



PENERAPAN MODEL *WORK-BASED LEARNING* BERMUATAN *ENTREPRENEURSHIP* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

U. Fitriani^{1✉}, St. Budi Waluya², Hartono³

¹SMK Nusa Bangsa, Demak

^{2,3}Prodi Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2012

Disetujui Februari 2012

Dipublikasikan November 2012

Keywords:

Learning Device

Work-Based Learning

Educational Entrepreneurship

Process Skills

Learning Achievement

Abstrak

Work-Based Learning (WBL) merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan materi ke dalam dunia kerja. Dalam penelitian ini pembelajaran tersebut dikembangkan dengan memasukkan pendidikan *entrepreneurship* yang menjadi solusi alternatif permasalahan pendidikan di Indonesia. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada *Research and Development (R&D)* dengan melibatkan 45 peserta didik SMK Nusa Bangsa. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah silabus, RPP, buku peserta didik, LKPD dan TPBM. Sedangkan teknik pengumpulan data yaitu dengan metode tes, dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil penelitian tersebut diantaranya perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid; respon peserta didik dan guru dalam kategori baik terhadap pembelajaran; dan ketuntasan individual yang menggunakan model WBL bermuatan *entrepreneurship* melebihi 75%. Selain itu nilai-nilai *entrepreneurship* dan keterampilan proses secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap prestasi belajar sebesar 93,7%, dan prestasi belajar kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 75,72 lebih baik dari pada kelas kontrol sebesar 69,75.

Abstract

Work-Based Learning (WBL) is a Learning which integrates the Lesson towards the world of work. The learning in this research developed by entering the entrepreneurship education become an alternative solution of the educational problems in Indonesia, considering that the number of poverty in Indonesia is quite high, reaching about 9,4 million people at 2008. The research design refers to *Research and Development (R&D)* which involves 45 students of Nusa Bangsa Vocational School. Learning equipment which has been developed are syllabus, Lesson Plan, the students' text books, LKPD and TPBM. While the data collecting technique is by using test method, documentation, observation, and questionnaire. The result of research are the developed learning equipments are valid, responses of students and teachers in both categories of learning, individual completeness that joined WBL model contented Entrepreneurship exceed 75%; in addition entrepreneurship values and skill process positively affected towards the learning achievement by 93,7% simultaneously; and the students' learning achievement of experimental class with the average of 75,72 is better than that of controlled class by 69,75.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang 50233

E-mail: pps@unnes.ac.id

Pendahuluan

Kemiskinan merupakan masalah nasional yang dihadapi Indonesia hingga saat ini. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya pendidikan masyarakat terhadap pengetahuan dan tidak banyak keterampilan yang dimiliki mereka. Di sisi lain banyak generasi bangsa Indonesia yang telah menempuh pendidikan formal, namun tidak sedikit dari mereka menjadi pengangguran, karena pendidikan yang dialami di sekolah tidak banyak membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan mereka yang hanya bermuara pada teoritis saja.

Hasil survei angkatan kerja nasional Biro Pusat Statistik atau disingkat dengan BPS pada bulan Februari 2007 mencatat pengangguran 10.547.900 orang atau 9,75%, sedangkan pengangguran intelektual tercatat 704.206 orang atau 7,02%. Hasil survei serupa pada bulan Februari 2008 menunjukkan total pengangguran sebanyak 9.427.610 orang atau menurun 1,2% dibanding Februari 2007, sementara itu pengangguran intelektual mencapai 1.461.000 orang atau 15,5% atau meningkat 1,02% dari tahun 2007 (Ali, 2009).

Penyebab utama terjadinya pengangguran terdidik adalah kurang selarasnya perencanaan pembangunan pendidikan dan perkembangan lapangan kerja, sehingga lulusan berbagai institusi pendidikan tidak terserap oleh lapangan kerja, lemahnya perencanaan pendidikan dapat dilihat dari ketidaksesuaian antara penawaran dan permintaan lulusan lembaga pendidikan, ini juga menunjukkan terjadinya kesenjangan antara keluaran, baik dalam jumlah maupun kompetensi yang dimiliki, dengan harapan pasar tenaga kerja. Faktor-faktor lain adalah preferensi atau pemilihan jenis pekerjaan yang diminati, dan kurang sesuainya kualifikasi angkatan kerja terdidik dengan kebutuhan penyedia lapangan kerja.

Angka pengangguran dapat diminimalisir dengan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menanamkan pendidikan kewirausahaan sedini mungkin, karena suatu bangsa akan maju apabila jumlah wirausahanya paling sedikit 2% dari jumlah penduduk. Pada tahun 2007, jumlah wirausaha di Singapura ada sebesar 7,2%, Amerika Serikat 2,14%, Indonesia yang mana jumlah penduduknya kurang lebih sebesar 220 juta, jumlah wirausahanya sebanyak 400.000 orang atau sebanyak 0,18%, yang seharusnya sebesar 4.400.000 orang. Dengan demikian jumlah wirausaha di Indonesia kekurangan sebesar 4 Juta orang (Mulyani, *et. al.*, 2010).

Sehubungan dengan permasalahan pengangguran di Indonesia, maka perlu ada komitmen khusus kebijakan pendidikan yang disusun untuk menjawab kebutuhan pasar kerja. Salah satu kebijakan pendidikan, khususnya pendidikan formal adalah

memasukkan kurikulum kewirausahaan dalam setiap jenjang pendidikan upaya peserta didik tertarik dengan kewirausahaan dan tidak berorientasi pada usaha mencari kerja ketika lulus dari sekolah. Mengkenalkan kewirausahaan kepada generasi Indonesia sejak dini merupakan upaya merubah SDM Indonesia dari keunggulan komparatif menjadi keunggulan kompetitif dan untuk meningkatkan kegiatan ekonomi di sektor riil yang selama ini hanya dijadikan pilihan terakhir dalam pembangunan ekonomi ketika sektor keuangan mengalami krisis.

Melalui pendidikan, Indonesia dapat menciptakan insan cerdas komprehensif dan seutuhnya sebagaimana yang ditegaskan dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional 2010-2014 bahwa yang dimaksud dengan insan Indonesia cerdas adalah insan yang cerdas komprehensif, yaitu cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual, dan cerdas kinestetis. Hal ini juga termuat dalam tujuan pendidikan menengah kejuruan yaitu 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; 2) Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; 3) Sehat, mandiri, dan percaya diri, dan 4) Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab; serta mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sistem pembelajaran saat ini belum sepenuhnya secara efektif membangun peserta didik memiliki akhlak mulia dan karakter bangsa termasuk karakter wirausaha. Hal ini antara lain ditunjukkan dengan jumlah pengangguran yang relatif tinggi, jumlah wirausaha yang masih relatif sedikit, dan terjadinya degradasi moral.

Kebijakan untuk menanggulangi masalah tersebut terutama masalah yang terkait dengan kewirausahaan antara lain dapat dilakukan dengan cara: (a) menanamkan pendidikan kewirausahaan ke dalam semua mata pelajaran, bahan ajar, ekstrakurikuler, dan kegiatan pengembangan diri, (b) mengembangkan kurikulum pendidikan yang memberikan muatan pendidikan kewirausahaan yang mampu meningkatkan pemahaman tentang kewirausahaan, menumbuhkan karakter dan keterampilan berwirausaha, dan (c) menumbuhkan budaya berwirausaha di lingkungan sekolah.

Pada prinsipnya proses belajar yang dialami manusia berlangsung sepanjang hayat, artinya belajar adalah proses yang terus-menerus, yang tidak pernah berhenti dan terbatas pada dinding kelas. Hal ini didasari pada asumsi bahwa di sepanjang kehidupannya, manusia akan selalu dihadapkan pada masalah-masalah, rintangan-rintangan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kehidupan ini. Prinsip belajar sepanjang hayat ini sejalan den-

gan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO, yaitu: (1) *learning to know*, yang berarti juga *learning to learn*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together* (Ali, 2009)

UNESCO mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran seyogyanya menanamkan kemampuan belajar untuk belajar (*learning to learn*). Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, di samping perolehan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Sehingga proses dan hasil belajar merupakan dua hal penting dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dialami peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar manakala guru memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada perolehan keterampilan belajar kepada peserta didik atau biasa disebut dengan keterampilan proses. Selain itu kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, sehingga di dalam proses komunikasi membutuhkan strategi yang baik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila perangkat pembelajaran yang akan diterapkan di dalam proses pembelajaran berorientasi pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centred*). Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan terjadi apabila peserta didik aktif dan senang di dalam mengikuti proses pembelajaran. Burner mengemukakan bahwa peserta didik aktif dan terlibat dalam kegiatan mempelajari konsep yang dilakukan dengan jalan memperlihatkan representasi konsep tersebut maka peserta didik akan lebih memahaminya (Suherman, *et. al.*, 2003). Pembelajaran juga dikatakan menyenangkan ketika pembelajaran tersebut bermakna bagi peserta didik.

Ausubel mengemukakan bahwa pembelajaran dikatakan bermakna apabila informasi yang akan dipelajari peserta didik disusun sesuai dengan struktur kognitif peserta didik sehingga peserta didik itu dapat mengaitkan pengetahuan barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya (Hudojo, 1988). Salah satu kebermaknaan pembelajaran bagi peserta didik adalah ketika peserta didik dapat mengaplikasikan materi yang mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka khususnya di dalam dunia kerja peserta didik yang mana dunia kerja adalah salah satu lingkungan belajar peserta didik sekolah menengah kejuruan baik di dalam proses pembelajaran atau setelah mereka lulus.

Berbeda dengan realita yang ada di SMK Nusa Bangsa perangkat pembelajaran yang di-

pakai dalam pembelajaran belum menunjukkan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung khususnya dalam penerapan materi tertentu ke dalam dunia kerja peserta didik SMK yang mana pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Permasalahan yang lain yaitu pembelajaran matematika di SMK tersebut, peserta didik kurang berperan aktif di dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dipakai oleh guru menggunakan *teacher centred* yaitu pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sumber ilmu pengetahuan. Selain itu materi matematika yang telah dipelajari masih bersifat teoritis dan kurang mengaplikasikan materi matematika ke dalam kehidupan peserta didik. Akibatnya pembelajaran matematika menjadi suatu pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik merasa jenuh, tidak ada motivasi, sulit memahami, mudah terlupakan, pembelajaran tidak bermakna serta pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan hasil prestasi peserta didik belum mencapai KKM. Kondisi tersebut telah dialami peserta didik SMK Nusa Bangsa ketika mempelajari materi program linear yang mana materi program linear mempunyai banyak sekali manfaat dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya di dalam dunia perdagangan atau usaha. Namun peserta didik masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal atau masalah yang terkait dengan materi tersebut. Sehingga materi tersebut tidak hanya menjadi bagian dari matematika namun dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam kehidupannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan mengaplikasikan materi ke dalam dunia kerja serta menumbuhkan nilai-nilai *entrepreneurship* peserta didik SMK dan memiliki prestasi yang baik. *Work-based Learning* (WBL) atau pembelajaran berbasis kerja merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran yang berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja atau sejenisnya dan berbagai aktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan peserta didik (Komalasari, 2010).

WBL adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan tempat kerja untuk menstrukturkan pengalaman-pengalaman yang didapat di tempat kerja yang memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual, sosial, akademik, dan karir peserta didik dan menjadi suplemen dalam kegiatan pembelajaran. Pengalaman belajar di tempat kerja

diaplikasikan, diperhalus, diperluas dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di tempat kerja. Dengan WBL, peserta didik mengembangkan sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), pencerahan (*insight*), perilaku (*behavior*), kebiasaan (*habits*), dan pergaulan (*associations*) dari pengalaman-pengalaman kedua tempat dan memungkinkan terjadi pembelajaran yang terkait dengan aktivitas bekerja nyata (*real-life work activities*) (Lynch, 2000).

Sedangkan *Entrepreneurship* atau kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya (Mulyani, *et. al.*, 2010: 15). Definisi lain menyebutkan Pendidikan kewirausahaan adalah proses yang menyediakan individu dengan kemampuan untuk mengenali peluang komersial dan wawasan, harga diri, pengetahuan dan keterampilan untuk melakukannya (Jones dan English, 2004). Pandangan lain menyebutkan bahwa pendidikan kewirausahaan adalah istilah yang diberikan untuk seseorang yang memiliki ide-ide inovatif dan mengubahnya untuk kegiatan yang menguntungkan. Baginya, kewirausahaan dapat digambarkan sebagai proses menyatukan ide-ide kreatif dan inovatif (Arogundade: 2011)

Menerapkan pendidikan kewirausahaan di dalam kurikulum sekolah dapat menciptakan pengusaha-pengusaha baru yang dapat menopang pertumbuhan ekonomi. Semakin pentingnya peran pengusaha dalam pertumbuhan dan pembangunan ekonomi suatu negara maka dapat menimbulkan perkembangan dan kemajuan Negara tersebut (Idogho dan Augustin, 2011). Nilai-nilai *entrepreneurship* peserta didik dapat diperhatikan dari 6 indikator yaitu Mandiri, kreatif, berorientasi pada tindakan, pengambilan resiko, kepemimpinan, dan tanggung jawab (Mulyani, *et. al.*, 2010).

Sedangkan keterampilan proses diperlukan untuk memahami konsep yang rumit dan abstrak melalui manipulasi contoh konkrit, menggiring anak untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, berdiskusi dan lain-lain (Semiawan, 1988). Keterampilan proses dibutuhkan untuk mencapai kompetensi matematika. Diantaranya dalam penelitian ini terdapat tiga keterampilan yang akan dicapai adalah 1) keterampilan berargumentasi, 2) keterampilan membuat model, dan 3) keterampilan menyelesaikan masalah.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut. (1) Bagaimana pengembangan dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran

matematika melalui model WBL bermuatan *entrepreneurship* pada materi program linear di kelas X SMK valid (2) Apakah penggunaan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika melalui model WBL bermuatan *entrepreneurship* pada materi program linear di kelas X SMK praktis? (3) Apakah pembelajaran menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran dengan model WBL bermuatan *entrepreneurship* pada materi program linear di kelas X SMK efektif?.

Metode

Desain penelitian yang digunakan mengacu model pengembangan perangkat Thiagarajan, Semmel and Semmel. Dalam penelitian ini tahap *desiminate* tidak dilakukan karena penelitian ini merupakan penelitian terbatas yaitu hanya dalam lingkup sekolah. Penelitian ini dilakukan di SMK Nusa Bangsa Demak tahun pelajaran 2011/2012 dari bulan April-Juni 2012. Subyek penelitian ini adalah 45 peserta didik kelas X. Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan seperti pada Tabel 1.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara statistik deskriptif terhadap data kualitatif dan data kuantitatif. Keberhasilan dari penelitian dan pengembangan ini didasarkan atas kevalidan, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kevalidan perangkat yang dikembangkan diperoleh dari penilaian 3 tim ahli dan 2 teman sejawat serta implementasi dari perangkat tersebut di lapangan. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari respon peserta didik dan guru terhadap keterlaksanaan perangkat di lapangan. Sedangkan keefektifan penggunaan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari (a) minimal terdapat 75% peserta didik yang tuntas secara klasikal dalam belajar matematika dengan melihat nilai prestasi belajar peserta didik minimal mendapatkan nilai 70, (b) prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih baik dari pada prestasi belajar kelas kontrol, dan (c) nilai-nilai *entrepreneurship* dan keterampilan proses peserta didik berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar matematika.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan pendefinisian terhadap masalah yang dihadapi, kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pembelajaran matematika. Hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara bahwa peser-

ta didik membutuhkan pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat menyebabkan peserta didik aktif dalam pembelajaran serta dapat mengaplikasikan materi matematika ke dalam dunia kerja. Sehingga peserta didik dapat memahami kegunaan matematika ke dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pada tahap perancangan yang dilakukan merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh *prototype* (contoh perangkat pembelajaran) yang terdiri dari empat langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal).

Pada tahap pengembangan telah berhasil dikembangkan perangkat pembelajaran berupa (1) silabus, (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (3) Buku Peserta Didik, (4) Lembar Kerja Peserta Didik, dan (5) Instrumen tes prestasi Belajar Matematika, dengan hasil validasi perangkat

pembelajaran masuk ke dalam kriteria valid yang terdapat pada Tabel 2.

Dari Tabel. 2 menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen yang tuntas dalam prestasi belajar matematika melampaui 75%, selain itu rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen sebesar 75,72 lebih baik dari pada kelas kontrol sebesar 69,75. Penelitian ini menguatkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Syakur, 2011) bahwa hasil prestasi peserta didik yang menggunakan pendekatan kontekstual yang berwawasan kewirausahaan lebih baik dari pada peserta didik yang mendapatkan pengajaran konvensional. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan pem-

Tabel.1 Teknik Pengumpulan Data

Data	Teknik Pengambilan Data	Instrumen	Waktu Pengambilan
Kebutuhan peserta didik dan guru	Observasi dan wawancara		Sebelum pelaksanaan uji coba
Validasi perangkat pembelajaran	Angket	Lembar validasi	Sebelum pelaksanaan uji coba
Nilai-nilai <i>entrepreneurship</i>	Angket	Lembar angket	Setelah pelaksanaan uji coba
Keterampilan proses	Observasi dan dokumentasi	Lembar pengamatan	Dalam proses uji coba perangkat
Respons peserta didik	Angket	Lembar angket	Setelah pelaksanaan uji coba
Prestasi belajar matematika	Tes	Soal essay	Setelah pelaksanaan pembelajaran matematika

Tabel.2 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat	Rata-Rata Skor Validator					Rata-Rata	Keterangan
	1	2	3	4	5		
Silabus	3,22	3,22	3,17	3,00	3,22	3,17	Baik
RPP	3,32	3,00	3,52	3,20	3,20	3,25	Baik
LKPD	3,24	2,84	3,52	3,28	3,36	3,25	Baik
Buku Peserta Didik	3,06	2,97	3,34	3,34	3,31	3,21	Baik
TPBM	3,11	3,44	3,56	3,78	3,67	3,51	sangat baik

belajaran matematika model WBL bermuatan *entrepreneurship* yang lebih menekankan pada perolehan keterampilan proses dan memasukkan nilai *entrepreneurship* dalam pemecahan masalah lebih baik dari pada pembelajaran dengan metode konvensional yang dilakukan selama ini. Penguasaan kompetensi peserta didik juga lebih baik jika dibandingkan dengan penguasaan kompetensi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran yang dilakukan pembelajaran matematika model WBL bermuatan *entrepreneurship* mendorong peserta didik untuk belajar lebih mandiri kreatif, bekerja keras memecahkan masalah mencari cara penyelesaian permasalahan tersebut, kemudian menerima tantangan untuk merancang dan melaksanakan kegiatan *entrepreneurship* yang mengintegrasikan materi ke dalamnya. Seperti yang dikatakan dalam penelitian sebelumnya (Arogundade, 2011) bahwa pendidikan kewirausahaan membekali peserta didik dengan keterampilan untuk menjadi mandiri.

Selain itu pengaruh keterampilan proses dan nilai-nilai *entrepreneurship* berpengaruh positif secara signifikan sebesar 9,37% terhadap prestasi belajar peserta didik pada materi program linear. Pengaruh positif ini dapat terjadi karena keterampilan proses yang timbul serta munculnya nilai-nilai *entrepreneurship* positif peserta didik terhadap matematika maka kemampuan-kemampuan mereka juga akan berkembang, termasuk prestasi belajar mereka.

Di sisi lain, pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran model WBL bermuatan *entrepreneurship* mampu menggerakkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam mengerjakan soal-soal yang mandiri maupun diskusi dalam rangka memperoleh informasi, sehingga dapat mengukur keterampilan proses peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, keterampilan proses dapat melatih pemikiran peserta didik dalam memahami suatu masalah dan nilai-nilai *entrepreneurship* yang muncul dapat lebih mendorong mereka untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi, sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Idogho dan Augustin, 2011) menyatakan bahwa ada korelasi positif antara pendidikan kewirausahaan dengan pengembangan keterampilan manajemen, selain itu peserta didik yang menerima pengajaran dalam pendidikan kewirausahaan menunjukkan bahwa keinginan untuk mengatur bisnis skala kecil setelah lulus lebih besar. Artinya sikap tersebut

akan memberikan solusi di dalam permasalahan kehidupan peserta didik setelah lulus berkaitan dengan masalah ekonomi dan dapat mengurangi tingkat pengangguran yang ada di Indonesia.

Simpulan

Perangkat pembelajaran matematika dengan model WBL bermuatan *entrepreneurship* pada materi program linear kelas 10 SMK yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dinyatakan valid setelah mendapatkan validasi dari tim ahli dan teman sejawat. Perangkat tersebut juga secara praktis dapat digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan respon peserta didik dan guru yang positif. Hasil analisis terhadap keefektifan pembelajaran tersebut telah mencapai indikator efektif, yaitu: 1) prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen mencapai ketuntasan sebesar 75%; 2) prestasi belajar matematika kelas eksperimen sebesar 75,72 lebih baik dari pada kelas kontrol sebesar 69,75; dan 3) nilai-nilai *entrepreneurship* dan keterampilan proses peserta didik berpengaruh positif sebesar 9,37 % terhadap prestasi belajar.

Daftar Pustaka

- Ali, M. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional: Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi*. Bandung: Imtima
- Arogundade, dan Bukola, B. 2011. "Entrepreneurship Education: An Imperative for Sustainable Development in Nigeria". *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*. Volume 2 No 1. Hal 26-29
- Hudojo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud
- Idogho dan Augustine. B. A. 2011. "Entrepreneurship Education and Small-Scale Business Management Skill Development among Students of Auchu Polytechnic Auchu, Edo State, Nigeria". *International Journal of Business and Management*. Volume 6 No. 3. Hal 284-288
- Jones C, dan English J. 2004. *A Contemporary Approach to Entrepreneurship Education*. Australia: Emerald Group
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Lynch, R. 2000. "High School Career and Technical Education for the First Decade of the 21st Century" *Journal of Vocational Education Research*. Volume 25, Issue 2. Hal 1-28
- Mulyani, E., et. al. 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta: Kemendiknas
- OECD.1999. *Measuring student knowledge and skills*. OECD Publications Service, 2, rue André-Pascal, 75775 Paris Cedex 16, France.
- Perancis. Semiawan, C. 1988. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Ja-

- karta: PT.Gramedia
- Soedjadi, R. 1999. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional
- Suherman, et. al. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung
- Syah, M. 2003. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syakur, A. A. 2011. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMK Pada Materi Statistika Berwawasan Kewirausahaan dengan Pendekatan Kontekstual". *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes