedisiplinan siswa meliputi: (1) kehadiran siswa yaitu minimal 75% kehadiran, (2) siswa harus mengisi kuesioner diakhir pertemuan, dan (3) mengumpulkan buku tugas diakhir pertemuan. Sedangkan segi psikomotorik dikaitkan dengan keterampilan yang didapat siswa yaitu siswa mampu menyusun rencana bisnis yang akan dikumpulkan diakhir pertemuan. Setelah siswa memenuhi kriteria kelulusan program, siswa akan diberikan status kelulusan yaitu *sukses* atau *sukses complete*. *Sukses* berarti siswa memenuhi semua kriteria, namun peningkatan nilai *pre test* ke *post test* kurang dari 25%. *Sukses complete* berarti siswa memenuhi semua kriteria dan mengalami peningkatan nilai *pre test* ke *post test* lebih dari 25%.

Pelaksanaan pembelajaran program juga dikatakan efektif dan efisien oleh siswa yang mengikuti program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di SMA Negeri 3 Semarang. Menurut Wena (2009:6) hasil pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu keefektifan pembelajaran yang diukur dari tingkat pencapaian siswa, efisiensi pembelajaran yang diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa dan/atau jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran, serta daya tarik pembelajaran yang diukur dengan mengamati kecenderungan siswa tetap atau terus belajar.

Hasil kelulusan siswa yang mengikuti program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* di

SMA Negeri 3 Semarang yaitu 95,93% dinyatakan lulus. Dari hasil ini terbagi 2 status kelulusan yaitu 99,23% dengan status *sukses complete* dan siswanya 0,77% dengan status *sukses*. Melihat hal ini berarti tingkat keberhasilan pembelajaran program dikatakan baik sekali/optimal yaitu diantara 76%-99% menurut pendapat Djamarah dan Zain (2006:107). Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa pelaksanaan pembelajaran program efektif dilaksanakan. Bagi siswa yang lulus mengikuti program akan mendapat sertifikat dari yayasan Prestasi Junior Indoensia dengan status kelulusan yang didapat.

Melihat dari hasil kelulusan siswa mengikuti program, maka perlu dibandingkan dengan waktu pelaksanaan program dan biaya yang dikeluarkan untuk melaksanakan program. Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* dilaksanakan hanya 8 sesi pertemuan dan semua biaya program ditanggung oleh Prestasi Junior Indonesia dan pihak sponsor Citi Bank. Tentu ini menjadi nilai lebih dengan waktu yang sedikit dan tidak ada tanggungan biaya namun mampu menghasilkan prestasi yang luar biasa. Salah satunya yaitu perusahaan siswa yang dibentuk mampu menjurai berbagai kompetisi baik dari tingkat regional, nasional, bahkan Asia-Pasifik. Hal lain juga dari produk-produk yang mereka hasilkan bukan hanya sekedar produk kerajinan, namun produk tersebut merupakan ide bisnis yang cukup menjual atau berasal atas dasar permasalahan dari lingkungan dan masyarakat sesuai dengan tema program.

Program yang telah dilaksanakan selanjutnya dikaji untuk diambil kebijakan program. Menurut Arikunto dan Cepi (2009:22) ada empat kemungkinan kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil pelaksanaan program, yaitu: (1) menghentikan program, (2) merevisi program, melanjutkan program, dan (4) menyebarluaskan program. Berdasarkan hasil penelitian, maka kebijakan yang perlu diambil adalah menyebarluaskan program yang berarti melaksanakan program di tempat-tempat lain atau mengulangi lagi program di lain waktu. Hal ini dikarenakan: (1) program berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan rencana,

(2) hasil kelulusan siswa mengikuti program sangat tinggi di SMA Negeri 3 Semarang, (3) prestasi yang diterima siswa dikatakan luar biasa, (4) pembelajaran yang dilakukan bukan sekedar membuat kerajinan, tetapi siswa dituntut untuk mampu menguasai materi elemen-elemen bisnis dalam membuat perusahaan lewat rencana bisnis, (5) adanya tanggapan positif dari mayoritas siswa yang mengikuti program, dan (6) program ini dapat menjadi solusi bagi sekolah yang mempunyai permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan

SIMPULAN

Program *Junior Achievement Be Entrepreneurial* merupakan salah satu program pembelajaran kewirausahaan yang diterapkan di SMA Negeri 3 Semarang sejak tahun 2014. Yayasan yang menaungi program adalah Prestasi Junior Indonesia dan dibiayai oleh Citi Bank. Kegiatan program sebelum pembelajaran yaitu sosialisasi program, pelatihan *trainer* dan guru, serta perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran selama 8 sesi pertemuan terdiri dari pengenalan program, *pre test*, materi, *post test*, dan kuesioner. Kriteria kelulusan dari *pre test* dan *post test*, kehadiran, buku kerja, rencana bisnis, dan kuesioner dengan *status sukses* dan *sukses complete* serta mendapatkan sertifikat. Setelah pembelajaran ada kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan luar kelas yang disebut *weekly meeting* untuk persiapan *student company competition*. Hasil kelulusannya yaitu 95,93% dan prestasi yang didapat dari tingkat regional, nasional, dan asia-pasifik. Materi yang diajarkan meliputi motivasi kewirausahaan, ide bisnis, siapa pelangganku, apa keunggulanku, etika bisnis, dan rencana bisnis. Strategi pembelajaran menggunakan diskusi kelompok kecil. Pihak yang terlibat langsung yaitu siswa, guru dan *trainer*, sedangkan pihak lain yang terlibat yaitu yayasan Prestasi Junior Indonesia, sekolah, Dinas Pendidikan, dan Citi Bank.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, & Cepi Safruddin AJ. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darlan, Saifullah & Iwan Siswanto. (2016). *Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan pada SMK Alishlah Palangkaraya. Neraca Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Volume 1 No. 2. Hal 7-12 Palangkaraya: Universitas Negeri Palangkaraya.
- Djamarah, Syaiful Bahri, & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasibuan, J.J., & Moedjiono. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Junior Achievement USA. (2014). *JA Be Entrepreneurial*. <https://www.juniorachievement.org/documents/20009/4537608/JA+Be+Entrepreneurial+Program+Brief.pdf/2120dfe2-dbde-4d9b-bff9-3d93fd567411>. (diunduh tanggal 27 Februari 2017).
- Kolb, Alice Y., & David A. Kolb. (2008). *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management learning, Education and Development. Handbook of Management Learning Education and Development*. London: Sage Publications.
- Kuswantoro, Agung. (2014). *Teaching Factory: Rencana dan Nilai Entrepreneurship*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Matlay, Harry. (2008). *The Impact of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Outcomes. Journal of Small Business and Enterprise Development: Emerald Insight*. Volume 15 No. 2 Hal 382-396 United Kingdom: UCE Birmingham.
- Saiman, Leonardos. (2012). *Kewirausahaan: Teori, Praktik, dan Kasus-kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories*. Terjemahan Eva Hamdah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subijanto. (2012). *Analisis Pendidikan Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Voume 18, Nomor 2. Hal 163-173 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2014). *Kewirausahaan: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutomo & Titi Prihatin. (2012). *Manajemen Sekolah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Tayibnapis, Farida Yusuf. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widoyoko, Eko Putro. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zimmerer, Thomas W., Norman M. Scarborough, & Doug Wilson. (2008). *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Jakarta: Salemba Empat.