

THE DEVELOPMENT OF THE HANDICRAFT AND ENTREPRENEURSHIP MODULE BASED ON THE CONTEXTUAL LEARNING ORIENTATION FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS¹

By

Darmiyati², Sudjarwo³, Pujiati⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: darmiyatisutan@gmail.com

HP 085269005854

Abstract. The purpose of this research to produce an interesting and suitable handicraft and entrepreneurship module. This research is following a model research and development according to Borg and Gall. This research consists six phases. The first step is analyze preliminary observations and analysis curriculum. The second step is development model consisting of the development of blue print, flowchart, story board, lesson plans, and media supporters. The third step is test expert consist who of material, linguistic, and the design. The fourth step is product revision. The fifth step, test limited and the preparation of reports. The last step is main test for module. The results of the research showed that; (1) produce development the handicraft and entrepreneurship module based on oriented learning contextual and (2) The module is effective to accelerate learning achievements students of grade XII social class at SMAN 2 Kalianda South of Lampung.

Keywords: development, learning model oriented contextual module.

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2017.

² **Darmiyati.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: darmiyatisutan@gmail.com HP 085269005854

³ **Sudjarwo.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: sudjarwo@yahoo.co.id.

⁴ **Pujiati.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiatifkipunila@gmail.com

PENGEMBANGAN MODUL PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN BERORIENTASI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SMA⁵

Oleh

Darmiyati⁶, Sudjarwo⁷, Pujiati⁸

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: darmiyati_sutan@gmail.com

HP 085269005854

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XII SMA yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengikuti model Borg dan Gall. Penelitian ini terdiri dari enam tahap. Tahap pertama analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan media pendukung. Tahap ketiga uji ahli terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Tahap keenam uji utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) menghasilkan produk pengembangan berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual dan (2) modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan.

Kata kunci: pengembangan, modul berorientasi pembelajaran kontekstual.

⁵ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2017.

⁶ **Darmiyati.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: darmiyati_sutan@gmail.com HP 085269005854

⁷ **Sudjarwo.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: sudjarwo@yahoo.co.id.

⁸ **Pujiati.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: pujiatifkipunila@gmail.com

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebenarnya terdiri dari dua mata pelajaran yang digabung yaitu prakarya dan kewirausahaan. Parakarya adalah kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapian. Kewirausahaan menurut Bygrave (2004), wirausaha adalah seseorang yang memperoleh peluang dan menciptakan organisasi untuk mengejanya.

Pengertian kewirausahaan mencakup sikap mental mengambil risiko dalam pengorganisasian dan pengelolaan suatu bisnis yang berarti juga suatu keberanian untuk membuka bisnis baru. (Permendikbud No 59 th 2014: 670).

Dunia pendidikan harus mampu berperan aktif menyiapkan sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan baik lokal, regional maupun internasional. Peserta didik tidak hanya menguasai teori - teori, tetapi juga mau dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial. Salah satu alternatif untuk mengatasi persoalan pendidikan adalah melalui pendidikan yang berorientasi pada pembentukan jiwa *entrepreneurship*, yaitu jiwa keberanian dan kemauan menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar, jiwa kreatif untuk mencari solusi dan mengatasi problema tersebut, jiwa mandiri dan tidak tergantung pada orang lain. Pendidikan yang berwawasan kewirausahaan, adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada

peserta didiknya melalui kurikulum yang terintegrasi yang dikembangkan di sekolah.

Proses pembelajaran guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat gurupun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Munadi (2008: 5), sumber-sumber belajar selain guru yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai “media pembelajaran”. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa dan mampu mengantarkan siswa mencapai fungsi dan tujuan pendidikan. Itu berarti fungsi dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan menggunakan media yang tepat. Jika fungsi dan tujuan pembelajaran tercapai maka kualitas pendidikan akan mengalami peningkatan. Oleh karena itu guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu dengan cara menggunakan salah satu dari bahan ajar berupa modul dengan pendekatan yang bervariasi agar peserta didik dapat menerima dengan suatu keadaan yang menyenangkan dan bermakna.

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diajarkan kepada semua siswa SMA/MA dan SMK/MAK sebagaimana tercantum

dalam Kurikulum 2013. Pemberian materi ini bertujuan antara lain untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan sejak dini dan merupakan langkah yang baik untuk menyiapkan lahirnya lebih banyak lagi wirausaha di Indonesia. Pendidikan kewirausahaan sekarang ini diarahkan untuk menciptakan *entrepreneur* yang inovatif dan kreatif. Jika mencermati kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kurikulum 2013, pendidikan tidak hanya menekankan kemampuan kognitif saja tetapi juga menekankan keterampilan hidup.

Prakarya dan kewirausahaan yang dipelajari di jenjang pendidikan menengah meliputi kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Adapun penerapannya di sekolah sangat bergantung pada kebijakan sekolah elemen apa yang akan dibahas apakah kerajinan, rekayasa, budidaya atau pengolahan.

SMAN 2 Kalianda adalah salah satu pelaksana piloting kurikulum 2013. Dalam kurikulum ini telah disediakan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang dapat memberikan nilai-nilai positif kepada siswa agar dapat hidup mandiri melalui kegiatan berwirausaha tanpa harus selalu memikirkan mencari pekerjaan, mengingat sebagian besar lulusan SMAN 2 Kalianda tidak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi. Berikut data lulusan SMAN 2 Kalianda yang melanjutkan jenjang Pendidikan Tinggi.

Pada kenyataannya, pembelajaran kewirausahaan belum mampu membangkitkan semangat siswa untuk menerapkan ilmu yang mereka dapatkan dalam kehidupan nyata, hal ini diduga disebabkan

karena pembelajaran yang kurang bermakna. Pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kebanyakan siswa hanya mengharapkan nilai kognitif yang baik agar yang tertera dalam buku raport siswa.

Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masih sangat kental dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis behaviorisme dimana siswa hanya menunggu stimulus dari guru lalu kemudian meresponnya, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna. Proses pembelajaran yang sesuai dengan amanat Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa sebagai subjek pembelajar itu sendiri. Untuk itu paradigma pembelajaran harus bergeser dari behaviorisme menjadi konstruktivisme dan kemudian memulai pembelajaran yang bermakna dengan mengaitkan pembelajaran sesuai dengan kehidupan nyata atau yang dikenal dengan istilah *Contextual Teaching and Learning*.

Pengembangan kemandirian siswa dapat dimulai dengan pembelajaran yang juga dapat memberikan ruang gerak kepada siswa agar terjadi proses pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran maksimal diharapkan dapat dicapai jika menggunakan bahan ajar yang kreatif dan ideal.

Selama ini pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang jenisnya dan jumlahnya sangat terbatas sehingga sumber belajar untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dirasakan belum memadai. Untuk buku teks sekolah SMAN 2 Kalianda

hanya mengandalkan buku teks dari pemerintah yang jumlahnya sangat terbatas. Untuk buku yang tersedia di perpustakaan sebanyak 100 buah. Hal ini tidak sebanding dengan jumlah siswa yang mencapai 300 siswa. Berikut data tentang jumlah buku prakarya dan kewirausahaan kelas X, XI dan XII SMAN 2 Kalianda.

Modul prakarya dan kewirausahaan ini dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang dapat membantu dan merangsang siswa untuk memiliki keterampilan wirausaha yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat dikarenakan belum ada bahan ajar yang efektif sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, minat serta motivasi siswa masih kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil dan ketuntasan belajar siswa. Pencapaian hasil siswa untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kelas XII SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan, dapat diketahui bahwa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai ≥ 75 sebesar 50 % dan yang belum mencapai kriteria nilai tersebut sebesar 50 %. Kondisi ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak mencapai KKM sama besar dengan yang mencapai KKM.

Besarnya siswa yang belum mencapai KKM merupakan masalah yang perlu dikaji untuk mencari faktor penyebabnya. Hasil wawancara juga menggambarkan bahwa terdapat kelemahan dari bahan ajar yang dipakai siswa saat ini, kelemahannya antara lain kuantitas yang masih terbatas serta materi yang sangat umum sedangkan dalam silabus materi (konten)

pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan harus disesuaikan dengan kondisi tempat sekitar (kontekstual). Hasil wawancara dapat disimpulkan perlunya bahan ajar pendamping selain bahan ajar berupa buku paket dari pemerintah. Sumber pembelajaran modul prakarya dan kewirausahaan diharapkan akan dapat menghasilkan efektivitas belajar siswa.

Tanpa bahan ajar, pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien karena daya ingat dan penyerapan siswa terbatas dan juga siswa memiliki tipe belajar yang berbeda. Salah satu unsur *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah *discovery*, yaitu siswa menggali sendiri materi yang dipelajari agar memperoleh kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa dalam mencari materi yang diperlukan perlu dibuat modul sebagai salah satu sumber belajar.

Penerapan pendekatan kontekstual akan menghasilkan peserta didik yang mampu memecahkan masalah-masalah dan membangun hipotesis-hipotesis yang akan mereka jawab dengan data hasil penelitian mereka. Adapun langkah praktis menggunakan strategi pembelajaran kontekstual menurut Hernowo (2005: 93) yaitu dengan cara (1) mengaitkan setiap pelajaran dengan seorang tokoh yang sukses dalam menerapkan mata pelajaran tersebut. (2) kisahkan terlebih dahulu riwayat hidup sang tokoh atau temukan cara-cara sukses yang ditempuh sang tokoh dalam menerapkan ilmu yang dimilikinya. (3) rumuskan manfaat yang jelas dan spesifik kepada anak didik berkaitan dengan ilmu yang akan di ajarkan kepada mereka. (4) upayakan

agar ilmu yang diperoleh di sekolah dapat memotivasi anak didik untuk mengulang dan mengaitkan dengan kehidupan keseharian mereka. (5) berikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi ilmu yang diterimanya secara subyektif hingga peserta didik dapat menemukan gaya belajarnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah mengembangkan produk berupa Modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual untuk siswa SMA Kelas XII semester genap yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran? dan (2) apakah Modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual untuk siswa SMA efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi siswa?

Tujuan pengembangan ini adalah: (1) menghasilkan modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XII SMA yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. (2) mengetahui efektifitas modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XII.

METODE PENELITIAN

Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti model penelitian

pengembangan menurut Borg dan Gall. Penelitian pengembangan pendidikan menurut Borg & Gall (1989), yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, termasuk prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode pengelolaan pembelajaran.

Pengembangan yang dilakukan adalah bahan ajar berupa modul berorientasi pada pembelajaran kontekstual di SMA Negeri 2 Kalianda dan mengetahui efektifitas modul pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Efektivitas penggunaan modul pembelajaran dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan tersebut dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Penelitian pengembangan yang dilakukan memadukan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall dengan model pengembangan ASSURE. Tahapan penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan *need assessment*. Tahapan ini dilakukan melalui observasi, pra survey terutama untuk mendapatkan informasi mengenai penilaian siswa kelas XII terhadap pelajaran prakarya dan kewirausahaan dan penggunaan bahan ajar di SMAN 2 Kalianda Lampung Selatan. Hasil penelitian pendahuluan ini diharapkan dapat digunakan untuk merumuskan desain produk yang akan dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Observasi Awal

Observasi awal dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran, dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik serta

guru. Observasi tidak hanya mengamati kegiatan siswa pada proses pembelajaran, tapi observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, bahan ajar, model, strategi, dan Modul pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Selain itu diperoleh juga data berupa nilai siswa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XII SMA Negeri 2 Kalianda pada KD 3.8 Menganalisis hasil usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha dan KD 4.8 Menyajikan hasil evaluasi usaha pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha.

Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan produk berupa Modul pembelajaran yang dapat menumbuhkan kompetensi siswa, khususnya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XII SMA Negeri 2 Kalianda. Modul pembelajaran ini juga diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian dan tanggungjawab pada diri siswa untuk mencapai kompetensi siswa yang optimal, serta dapat menumbuhkan cara kompetensi siswa. Hasil observasi dan tujuan pengembangan telah dicantumkan pada bab pendahuluan penelitian ini.

Analisis Kurikulum

Keterbutuhan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada pemaparan kurikulum di atas, maka peneliti

melakukan observasi dengan hasil bahwa (1) kurikulum pembelajaran yang berlaku saat ini yaitu kurikulum untuk kelas XII menerapkan Kurikulum 2013, (2) pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menurut guru selama ini masih belum menarik bagi siswa, (3) penggunaan Modul pembelajaran saat ini belum cukup membuat siswa untuk belajar lebih interaktif dan menarik, (4) kesulitan belajar siswa saat ini yaitu siswa masih merasa jenuh saat belajar, (5) Modul pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diharapkan saat ini yaitu Modul pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa jenuh saat belajar dan mampu mengulang materi diluar kelas, dan (6) perlunya Modul pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam bentuk Modul pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yaitu siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar yang akan berdampak pada kemampuan siswa untuk kompetensi siswa yang lebih optimal.

Pengembangan *Flowchart*

Flowchart berguna sebagai penunjuk arah kegiatan, sehingga mempermudah dalam penyusunan langkah-langkah pembelajaran. *Flowchart* tidak hanya memuat urutan kegiatan pembelajaran dari awal pertemuan hingga akhir, tetapi juga memuat alternatif tindakan jika pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai. Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* setelah dimodifikasi dengan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah guru

menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari. Disini guru membentuk kegiatan, konstruktivisme yang mengembangkan pemikiran bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa bekerja sendiri, menemukan, dan membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL. Guru melakukan Tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa. Di sini guru mendorong sikap keingintahuan siswa melalui kegiatan bertanya tentang topik atau permasalahan yang akan dipelajari (*questioning*).

Pengembangan Story Board

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat *story board*. *Story Board* memuat secara rinci langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru maupun siswa sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam *story board* disesuaikan dengan desain Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan mengikuti saran serta masukan dari ahli desain pembelajaran.

Penyusunan Silabus, RPP dan Sumber Belajar

Berdasarkan Permendikbud No. 59 Tahun 2014 tentang struktur kurikulum yang harus dipelajari oleh peserta didik dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kelompok A wajib, kelompok B wajib, dan kelompok C peminatan. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran kelompok B wajib untuk jurusan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk tingkat SMA adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Sebenarnya ini bukanlah pelajaran baru dalam kurikulum 2013 karena yang pada kurikulum sebelumnya sudah ada matapelajaran ini yang bernama mata pelajaran keterampilan.

Silabus merupakan acuan pengembangan RPP yang memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, KI, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun silabus dan RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih dan guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Penelitian ini, peneliti merancang RPP untuk KD 3.8 Menganalisis hasil usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha dan KD 4.8 Menyajikan hasil evaluasi usaha pengolahan bahan

nabati dan hewani menjadi produk kesehatan berdasarkan kriteria keberhasilan usaha. menjadi 4 (empat) kali pertemuan. Hal ini disesuaikan dengan kompleksitas materi dan alokasi waktu yang tersedia. RPP yang dirancang sudah memuat komponen-komponen sesuai dengan petunjuk teknis dalam standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang termuat dalam Permendiknas nomor 41 tahun 2007.

Validasi Produk Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Hasil Evaluasi Ahli Materi

Bertindak sebagai ahli materi dalam evaluasi pengembangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini adalah Dr. Edy Purnomo, M.Pd, beliau adalah Dosen pada Program Studi Magister Pendidikan IPS, Jurusan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang materi Prakarya dan Kewirausahaan. Ahli materi memberikan saran dan komentar secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam bahan ajar.

Hasil validasi produk pengembangan dari ahli materi yaitu untuk kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi dalam setiap kegiatan pada kriteria sangat baik, materi sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual pada kriteria baik, kesesuaian soal latihan

dan tes formatif dengan tujuan pembelajaran pada kriteria baik, dan kemenarikan desain tampilan sampul depan bahan ajar pada kriteria baik. Meskipun demikian, sebagaimana yang diungkapkan oleh pakar materi, kekurangan dari perhitungan laporan keuangan disesuaikan dengan konteks jenis usaha seperti yang tertera pada KD dan kisah sukses/profil pengusaha disesuaikan dengan bahan nabati dan hewani. Berdasarkan evaluasi pakar materi tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan.

Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran yang mengevaluasi rancangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah Dr. Darsono, M.Pd Beliau adalah dosen Program Studi Magister Pendidikan IPS, FKIP Universitas Lampung. Hasil evaluasi ahli desain Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. fokus desain Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan meliputi; uraian isi Modul secara sistematis penulisan, kejelasan isi, kelengkapan cakupan dan kedalaman materi pada kriteria baik, penyajian tampilan gambar, tabel, dan bagan pada kriteria cukup baik, keterbacaan uraian materi dalam bahan ajar pada kriteria baik, pembelajaran pada kriteria baik.

Penilaian ahli desain Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata

pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan baik atau secara umum baik. Desain Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dinilai baik atau secara umum sangat sesuai. Namun perlu diperbaiki mulai dari penulisan Modul, kata pengantar, daftar isi, deskripsi, peta konsep, petunjuk penggunaan Modul, tujuan pembelajaran, rangkuman, dan tes formatif.

Hasil Evaluasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang mengevaluasi rancangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd Beliau adalah dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung. Bahwa fokus bahasa Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan meliputi; struktur kalimat pada kriteria baik, aspek kebenaran ejaan dan tanda baca pada kriteria baik, dan efektivitas kalimat pada kriteria baik. Penilaian ahli bahasa Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan baik atau secara umum baik. Penilaian ahli bahasa pada Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dinilai baik atau secara umum sangat sesuai. Sehingga layak digunakan dengan perbaikan-perbaikan.

Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil evaluasi atau penilaian serta saran dari ahli materi dan ahli desain model pembelajaran maka peneliti melakukan revisi produk. Kekurangan dari penulisan Modul, kata pengantar, daftar isi, deskripsi, peta konsep, petunjuk penggunaan Modul, tujuan pembelajaran, rangkuman, dan tes formatif.. Berdasarkan evaluasi revidu ahli tersebut, selanjutnya telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan terutama yang terkait dengan kelemahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mempunyai kompetensi siswa dalam proses pembelajaran.

Revisi selanjutnya berkaitan dengan penilaian proses. Pada produk awal diberikan pertanyaan kepada beberapa siswa dari kelompok bawah dengan pertimbangan apabila kelompok bawah mampu menjawab dengan baik itu berarti secara umum tujuan pembelajaran tercapai, sedangkan pada produk revisi pertanyaan diberikan kepada beberapa siswa yang mewakili kelompok bawah, kelompok menengah dan kelompok atas.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari pengembangan ini adalah produk bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan dengan Kompetensi Dasar menganalisis hasil usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan dan Kompetensi Dasar menyajikan hasil evaluasi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk kesehatan. Terdapat beberapa masalah yang melatar belakangi pengembangan bahan ajar berupa modul ini antara

lain: a) Guru prakarya dan kewirausahaan belum memiliki variasi bahan ajar pendamping selain buku cetak dari pemerintah; b) beberapa Kompetensi Dasar pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dianggap sulit oleh siswa; c) belum ada bahan ajar berupa modul yang berorientasi pembelajaran kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan yang akan dicapai haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru untuk dapat menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menjadi menarik dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu tahap yang harus dilalui guru adalah menyusun rencana pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah memilih dan menetapkan bahan ajar yang akan dipakai dan tepat sesuai dengan kemampuan serta karakteristik peserta didik dan sesuai dengan kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penggunaan bahan ajar berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Andi Prasetyo (2011) bahwa guru dituntut kreatif dalam melakukan berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya inovasi terhadap bahan ajar.

Hipotesis pertama dari penelitian pengembangan ini berbunyi:

Menghasilkan produk pengembangan berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual.

Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dikembangkan menggunakan desain rancangan penelitian pengembangan mengadopsi dari langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipopulerkan oleh Borg & Gall yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL). Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari enam tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi Prakarya dan Kewirausahaan dan ahli desain modul pembelajaran. Tahap keempat revisi produk awal. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan dan tahap keenam uji coba utama.

Produk yang dihasilkan berupa Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diharapkan mempermudah peserta didik dalam

proses belajar dan guru untuk mempersiapkan bahan ajar dan sebagai modul untuk bertukar materi dengan guru yang lain. Modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini mencakup bahan ajar yang mencakup Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas XII IPS³ SMA Negeri 2 Kalianda.

Pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan berbasis kontekstual berlandaskan pada teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, yakni: teori belajar Jean Piaget, teori belajar bermakna David Ausubel, dan teori belajar Konstruktivisme serta prinsip-prinsip pembelajaran IPS berbasis kontekstual.

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini, guru mengembangkan desain pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik yang proses pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan modul pembelajaran yang telah populer namun tidak mencakup harapan yang fundamental atas keberhasilan yang diharapkan oleh Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya berdasarkan *scientific*, guru diharapkan untuk dapat memacu kemampuan pribadinya berupa pembuatan bahan ajar salah satunya berbentuk modul inovasi dari karya yang dibuat dari

seorang guru yang langsung berhadapan dengan anak didiknya. Menurut Sani (2014: 46-48) kegiatan pembelajaran yang efektif pada umumnya meliputi aspek-aspek berikut: (1) berpusat pada peserta didik, (2) interaksi edukatif antara guru dengan siswa, (3) suasana demokratis, (4) variasi metode mengajar, (5) bahan yang sesuai dan bermanfaat, (6) lingkungan yang kondusif, (7) sarana belajar yang mendukung.

Berdasarkan teori di atas, dalam proses pembelajaran ada interaksi antara guru, siswa dan lingkungan. Guru perlu menyiapkan materi pelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran misalnya pemilihan metode, model dan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti dan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan aktif. Lingkungan dan sarana belajar yang mendukung juga menjadi aspek penting yang mendukung proses pembelajaran. Lingkungan yang tenang dan nyaman membuat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Hasil rekayasa dan inovasi Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dikembangkan oleh peneliti sangat cocok untuk digunakan sebagai acuan. Hal tersebut dikarenakan latar belakang peserta didik yang mempunyai kemampuan berfikir yang cukup memadai karena untuk masuk kesekolah setaraf SMA Negeri 2 Kalianda harus mengikuti tes seleksi yang cukup ketat.

Perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran, sintaks dan desain

Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Contextual Learning*, dan pendekatan pembelajaran *Concept Attainment*, serta strategi yang dilakukan dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan kompetensi siswa yang menggunakan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan siswa yang menggunakan buku cetak. Hal tersebut terlihat dari rata-rata kompetensi siswa di kelas yang menggunakan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan siswa yang menggunakan buku cetak. Perbedaan terjadi karena penggunaan sumber belajar yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan Modul prakarya dan kewirausahaan yang berorientasi pembelajaran kontekstual dan kelas kontrol menggunakan sumber belajar buku cetak K13. Rata-rata kompetensi siswa dapat dilihat dari nilai *post test* yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual. Rata-rata nilai di kelas eksperimen mencapai 78,59 sedangkan rata-rata nilai di kelas kontrol sebesar 71,47. Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,12.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Munadi (2014), bahwa modul yang dikembangkan kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ada tiga komponen utama dalam pembelajaran yang disajikan oleh Munadi antara lain: 1) media tayang; 2) media pendukung praktik; dan 3) media pembelajaran individual interaktif. Berdasarkan pendapat tersebut maka modul yang dikembangkan ini adalah bagian dari media pembelajaran individual interaktif.

Hasil uji kompetensi siswa juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan tingkat ketuntasan belajarnya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku cetak. Hal tersebut terlihat bahwa siswa yang tuntas di kelas XII IPS³ sebanyak 26 siswa atau 81,25% dan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 18,75%. Sedangkan di kelas XII IPS¹ siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau 53,12% dan yang belum tuntas sebanyak 15 siswa atau 46,87%.

Efektivitas modul pembelajaran dapat dilihat dari kompetensi siswa siswa dan kompetensi siswa. Kompetensi siswa siswa dapat dilihat dari aktivitas mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Kompetensi siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai \geq KKM. Penggunaan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang dikembangkan oleh peneliti ternyata cukup efektif baik dilihat dari tingkat pencapaian KKM siswa maupun

dilihat dari prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Norizah (2012) dengan judul *The effectiveness of using teaching module based on radical construction toward students learning process* yang menyatakan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran dapat mengatasi masalah belajar siswa seperti rendahnya motivasi dan prestasi akademik.

Sebagaimana telah diuraikan pada hasil evaluasi belajar, bahwa terdapat peningkatan kompetensi siswa atau peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM di kelas XII IPS³ SMA Negeri 2 Kalianda setelah dilakukan pembelajaran dengan modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual. Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian pengembangan harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi atau mencapai tujuan dari pengembangannya. Penelitian pengembangan ini sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan, bertujuan menghasilkan suatu modul pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa bahwa mereka bisa mempelajari materi pelajaran dengan mudah, melatih kemandirian belajar, menumbuhkan minat baca, serta meningkatkan kompetensi siswa khususnya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diintegrasikan dengan model pembelajaran *Contextual Learning* (CTL) berupa langkah-langkah kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yang disusun secara sistematis dari awal

hingga akhir pembelajaran. Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diaplikasikan dalam RPP, menuntut siswa untuk aktif membaca, menggali informasi sehingga memperoleh modal pengetahuan awal yang akan memudahkan bagi siswa itu sendiri dalam memahami materi pembelajaran secara keseluruhan. Modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan juga menuntut siswa untuk berani menjelaskan di muka kelas tentang pengetahuan apa yang sudah diperoleh. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dihasilkan pada penelitian ini sudah sesuai dengan tujuan pengembangannya.

Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hasil penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan yaitu (1) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat menumbuhkan kompetensi siswa siswa dan keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, (2) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian siswa dalam belajar, (3) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya

dan Kewirausahaan dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat, (4) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat menumbuhkan minat baca atau menggali informasi dari sumber belajar, (5) langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bersifat sistematis, luwes dan *fleksibel*, (6) Modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan mudah diterapkan oleh semua guru dengan mengikuti desain langkah-langkah pembelajaran yang di gambarkan dalam *flowchart* dan *story board* penerapan modul pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (dapat juga dimodifikasi sesuai keinginan guru, tujuan pembelajaran, karakter siswa dan kondisi sekolah).

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, dapat disimpulkan (1) modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Contextual Teaching*

Learning (CTL), selanjutnya produk Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan ini terdiri dari enam tahap Borg and Gall. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan media pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Tahap kelima uji utama. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau berdasarkan penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Kalianda. (2) pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Kalianda. Efektivitas

Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diketahui berdasarkan peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Modul Pembelajaran berorientasi pembelajaran kontekstual mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku cetak lebih baik dalam meningkatkan kompetensi siswa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andi prsetyo.2011. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.

Borg, Walter R and Meredith D Gall. 1989. *Educational Research*. San Frasisco. DMC and Company.

Hernowo. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Munadi. 2007. *Kewirausahaan untuk mahasiswa dan umum*. Bandung : Alfabeta.

Permendikbud No. 59 th 2014
<http://fatkoer.wordpress.com>
diakses 7 Januari 2016.

Sani. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan teori pengembangan modul*. Universitas Ganesya Denpasar.

