

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Teaching Factory

Mokhamat Mukhlisin^{1✉}, Kardoyo², Arief Yulianto²

¹. SMK Negeri 2 Rembang, Indonesia.

². Prodi Pendidikan Ekonomi, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 22 Januari
2017

Disetujui 10 Maret 2017

Dipublikasikan 2 Juni
2017

Keywords:

*Teaching Factory,
The Craft and
Entrepreneurship Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan masih kurang sehingga kompetensi kewirausahaan belum bisa diterima secara menyeluruh. Adanya persaingan yang semakin ketat membutuhkan sikap pantang menyerah, kerja keras, disiplin dan kemandirian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis : (1) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*, (2) pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*, (3) evaluasi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan studi dokumen. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk mendapatkan data yang valid digunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan; (1) perencanaan berupa silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP), (2) pelaksanaan meliputi; guru menyampaikan materi kerajinan dari limbah kayu, pembagian kelompok, dan siswa melakukan praktik dengan langkah-langkah; penyediaan alat dan bahan, pemotongan kayu dengan gergaji, pemasangan, pengecatan dan finishing. Evaluasi dilakukan dengan penilaian proses dan penilaian hasil kerja. Dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi masih ada kendala serta kekurangan baik dari factor internal maupun eksternal.

Abstract

This research is motivated by a student's ability to implement learning A craft and entrepreneurship is still lacking that entrepreneurial competence can not be accepted as a whole. The existence of the increasingly fierce competition requires unyielding attitude, hard work, discipline and self-reliance. This study aimed to analyze: (1) planning craft and entrepreneurial learning by teaching factory, (2) the implementation of learning the craft and entrepreneurship by teaching factory, (3) evaluation of learning the craft and entrepreneurship by teaching factory. The method used in this research is descriptive qualitative. The technique of collecting data through observation, interviews and document research. Data analysis was carried out by means of data reduction, data presentation and conclusion. To obtain valid data used triangulation data. The results showed; (1) planning in the form of a syllabus, Learning Programme Plan, (2) the implementation of the covers; teachers deliver material from waste wood craft, the small groups, and students do practical steps; provision of tools and materials, cutting wood with a chainsaw, installation, painting and finishing. The evaluation process assessment and performance assessments. In the planning, implementation and evaluation there are still obstacles and drawbacks of both internal and external factors.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Raya Lasem KM.4, Pasarbanggi, Kec. Rembang, Kabupaten

Rembang, Jawa Tengah 64171, Indonesia.

E-mail: mokh_mukhlis@yahoo.com

[p-ISSN 2301-7341](#)

[e-ISSN 2502-4485](#)

PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas lulusan sekolah kejuruan berakibat produktivitas tenaga kerja trampil di dunia industri semakin terpuruk. Kepercayaan dunia industri semakin berkurang sehingga lulusan yang terserap juga sedikit. Salah satu faktor penyebab adalah minimnya keahlian siswa sehingga pada waktu lulus mereka belum siap menghadapi dunia usaha maupun dunia industri. Sebagai lembaga pendidikan yang mendidik calon tenaga kerja, keunggulan yang dikembangkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan diutamakan pada keunggulan sumber daya manusia. SMK harus memprioritaskan pengembangan sistem pendidikan yang berorientasi pada peningkatan tamatan yang benar-benar profesional, memiliki etos kerja, disiplin dan tetap menjunjung tinggi serta berakar pada budaya bangsa.

Kegiatan *teaching factory* di bidang teknik merupakan bisnis manufaktur proses/kegiatan memproduksi, merakit, menjual dan memberikan layanan pasca jual untuk mendapatkan imbalan. Pelaksanaan bisnis di sekolah dilakukan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan utama bukan semata-mata untuk mendapatkan keuntungan finansial, tetapi kombinasi antara keuntungan finansial dan hasil pembelajaran. Sejalan dengan reformasi tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan harus terus menerus memacu untuk melakukan pembenahan diri dan terobosan-terobosan yang dapat dipertanggung jawabkan manfaatnya. Untuk keberhasilan sekolah dalam usaha mendukung terlaksananya reformasi tersebut keberhasilan kegiatan unit produksi yang mana *teaching factory* termasuk di dalamnya adalah salah satu yang selalu dievaluasi. Pembelajaran *teaching factory* di SMK adalah suatu konsep pendekatan pembelajaran dalam ruangan kelas dan bengkel praktik dengan menerapkan pelatihan dalam suasana sesungguhnya, sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan pengetahuan dari sekolah di SMK. Teknologi pembelajaran yang inovatif dan praktek produktif merupakan konsep metode pendidikan yang berorientasi pada manajemen pengelolaan siswa

dalam pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan dunia industri.

Keunggulan yang diperoleh dari adanya *teaching factory* antara lain 1) mampu meningkatkan kompetensi guru dan siswa, 2) menambah pengetahuan langsung tentang pekerjaan yang ada di DUDI, 3) mampu menumbuhkan sikap profesional siswa dalam menjalankan berbagai pekerjaan, 4) menambah pengalaman siswa mengenai lingkungan kerja dan disiplin siswa, 5) penanaman budaya industri, 6) sebagai wahana kreativitas dan inovasi, 7) sebagai upaya untuk pengembangan entrepreneurship. Suherman (2015) mengatakan bahwa sekolah harus memberikan bekal kompetensi pembelajaran kewirausahaan pada siswanya karena untuk membentuk manusia sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha sehingga dapat ditumbuhkan budaya penciptaan peluang dan pemanfaatan situasi yang ada secara kreatif agar dapat bekerja secara mandiri.

Selain keunggulan yang diperoleh dari adanya *teaching factory* adapula kelemahan yang muncul antara lain 1) pelaksanaan pembukuan yang masih belum terstandar dengan prinsip akuntansi, 2) manajemen usaha yang masih belum tertata, 3) adanya pemesanan barang yang bersamaan sehingga mengalami penumpukan pekerjaan, sementara tenaga kerja masih terbatas, 4) pemasaran produk yang masih terbatas.

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* memunculkan sesuatu yang baru dibandingkan dengan *non teaching factory* diantaranya : 1) siswa menjadi lebih terampil dalam praktek, karena mereka lebih banyak praktek langsung untuk berproduksi, 2) siswa memiliki tambahan penghasilan yang diterima dari penjualan produk, 3) siswa lebih dituntut mampu mengatur waktu belajar, 4) siswa menjadi lebih mandiri, 5) mampu menanamkan jiwa wirausaha.

Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Rembang pada Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu (TKK) karena memiliki keunggulan dan keunikan input siswa yang rendah dibandingkan kompetensi keahlian yang lain. Namun justru prestasi yang diraih pada Lomba Kompetensi Siswa (LKS) paling banyak diperoleh.

Pada kompetensi keahlian TKK ini juga dilaksanakan program *teaching factory* yang membantu siswa untuk meningkatkan ketrampilan sekaligus bisa memperoleh pendapatan. Produk yang dihasilkan ternyata juga banyak disukai oleh konsumen.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis : 1) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* , 2) pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*, 3) evaluasi pembelajaran pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*.

Sagala (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan pengembangan potensi yang ada pada diri siswa tersebut. Dalam proses pembelajaran hindari perilaku siswa yang hanya sebagai penonton dan bersikap menerima. Agar mereka bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maka ciptakan suasana kondusif, nyaman dan menyenangkan.

Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat dikategorikan dalam dua bagian besar, sebagai *hard skill* nya adalah prakarya dan *soft skill* nya adalah kewirausahaan (Kemendikbud, 2014). Prakarya adalah mengembangkan pengetahuan dan melatih ketrampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Esensi dari kewirausahaan adalah menciptakan nilai tambah di pasar melalui proses pengkombinasian sumber daya dengan cara-cara baru dan berbeda agar dapat bersaing. Pembelajaran kewirausahaan dalam penelitian ini adalah : 1) bagaimana menyiapkan siswa sebagai pekerja yang cakap dalam dunia bisnis, 2) menyiapkan siswa sebagai pelaku bisnis yang handal, 3) menyiapkan siswa sebagai konsumen yang rasional, 4) mengusahakan siswa untuk menguasai ilmu ekonomi bisnis. Dalam kaitannya dengan

menyiapkan siswa sebagai pelaku bisnis, tidak terlepas dengan penciptaan wirausahawan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran secara empiric tentang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran kewirausahaan dengan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Rembang. Desain penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Focus penelitian pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory*. Sumber data dikategorikan menjadi tiga sumber data penelitian, yaitu: manusia, dokumen dan tindakan. Sumber data manusia meliputi kepala sekolah, guru prakarya dan kewirausahaan, siswa. Sumber data dokumentasi adalah keterangan tertulis yang berkenaan dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Kategori sumber data tindakan mekanisme adalah pembelajaran kewirausahaan dengan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Rembang. Pengumpulan data menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik keabsahan data dengan kriteria-kriteria sebagai berikut ; (1) kredibilitas (validitas internal) melalui *member check* dan triangulasi ; (2) transferabilitas (validitas eksternal); (3) dependenabilitas (realibilitas); (4) konfirmabilitas (obyektifitas). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *interactive analysis model* yang menurut Miles dan Huberman (1992) meliputi empat prosedur, yaitu : 1) Pengumpulan data, 2) Reduksi data 3) Penyajian data 4) Penarikan simpulan / verifikasi.

Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Rembang karena di sekolah tersebut telah berjalan program *teaching factory* pada kompetensi keahlian TKK. Informan kunci dalam penelitian ini terbagi menjadi informan kunci data primer (sumber utama) yaitu; guru prakarya dan kewirausahaan dan siswa dan data sekunder (data tambahan) yaitu; berupa dokumen tertulis. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Rembang dilakukan melalui ; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Rembang sejak berlakunya kurikulum 2013, dan sebelumnya menggunakan mata pelajaran kewirausahaan.

Perencanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan *Teaching Factory*

Perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* dapat diketahui dan dianalisis melalui dokumen tertulis. Dokumen tersebut berupa Silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh guru prakarya dan kewirausahaan berdasarkan konsultasi dan kesepakatan dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan kepala kompetensi TKK. Sifat pelajaran ini teori dan praktek dengan menanamkan karakter wirausaha.

Hasil penelitian dari dokumentasi untuk melakukan pembelajaran guru merancang RPP dengan melakukan kajian terlebih dahulu sesuai karakteristik materi produktif TKK dan mengaitkan antara materi, tujuan, waktu dan tempat, metode/pendekatan yang dilakukan ceramah, Tanya jawab, praktik, menentukan media alat dan bahan yang akan digunakan pembuatan kerajinan dari limbah kayu. Keduanya telah melakukan kajian pada awal semester yang tertuang di dalam RPP yang telah dibuat. Setelah guru membuat perencanaan tersebut guru dapat merealisasikannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

Silabus mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan disusun oleh guru mata pelajaran dengan mengadopsi kebutuhan materi produktif. Hal ini dilakukan pada saat kegiatan IHT penyusunan perangkat pembelajaran yang dilaksanakan liburan akhir tahun pelajaran atau pada awal tahun pelajaran baru. Ketua program keahlian memaparkan kebutuhan materi produktif yang bisa diadopsi oleh pelajaran adaptif. Sistematika silabus mata pelajaran prakarya dan

kewirausahaan terdiri : 1) kompetensi inti, 2) kompetensi dasar, 3) materi pokok, 4) pembelajaran, 5) penilaian, 6) alokasi waktu, 7) sumber belajar.

Penyusunan RPP mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Rembang dilaksanakan dengan menerapkan prinsip-prinsip pedagogis secara tertulis untuk direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang efektif dalam mengembangkan sikap, pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. RPP disusun agar proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Salah satu contoh tujuan pembelajaran siswa mampu menganalisis perencanaan proses produksi dari kerajinan kayu. Untuk membuat produk kerajinan, diperlukan perencanaan secara matang. Dalam perancangan produk diperlukan berbagai interaksi ilmu pengetahuan tentang kebiasaan masyarakat (antropologi dan sejarah), bentuk dan perhiasan (pendidikan moral, etika, gaya hidup), pengetahuan bahan (fisik), teknik pembuatan (rekayasa), perhitungan biaya produksi (akuntansi), promosi (publikasi), pemasaran (marketing), kemasan (desain) dan ilmu lainnya. Perencanaan produk kerajinan umumnya lebih menitikberatkan pada nilai-nilai estetika, keunikan (*craftmanship*), keterampilan, dan efisiensi. Sementara dalam pemenuhan fungsinya, lebih menekankan pada pemenuhan fungsi pakai yang lebih bersifat fisik (fisiologis), misalnya: benda-benda pakai, perhiasan, furnitur, dan sandang. Sistem produksi merupakan sistem integral yang mempunyai komponen struktural dan fungsional. Komponen struktural yang membentuk sistem produksi terdiri atas: bahan (material), mesin dan peralatan, tenaga kerja modal, energi, informasi, tanah dan lain-lain. Komponen fungsional terdiri atas supervisi, perencanaan, pengendalian, koordinasi dan kepemimpinan, yang kesemuanya berkaitan dengan manajemen dan organisasi. Suatu sistem produksi selalu berada dalam

lingkungan sehingga aspek-aspek lingkungan seperti perkembangan teknologi, sosial dan ekonomi, serta kebijakan pemerintah sangat mempengaruhi keberadaan sistem produksi itu. Produk kerajinan umumnya diproduksi ulang atau diperbanyak dalam skala *home industry*. Oleh karena itu, dibutuhkan persyaratan-persyaratan tertentu yang harus dipenuhi dalam proses perancangannya. Hal ini yang membedakan dengan perencanaan pembelajaran lain. Metode pembelajaran yang digunakan dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *discovery learning*, metode tanya jawab, diskusi, praktek, presentasi. Evaluasi pembelajaran melalui lembar pengamatan penilaian sikap, instrument penilaian diri, instrument penilaian antar peserta didik, instrument penilaian pengetahuan, lembar pengamatan penilaian ketrampilan. (D.04, tanggal 1 April 2016).

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2004), bahwa perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran (PBM) yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan merespon) komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metoda dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis. Ini berarti perencanaan pembelajaran pada dasarnya adalah mengatur dan menetapkan komponen-komponen tujuan, bahan, metode atau teknik, serta evaluasi atau penilaian. Perencanaan pembelajaran dapat dikatakan sebagai pedoman mengajar bagi guru dan pedoman belajar bagi siswa.

Perbedaan dengan perencanaan pembelajaran yang lain adalah perencanaan pembelajaran dengan *teaching factory* lebih bersifat fleksibel sesuai kebutuhan. Misalnya untuk mempersiapkan bahan baku berupa limbah kayu, siswa bisa membawa dari rumah atau mencari limbah kayu di bengkel TKK dengan minta ijin guru produktif atau kepala bengkel terlebih dahulu. Alat-alat yang akan dipakai untuk membuat produk pun bisa memanfaatkan milik sekolah. Hal ini tentunya harus ada koordinasi antara guru prakarya dan kewirausahaan dengan pihak jurusan TKK.

Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan *Teaching Factory*

Kegiatan inti pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* meliputi : 1) mengamati, guru mengamati dan atau membaca informasi, 2) menanya, guru mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan secara aktif, 3) mengumpulkan informasi/eksperimen, guru mengumpulkan data yang dipertanyakan atau menentukan sumber , 4) mengasosiasikan, guru mengkategorikan data dan menentukan hubungannya untuk disimpulkan, 5) mengkomunikasikan, guru menyampaikan hasil konseptualisasi.

Pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* di SMK Negeri 1 Rembang dilakukan dengan teori dan praktek. Penjelasan teori disampaikan lebih sedikit dibandingkan dengan praktik. Guru memberikan penjelasan bagaimana merubah limbah kayu menjadi barang yang bisa laku untuk dijual. Guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut; 1) menyampaikan materi kerajinan kayu serta cara pembuatannya, 2) membagi kelompok menjadi 8 kelompok tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 orang, 3) meminta siswa untuk berdiskusi materi apa yang dibuat dengan dilanjutkan langkah-langkah yang telah disampaikan oleh guru mulai dari;

a. Penyediaan Alat dan Bahan

Setiap kelompok mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan berupa limbah kayu, gergaji, bor, paku, lem, cat, amplas dan lain-lain. Produk yang dibuat harus memenuhi unsur seni dan memiliki nilai jual. Seorang wirausaha harus mampu membeca peluang yang ada, sehingga produk yang dihasilkan mampu memiliki nilai jual tinggi.

b. Pemotongan Bahan

Kegiatan ini dilakukan setelah siswa melakukan pengukuran sesuai dengan produk yang akan dibuat. Bahan diukur secara tepat berdasarkan bentuknya.



Gambar 1. Kegiatan Pemotongan Bahan

c. Pemasangan

Bahan yang sudah dipotong sesuai ukuran selanjutnya dipasangkan dengan menggunakan lem atau paku. Pemasangan harus rapi dan kuat, sehingga barang tahan lama.

d. Pengamplasan

Barang yang sudah terpasang agar menjadi halus maka dilakukan tahap pengamplasan. Ini bisa menjadikan produk lebih memiliki nilai tinggi.

e. Pengecatan

Produk yang sudah halus selanjutnya dilakukan pengecatan. Pemberian warna yang tepat memiliki nilai seni yang tinggi dan menimbulkan daya tarik bagi konsumen.



Gambar 2. Kegiatan pengecatan

Proses pembuatan produk saat pelaksanaan pembelajaran ini menunjukkan bahwa pembelajaran prakarya dengan *teaching factory* peserta didik mengalami sendiri dan mendorong keaktifan mereka dalam belajar. Dengan pengetahuan, ketrampilan dan nilai akan berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugandi (2007:27) bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja.

Tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan atau pusat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran.

Kegiatan penutup pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* antara lain : 1) guru bersama siswa menyimpulkan proses perencanaan produksi kerajinan dari kayu, 2) siswa diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan, 3) sebagai refleksi, guru membimbing siswa untuk kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada siswa apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang telah dibahas, 4) guru memberikan informasi rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang, 5) guru mengingatkan siswa untuk tetap menjaga kebersihan lingkungan kelas. Hal ini relevan dengan pendapat Slameto (2003:2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Evaluasi Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan *Teaching Factory*

Evaluasi yang dilakukan oleh guru prakarya dan kewirausahaan dengan penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan dengan lembar pengamatan siswa selama melakukan kegiatan. Penilaian hasil dilakukan dengan melihat langsung hasil karya siswa. Hasil karya ini dipresentasikan di depan kelas, siswa lainnya dan guru bisa memberikan masukan. Berikut contoh hasil karya siswa :



Gambar 3. Hasil Karya Siswa

Pada evaluasi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* penilaian tidak hanya dari guru melainkan juga dari masyarakat/pembeli. Jika produknya bagus maka pembeli berani membeli dengan harga mahal, sebaliknya jika produk kurang bagus maka pembeli tidak akan membeli produk tersebut. Produk yang dihasilkan harus memiliki unsur estetika dan daya jual. Produk *teaching factory* yang dihasilkan di SMK Negeri 1 Rembang sudah cukup banyak antara lain berupa meja, kursi, almari, sketsel dan lain-lain. Produk yang dijual dan menghasilkan keuntungan selanjutnya siswa diberi bagi hasilnya. Semakin banyak proyek yang dihasilkan semakin banyak pula bagian yang diterima oleh siswa tersebut. Uang yang diterima mereka gunakan untuk biaya sekolah dan biaya kebutuhan yang lain. Namun demikian siswa harus pandai mengatur waktu untuk belajar dan untuk bekerja. Hal ini tentunya menjadikan siswa lebih mandiri dan semangat wirausaha mulai tertanamkan. Ini sesuai dengan pendapat Ibnu Siswanto (2011) bahwa *teaching factory* dapat berkontribusi dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung dalam keseluruhan proses usaha mulai dari perencanaan, produksi dan pemasaran.

Kendala yang muncul pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan antara lain; 1) biaya untuk pembelian bahan dan alat yang masih terbatas, 2) waktu pembelajaran yang masih kurang, 3) ketrampilan guru prakarya dan kewirausahaan yang masih terbatas sehingga harus berkolaborasi dengan guru produktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* dapat diketahui dan dianalisis melalui dokumen tertulis yang berupa silabus dan RPP. RPP disusun oleh guru prakarya dan kewirausahaan berdasarkan koordinasi dengan kepala sekolah, waka kurikulum, kepala kompetensi TKK, (2) pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* lebih banyak praktik maka siswa harus memenuhi langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain; penyiapan alat dan bahan, pemotongan bahan, pemasangan, pengamplasan dan pengecatan, (3) evaluasi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan *teaching factory* dilaksanakan dengan penilaian proses dan penilaian hasil karya. Ada juga penilaian langsung dari masyarakat/pembeli. Produk dinyatakan layak jual atau tidak yang menilai adalah konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Miles M.B. dan Huberman, A.M. 1992. Analisis Data Kualitatif. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Sagala, Syaiful. 2010. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Siswanto, Ibnu. 2011. "Pelaksanaan Teaching untuk Meningkatkan Kompetensi dan Jiwa Kewirausahaan Peserta didik SMK", Seminar Nasional Wonderful Indonesia, Jurusan PTBB FT UNY.
- Sudjana, Nana, 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Semarang : IKIP PRESS.
- Suherman Fugiyar., Kardoyo, dan P. Eko Prasetyo. 2015. Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan Budidaya Jamur Tiram Pada Siswa SMPN Satu Atap 6 Sajira". Journal of Economic Education 4 (1), Prodi Pendidikan Ekonomi Pascasarjana UNNES.