

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang di susun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan di rancang sesuai kurikulum yang berlaku. (Poerwati dan Amir, 2013) Kurikulum dianggap berperan penting dalam dunia pendidikan, hal ini karena kurikulum digunakan sebagai rancangan pembelajaran dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran yang artinya akan menentukan proses dan hasil pendidikan, sehingga kurikulum menjadi kunci sukses dalam dunia pendidikan. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtun dalam menyampaikan materi kepada siswa, menurut Burhanuddin (2013). Widodo dan Jasmadi (2008), bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Sedangkan menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008), bahwa bahan ajar sendiri adalah segala bentuk yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas dinyatakan bahwa, bahan ajar merupakan perangkat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berada di dalam kelas untuk mencapai suatu hasil dalam pembelajaran dengan adanya materi, batasan-batasan dan cara mengevaluasi sampai dengan kompleksitasnya. Kemampuan guru dalam merancang atau menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar..

2. Tujuan Bahan Ajar

Berkaitan dengan bahan ajar yang telah disampaikan penulis diatas, maka tidak lain bahan ajar memiliki tujuan yang sangat konkrit, dimana tujuan dari adanya bahan ajar ini untuk memberikan hasil yang lebih sah. Menurut, Daryanto dan Dwicahyono (2013) tujuan bahan ajar diantaranya:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yaitu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Daryanto dan Dwicahyono (2013), tujuan bahan ajar dalam hal ini sangat memberikan kontribusi bagi pendidik dan guru dalam menyampaikan pembelajaran atau proses KBM kepada siswa, selain itu bahan ajar juga membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara kondusif dengan ini mereka tidak hanya berpegang melalui buku teks yang terkadang

sulit ditemukan namun dengan adanya bahan ajar inilah akan membantu mereka belajar secara baik.

3. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar diantaranya menurut Daryanto dan Dwicahyono (2013) adalah:

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Diperoleh bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik, karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
- 6) Menambah angka kredit DUPAK (daftar usulan pengusulan angka kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.

3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

4) Karakteristik Bahan Ajar

Ada beragam bentuk buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun perguruan tinggi. Contohnya, buku referensi, buku ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku diklat, menurut Widodo dan Jasmadi (2008). Sesuai dengan pedoman penulisan buku yang dikeluarkan oleh Direktorat Menengah Kejuruan Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 bahwa “ bahan ajar memiliki karakteristik, yaitu: *self instruksional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*”.

a. *Self intruksional* (intruksional diri) yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

b. *Selt contained* (mandiri) yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.

c. *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

- d. *Adaptive* (adaptif) yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi
- e. *User friendly* (mudah digunakan) yaitu setiap instruksional dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

5) Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar sendiri selain memiliki karakter dalam proses pembuatannya, terdapat jenis-jenis bahan ajar dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas menurut Daryanto dan Dwicahyono (2013) diantaranya:

- a. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, non cetak (*non printed*), dan model maker
- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk* audio
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video *compact disk*, dan film
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI, (*computer assisted intruction*), CD (*compact disk*), multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web besed learning materials*).

Secara umum buku dibedakan menjadi empat jenis, menurut Lestari (2013) sebagai berikut.

- a. Buku sumber, yaitu buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b. Buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.
- c. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- d. Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan dijabarkan. Bahan ajar yang dimaksud disini adalah bahan ajar cetak berupa modul yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri tanpa harus tergantung dengan keberadaan guru sehingga proses pembelajaran dapat terus berlangsung meskipun tidak dilakukan dikelas.

6) Fungsi Bahan Ajar

Secara garis besar fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktifitasnya siswa dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dijabarkan kepada siswa. seangkan, bagi siswa adalah menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari. Menurut, Prastowo (2011).

Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, bahwa fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain: sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengawas, sebagai pengendali proses pembelajaran dan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
- b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain: sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya serta sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi.
- c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, latar belakang materi, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.

7) Syarat Penyusunan Bahan Ajar

Penyusunan perangkat bahan ajar tidak terlepas dengan syarat dalam menyusun bahan ajar itu sendiri. Hal ini sangat diperlukan dan penting dalam mencapai hasil baik sebagai proses pembelajaran kepada peserta didik. Merujuk dari UNESCO, kemendiknas (2008) merumuskan syarat bahan ajar yang baik. Syarat-syarat bahan ajar atau buku teks yang berkualitas diuraikan melalui kutipan berikut. Syarat-syarat bahan ajar atau buku teks yang berkualitas adalah:

- a. Bahan ajar memiliki peran penting untuk mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas tinggi.
- b. Bahan ajar merupakan produk dari proses yang lebih besar dari pengembangan kurikulum.
- c. Isi bahan ajar memasukkan prinsip-prinsip hak asasi manusia, mengintegrasikan proses pedagogis yang mengajarkan secara damai terhadap penyelesaian konflik, kesetaraan gender, nondiskriminasi, praktik-praktik dan sikap-sikap lain yang selaras dengan kebutuhan untuk belajar hidup bersama.
- d. Bahan ajar memfasilitasi pembelajaran untuk mendapatkan hasil-hasil spesifik yang dapat diukur dengan memperhatikan berbagai perspektif, gaya pembelajaran, dan modalitas berbeda (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).
- e. Memperhitungkan level konseptual, lingkungan linguistik, latar belakang dan kebutuhan pebelajar di dalam membentuk isi dan mendesain model pembelajaran.
- f. Bahan ajar memfasilitasi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan pengalaman secara merata dan setara oleh semua pebelajar yang terlibat dalam proses pembelajaran, dan
- g. Bahan ajar dapat dijangkau dari sisi biaya, memiliki daya tahan lama, dan dapat diakses oleh semua pebelajar.

B. Konsep Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengembangan Bahan Ajar

Gatot, (2008), menyatakan bahwa pengembangan adalah menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Gatot (2008) menyatakan bahwa “pengembangan dapat dimaknai sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi tersedia atau melakukan perbaikan-perbaikan dari sesuatu yang tersedia menjadi lebih sesuai, lebih tepat guna dan lebih berdayaguna”. Sesuai dengan pendapat Gatot, (2008) tentang pengembangan bahan ajar menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar adalah suatu proses yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan lebih efisien.

2. Tujuan Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar ini memiliki tujuan. Karena, tujuan tersebut sangat berpengaruh satu kesatuan di dalam pengembangan mengenai isi, materi dan bahan ajar itu sendiri. Menurut Gatot (2008) menyampaikan tujuan diatas melalui kutipan berikut:

Pengembangan bahan ajar memiliki tujuan terencana, diantaranya: mempersiapkan kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi supaya dapat berlangsung secara optimal (1), meningkatkan motivasi pengajar untuk mengelola kegiatan belajar mengajar (2), dan mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan mengisi bahan-

bahan yang selalu baru, ditampilkan dengan cara baru dan dilaksanakan dengan strategi pembelajaran yang baru pula (3).

Menurut Mbulu dan Suhartono (2004) mengenai dengan tujuan pengembangan bahan ajar menyatakan ada empat tujuan, yaitu:

- a. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan pembelajaran.
- b. Tersusunya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing
- c. Tersintesis dan terutukanya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis, dan
- d. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinue mengacu pada perkembangan IPTEK.

Kemendiknas (2008) merumuskan tiga tujuan, yaitu: a. memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, b. mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun pengajar, c. dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

3. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar harus didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu agar tujuan di atas dapat diwujudkan. Olivia dalam (Mbulu dan Suhartono, 2004) memberikan sepuluh prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu:

- a. Perubahan kurikulum diminta dan diperlukan sekali
- b. Kurikulum adalah produk zamanya

- c. Perubahan kurikulum pada masa yang lebih akhir selalu berkaitan dengan tumpang tindih dengan perubahan kurikulum sebelumnya, perubahan kurikulum salah satu akibat dari perubahan masyarakat
- d. Pengembangan kurikulum didasarkan pada suatu proses pembuatan pilihan dari sejumlah alternatif
- e. Pengembangan kurikulum tidak pernah berakhir
- f. Pengembangan kurikulum lebih efektif ketika dilakukan secara komprehensif, tidak sebagai proses bagian per bagian.

prinsip pengembangan bahan ajar menurut Daryanto dan Dwicahyono

(2013) sebagai berikut:

- a. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkrit untuk memahami yang abstrak
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik
- d. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu
- f. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2008) juga menyebutkan prinsip pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:

1. Ketersediaan bahan ajar sesuai tuntutan, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum
2. Karakteristik sasaran, maksudnya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa.
3. Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan dari pemaparan diatas mengenai dengan prinsip pengembangan bahan ajar yang diterapkan di sekolah dapat dinyatakan, bahwa adanya prinsip pengembangan bahan ajar sendiri perlu memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa sesuai kurikulum. Maksudnya, harus menuntut adanya partisipan dan aktifitas siswa lebih banyak dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berupa bahan ajar kewirausahaan untuk menjalankan usaha kecil menjadi menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang akan bermanfaat bagi siswa menguasai kompetensi tertentu.

4. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Mbulu dan Suhartono (2004) juga menawarkan sebuah prosedur pengembangan bahan ajar melalui tiga tahap. Ketiga tahap tersebut

diantaranya: a. Tahap merancang, yaitu menerjemahkan pengetahuan /teori yang bersifat umum ke dalam bentuk yang terinci

Kemendiknas (2008) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar dimulai dari, diantaranya: 1. Standar kompetensi. 2. Kompetensi dasar. 3. Indikator. 4. Materi pembelajaran. 5. Kegiatan pembelajaran. 6. Bahan ajar. Berdasarkan kedua rujukan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tahapan pengembangan bahan ajar berkaitan dengan tahapan merancang dimana dalam hal ini berisi menyusun rancangan, mengkaji, analisis isi, sampai dengan struktur isi. Selanjutnya, tahap menilai, dan tahap pemanfaatan yang berisikan standar isi, identifikasi kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran sampai dengan tahap akhir bahan ajar atau modul untuk pegangan siswa dalam pembelajaran.

5. Faktor-faktor Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai acuan yang digunakan oleh tenaga pengajar (guru/dosen) dan siswa. bagi siswa bahan ajar menjadi acuan yang diserap isinya sehingga dapat menjadi pengetahuan dan bagi guru/dosen bahan ajar ini menjadi acuan dalam menyampaikan keilmuwannya.

Guru/dosen diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelasnya. Dalam proses pengembangan bahan ajar tersebut, terdapat 7 (tujuh) faktor yang harus dipertimbangkan oleh guru agar bahan ajarnya menjadi efektif (Purwanto, 2009). Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kecermatan isi, berkenaan dengan validitas isi dan keselarasan isi.
- b. Ketepatan cakupan, berkenaan dengan keluasan dan kedalaman materi, serta keutuhan konsep yang dibahas berdasarkan bidang ilmunya.
- c. Ketercernaan bahan ajar, berkenaan dengan kemudahan bahan ajar tersebut dipahami dan dimengerti oleh siswa sebagai pengguna.
- d. Penggunaan bahasa, berkenaan dengan pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna
- e. Perwajahan/pengemasan, berkenaan dengan penataan letak informasi dalam satu halaman cetak.
- f. Ilustrasi, berkenaan dengan variasi penyampaian pesan dalam bahan ajar agar lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan membantu pemahaman siswa terhadap isi pesan.
- g. Kelengkapan komponen, berkenaan dengan paket bahan ajar yang dapat berfungsi sebagai komponen utama, komponen pelengkap, dan komponen evaluasi hasil belajar.

C. Kewirausahaan

1. Pengertian Kewirausahaan

Kasmir, (2011:20) mengatakan bahwa kewirausahaan merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pengertian tersebut mengandung maksud bahwa seorang wirausahawan adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda

dari yang lain. Atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

2. Perkembangan Kewirausahaan

Dalam perkembangan, sejak awal abad 20 kewirausahaan sudah diperkenalkan di beberapa negara, seperti Belanda dengan istilah “*ondernemer*” dan Jerman dengan istilah “*internehmer*”. Di negara-negara tersebut, kewirausahaan memiliki tugas yang sangat banyak antara lain adalah tugas dalam mengambil keputusan yang menyangkut kepemimpinan teknis, kepemimpinan organisatoris dan komersial, penyediaan modal, penerimaan dan penanganan tenaga kerja, pembelian penjualan, pemasangan iklan dan sebagainya.

3. Kewirausahaan dalam Menjalankan Usaha Kecil

Menurut Sudrajat (2010), kewirausahaan dalam bidang industri kecil akan memberikan hasil yang lumayan jika ditekuni dengan telaten. Dalam bidang industri kecil, amatlah menarik untuk membuka lapangan pekerjaan baru khususnya di bidang industri kecil atau industri rumah tangga yang bahan bakunya murah, gampang diperoleh dan tersedia di daerah sekitar. Dalam perkembangannya, memulai bisnis menjadi lebih muda dan lebih cepat dibandingkan dulu, lebih banyak peluang saat ini dibandingkan yang pernah ada dalam sejarah serta kemampuan untuk mengumpulkan dan menerima informasi sedang mencapai puncaknya. Walaupun demikian, calon wirausahawan harus tetap membuat keputusan yang tepat saat

memulainya. Mereka harus memutuskan dengan tepat cara masuk ke dalam suatu bisnis.

4. Bakat Kewirausahaan

Para wirasusahawan memiliki sejumlah bakat yang mampu mendukung terhadap kemandirian dan keberhasilannya. Apakah keberhasilan wirasusahawan tersebut memiliki bakat yang berdiri sendiri atau gabungan dari satu dua bakat, atau karena dukungan bakat secara keseluruhan, belum ditemukan dari hasil penelitian. Menurut Mulyadi dan Rivai (2009), sejumlah bakat yang lazim sebagai berikut: a. Kemampuan dan rasa percaya sendiri (*willingness and self-confidence*), b. Fokus Pada sasaran (*goal setting*), c. bekerja keras (*hand worker*), d. Berani mengambil keputusan resiko (*risk taking*), e. Berani memikul tanggung jawab (*accountability*), dan inovasi (*innovation*).

5. Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah kemampuan didalamnya mengandung unsur-unsur bakat (*talents*), ilmu pengetahuan dan keterampilan, menurut Mulyadi dan Rivai (2009). Dalam dunia Nyata kita banyak menjumpai seorang yang memiliki sebuah usaha yang sangat maju, sementara diketahui bahwa latar belakang pendidikan yang bersangkutan tidak terlalu berarti. Kondisi seperti ini dapat dikatakan bahwa seorang tersebut memiliki bakat sejak lahir. Pengembangan jiwa kewirausahaan dapat dilakukan melalui diklat dan program wirasusahaan. Cara ini ditempuh sebagai salah satu alternatif pemerintah guna mengatasi terbatasnya lapangan pekerjaan formal.

6. Pola Penyelenggaraan Pembelajaran Mata Pelajaran Kewirausahaan

a. Penanaman Sikap

Penanaman sikap dilakukan melalui pembiasaan dan pemberanian melakukan sesuatu. Kadang-kadang harus melalui tekanan, keterpaksaan, dalam arti positif lain dengan cara pemberian batas waktu (*deadline*).

b. Pembukaan Wawasan

Pembukaan wawasan dapat dilakukan dengan cara:

a. Ceramah diskusi, mengundang lulusan SMK yang berhasil, mengundang wirausahawan yang berada di sekitar sekolah agar menceritakan keberhasilan dan kegagalan yang pernah mereka alami atau mengunjungi perusahaan.

b. Pengamatan langsung melalui pemagangan atau studi banding.

c. Pembekalan Teknis

Bertujuan memberi bekal teknis dan bermanfaat bagi perjalanan hidup anak didik, bukan ilmu yang muluk-muluk

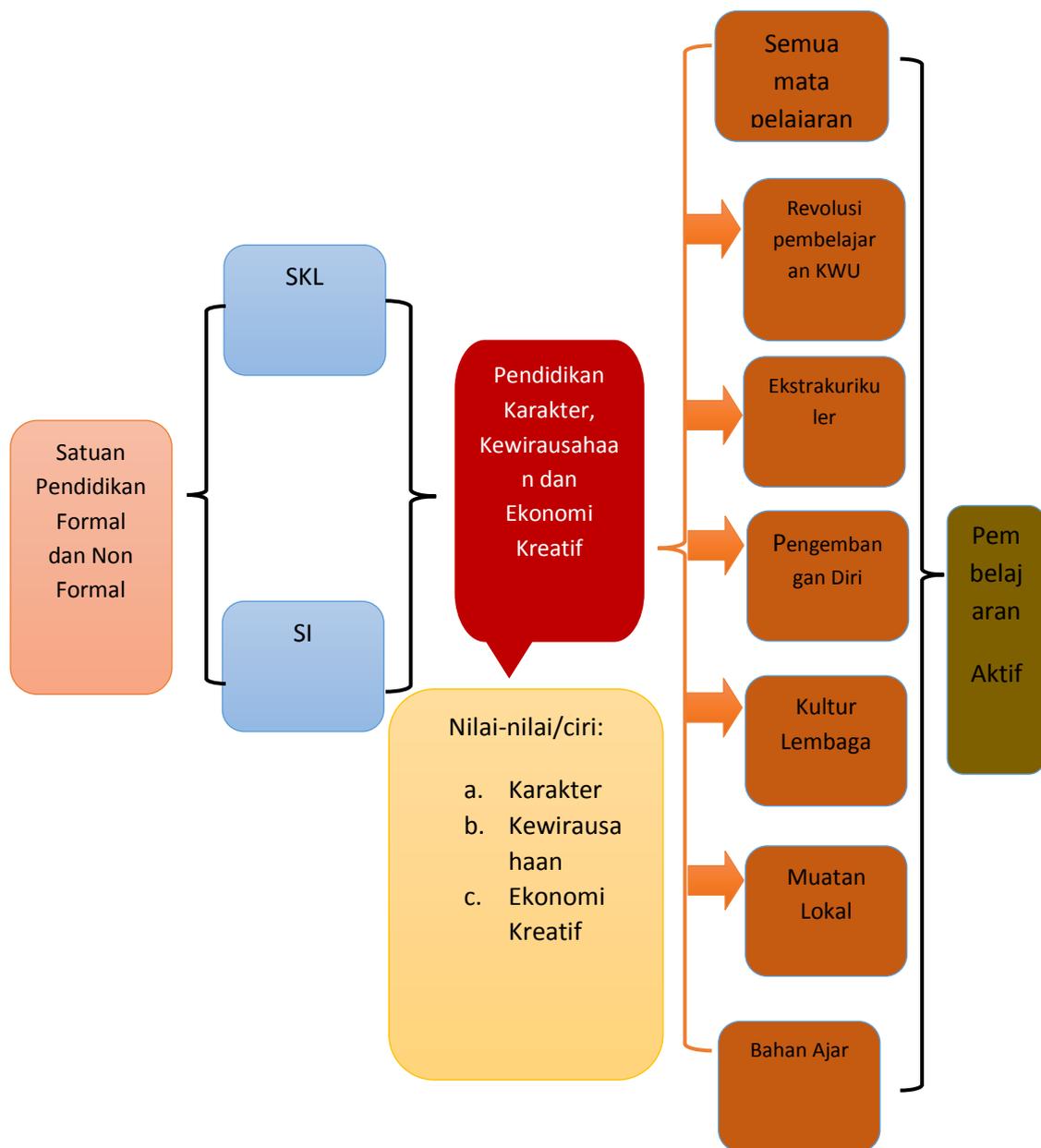
d. Pembekalan pengalaman awal

Bertujuan mendorong anak didik berani “melangkah”, merasakan kenikamatan keberhasilan dan belajar dari pahitnya kegagalan

7. Pengintegrasian Nilai-nilai Wirausaha ke dalam Mata Pelajaran

Integrasi atau pengintegrasian adalah usaha sadar dan terencana (terprogram) guru, dengan tujuan memadukan (tujuan antara) nilai-nilai kewirausahaan ke dalam mata pelajaran (lintas rumpun), dalam proses

pembelajaran sehingga terjadi internalisasi dan personalisasi (memribadi) nilai-nilai kewirausahaan untuk diketahui, dipahami, dihayati, dan dilaksanakan (*maction*) secara tetap. Pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan sejalan dengan konsep Kurikulum 2013.



Gambar 2.1 Pengintegrasian Nilai-Nilai Wirausaha Ke Dalam Mata Pelajaran Kewirausahaan (Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas)

Menekankan pada kemampuan melakukan (kompetensi) berbagai tugas dengan standart performasi tertentu, sehingga hasilnya berupa penguasaan seperangkat kompetensi tertentu, sebagian gabungan pengetahuan, keterampilan, nilai sikap dan minat sebagai hasil belajar yang refleksinya adalah berupa kebiasaan berpikir dan bertindak ekonomis ketika menghadapi masalah. Pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan hendaknya memperhatikan potensimlokal daerah masing-masing, sesuai dengan lokasi/tempat siswa tinggal.

8. Konsep Kemitraan

Kemitraan sistem kerja adalah jenis kerjasama yang dilakukan oleh sekolah dengan DU/DI dengan cara mendapatkan pekerjaan sebagai sarana pelatihan anak didik dari DU/DI beserta bahan yang digunakan untuk membuat barang atau pekerjaan yang dimaksudkan, menurut Saroni (2009). Pada sistem kerjasama ini, DU/DI mempunyai akses langsung pada pekerjaan sehingga untuk hal tersebut, maka instruktur harus mengikuti pelatihan atau pemahaman atas ketentuan-ketentuan yang diberlakukan terhadap pekerjaan tersebut. Pihak DU/DI menyerahkan pekerjaan, baik bahan maupun jenisnya kepada sekolah, instruktur. Selanjutnya, instruktur yang memerlukan pendampingan pada anak didik selama melaksanakan tugas atau pekerjaan tersebut. Instruktur memeriksa dan sekaligus menjadi *Quality Control* bagi barang pekerjaan anak didik. Untuk hal tersebut, maka guru instruktur harus benar-benar kompeten terhadap bidangnya tersebut.

Selanjutnya, setelah pekerjaan selesai dikerjakan, maka pihak sekolah mendapatkan dana pembinaan atau imbalan atas pekerjaan yang dilakukan bengkel sekolah tersebut. Jumlah imbalan yang didapatkan sebenarnya bukanlah satu-satunya orientasi bagi sekolah sebab tujuan utamanya adalah untuk memberikan kesempatan bagi anak didik untuk menerapkan keterampilan yang didapatkan dalam proses pembelajaran pada kondisi kerja. Oleh karena itu, maka selanjutnya yang perlu dipikirkan adalah pengaturan imbalan yang didapatkan dari DU/DI yang memberikan pekerjaan bagi mereka.

Kemitraan kerja adalah bentuk kerja sama antara sekolah dengan DU/DI yang dilakukan untuk melakukan pekerjaan tertentu yang diberikan oleh DU/DI kepada sekolah. Dalam hal ini DU/DI hanya memberikan pekerjaan pada sekolah sedangkan materialnya atau bahkan untuk membuat benda kerja disediakan oleh pihak sekolah. Kemitraan ini dapat dikatakan kemitraan renggang sebab pihak DU/DI tidak ikut bertanggung jawab jika terjadi kesalahan pada hasil kerja. Bagi pihak DU/DI, begitu pekerjaan disepakati, maka segala urusan terkait dengan proses kerja merupakan tanggungjawab sekolah. Pihak DU/DI hanya mengetahui bahwa pekerjaan selesai sesuai dengan target waktu dan kualitasnya. Jika ada barang rusak, maka menjadi tanggung jawab sekolah.

9. Desain Pembelajaran Kewirausahaan di SMA/SMK/MA/MAK

Menurut John dalam Suherman (2008), kewirausahaan adalah sikap dan perilaku, wirausaha yaitu orang yang inovatif, antisipatif, inisiatif,

pengambilan resiko, dan berorientasi laba. Di SMA/SMK/MA MAK, desain pembelajaran kewirausahaan tampaknya bukan hanya untuk dilaksanakan tetapi harus sudah dimanfaatkan. Artinya pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di SMA/SMK/MA/MAK hendaknya dapat menghasilkan nilai pragmatis yang lebih tinggi dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan pada jenjang pendidikan sebelumnya.

Menurut Suherman (2008), pemanfaatan desain pembelajaran kewirausahaan di SMA/SMK/MA/MAK dengan kewirausahaan sebagai bidang studi nampaknya memerlukan langkah-langkah yang relatif lebih sistematis dan komprehensif. Sebab pada jenjang pendidikan menengah ini sudah mulai ada spesifikasi Kurikulum 2013 yang lebih terarah berupa penjurusan atau rumpun keterampilan. Pada konteks ini penjelasan UU Sisdiknas Pasal 15 memaparkan bahwa pendidikan umum pada pendidikan menengah mengutamakan perluasan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.

Melaksanakan pola dasar pembelajaran kewirausahaan berarti pihak sekolah harus menyiapkan konsepsi teori, praktek dan implementasi yang akan dilaksanakan melalui pendidikan, pelatihan, bimbingan, pembinaan dan konsultasi tentang kewirausahaan. Hal ini sebaiknya dilakukan 1 tahun sebelum pelaksanaan KBM kewirausahaan dimulai. Setelah itu kegiatan pembelajaran kewirausahaan memasuki tahapan persiapan yang harus sudah selesai menjelang pelaksanaan KBM. Menurut Suherman (2008), adapun

kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan sebagaimana tercantum dalam proses implementasi desain, sebagai berikut.

a. Perencanaan sebagai berikut:

1. Pendalaman tentang desain pembelajaran kewirausahaan oleh pimpinan sekolah dan guru yang akan ditugasi mengejar kewirausahaan
2. Menetapkan tujuan pembelajaran
3. Identifikasi kebutuhan dalam rangka pembelajaran kewirausahaan
4. Menyusun kurikulum
5. Pengadaan dana, sarana, prasarana dan fasilitas
6. Rapat persiapan akhir
7. Menyusun jadwal KBM

b. Promosi untuk merekrut peserta didik

c. Menetapkan kurikulum yang telah di susun, yang ditindak lanjuti dengan menyusun RPP, Silabus, dan modul pembelajaran

d. Menetapkan guru yang akan mengejar bidang studi kewirausahaan.

Perencanaan dalam rangka pembelajaran kewirausahaan sebetulnya merupakan langkah awal dari persiapan. Telah dikemukakan, perencanaan dimulai dengan pendalaman tentang desain pembelajaran kewirausahaan oleh pimpinan sekolah dan guru yang akan ditugasi mengajar kewirausahaan di SMA/SMK/MA/MAK yang bersangkutan. Dengan demikian pimpinan lembaga pendidikan yang terkait mempelajari,

melaksanakan, dan mengawasi pelaksanaan desain pembelajaran tersebut. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran kewirausahaan ialah tertanamnya atau terbentuknya jiwa, semangat nilai-nilai kewirausahaan, sehingga hal ini peserta didik menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan inovatif serta mampu melaksanakan paradigma wirausaha dalam kehidupannya.

Menurut Harjanto (2008), sebagai contoh dalam pengembangan bahan ajar dalam sistem instruksional, sebagai berikut:

- a. Kriteria tujuan intruksional
- b. Bahan ajar supaya terjangkau
- c. Relevan dengan kebutuhan siswa
- d. Kesesuaian dengan kondisi masyarakat
- e. Bahan ajar mengandung segi-segi etik
- f. Bahan ajar tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis
- g. Bahan ajar bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli dan masyarakat.

D. Ekonomi Kreatif

1. Konsep Ekonomi Kreatif

Berkaitan dengan adanya ekonomi kreatif, dalam dunia kontemporer paradigma pembangunan baru adalah munculnya hal yang menghubungkan ekonomi dan budaya, merangkul ekonomi, aspek budaya, teknologi dan sosial dari pembangunan di kedua tingkat makro dan mikro. Pusat

paradigma baru adalah kenyataan yang kreativitas, pengetahuan dan akses ke informasi semakin meningkat yang diakui sebagai mesin kuat yang menggerakkan pertumbuhan ekonomi dan mempromosikan pembangunan di dunia yang lokal. Kreativitas dalam hal ini konteks mengacu pada perumusan ide-ide baru dan aplikasi ide-ide ini untuk menghasilkan karya-karya asli produk seni dan budaya, kreasi fungsional, penemuan ilmiah dan teknologi inovasi. Dengan demikian ada aspek ekonomi untuk kreativitas, diamati dalam cara memberikan kontribusi untuk kewirausahaan, memupuk inovasi, meningkatkan produktivitas dan mendorong pertumbuhan ekonomi.

Kreativitas ditemukan di semua masyarakat dan negara kaya atau miskin, besar atau kecil, maju atau berkembang. Kata “kreativitas” terkait dengan orisinalitas, imajinasi, inspirasi, kecerdikan dan daya temu. Karena, hal ini adalah karakteristik batin individu ide-ide imajinatif dan ekspresif, terkait dengan pengetahuan, ide adalah esensi dari modal intelektual. Demikian pula, setiap masyarakat memiliki stok modal budaya tidak berwujud yang diartikulasikan sebagai identitas dan nilai-nilai. Peradaban sejak jaman dahulu kalah sadar akan konsep-konsep ini. Namun, abad ke dua puluh satu telah terlihat pemahaman yang berkembang tentang antarmuka antara kreativitas, budaya dan ekonomi, alasan di balik konsep yang muncul “Ekonomi Kreatif”.

Dalam Jurnal Kajian Lemhannas RI edisi 14 Tahun 2012 disebutkan bahwa ekonomi kreatif merupakan pengembangan ekonomi berdasarkan pada keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk menciptakan daya

kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis, sehingga menitikberatkan pada pengembangan ide dalam menghasilkan nilai tambahnya.

2. Karakteristik Utama Industri Kreatif atau Ekonomi Kreatif

Tidak ada definisi umum tentang “Industri Kreatif” dan banyak lagi definisi empiris berfokus pada berbagai sektor (Boggs, 2009). Definisi pertama industri kreatif muncul di dokumen pemetaan industri kreatif Inggris (DCMS, 1998). Setelah itu banyak ilmuwan telah mendefinisikan industri kreatif dengan berbagai cara.

Coy, (2000), misalnya menganggap industri kreatif sebagai produksi nilai maya yang didasarkan pada kreatifitas dan gagasan individual dan menekankan industri kreatif sebagai strategi pembangunan daerah. Howkins (2002) menganggap industri kreatif sebagai produksi barang dan jasa dari kreativitas dan menurut Drake (2003) melihat *output* industri kreatif sebagai produk (memuaskan) nilai simbolis individu. Boggs (2009) membedakan dengan jelas antara industri budaya dan industri kreatif, yang terakhir mengalami tingkat inovasi yang lebih tinggi.

Menurut Flew (2010:115), industri kreatif dapat didefinisikan dalam arti luas sebagai berikut:

- a. Siklus penciptaan, produksi, dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai input utama.

- b. Satu set kegiatan berbasis pengetahuan, terfokus namun tidak terbatas pada kesenian, berpotensi menghasilkan pendapatan dari perdagangan dan hak kekayaan intelektual.
- c. Produk berwujud dan layanan intelektual atau artistik tak berwujud dengan konten kreatif, nilai ekonomis, dan tujuan pasar.
- d. Di persimpangan jalan antara sektor pengrajin jasa, dan industri, serta
- e. Mengembangkan sektor dinamis baru dalam perdagangan dunia.

3. Permasalahan Mengembangkan Ekonomi Kreatif

Untuk mengembangkan ekonomi kreatif diperlukan kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif, yaitu cendekiawan (kaum intelektual), dunia usaha dan pemerintah yang merupakan prasyarat mendasar. Tanpa kolaborasi ketiga elemen tersebut dikhawatirkan pengembangan ekonomi kreatif tidak berjalan selaras dengan rencana atau program yang telah disiapkan, karena akan terjadi saling tumpah tindih. (Jurnal Kajian Lemhannas RI, 2012).

Secara umum dalam pengembangan ekonomi kreatif terdapat 5 (lima) permasalahan utama yang menjadi pokok perhatian dalam rangka pengembangan industri kreatif untuk pencapaian tahun 2005 (Jurnal Kajian Lemhannas RI, 2012), yaitu:

- a. Kualitas dan kuantitas sumber daya insani sebagai pelaku dalam industri kreatif yang membutuhkan perbaikan dan pengembangan

lembaga pendidikan dan pelatihan serta pendidikan bagi insan kreatif Indonesia.

- b. Iklim kondusif untuk memulai dan menjalankan usaha di industri kreatif, yang meliputi sistem administrasi negara, kebijakan dan peraturan serta infrastruktur yang diharapkan dapat di buat kondusif bagi perkembangan industri kreatif.
- c. Kurangnya penghargaan apresiasi terhadap insan kreatif Indonesia dan karya kreatif yang dihasilkan, terutama untuk menumbuhkan rangsangan berkarya bagi insan kreatif Indonesia dalam bentuk dukungan baik finansial maupun non finansial.
- d. Belum adanya sinergi antara pelaku ekonomi kreatif dengan dunia usaha dan masih terbatasnya akses masyarakat terhadap informasi dan pasar dalam pengembangan industri kreatif.
- e. Masih lemahnya dukungan lembaga pembiayaan dan masih sulitnya akses bagi *entrepreneur* kreatif untuk mendapatkan sumber dana alternatif seperti modal ventura atau dana *Corporate Social Responsibility (CSR)*.

4. Usaha Mengembangkan Ekonomi Kreatif

Sebagai arah pengembangan ekonomi kreatif, dilakukan beberapa hal sebagai berikut (Jurnal Kajian Lemhannas RI:

- a. Peningkatan jumlah SDM kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan dan tersebar merata di wilayah Indonesia.

- b. Peningkatan jumlah dan perbaikan kualitas lembaga pendidikan dan pelatihan formal dan informal yang mendukung penciptaan insan kreatif dalam pengembangan ekonomi kreatif
- c. Peningkatan penghargaan kepada insan kreatif oleh pemerintah
- d. Peningkatan jumlah wirausahawan kreatif sebagai lokomotif industri di bidang ekonomi kreatif
- e. Penciptaan *database* dan jejaringan insan kreatif di dalam maupun di luar negeri.

Dalam kaitannya ketahanan nasional, pengembangan ekonomi kreatif akan mendorong peningkatan peran pasar karena pasar memiliki peran yang sangat besar dalam menunjang perputaran roda perekonomian masyarakat yang pada akhirnya akan mewujudkan kesejahteraan rakyat merupakan bagian inti dari ketahanan nasional. Oleh karena itu, pasar harus senantiasa meningkatkan kenyamanan, termasuk di lingkungan sekitarnya, dengan mendorong peran setiap anggota masyarakat dan keluarga.

5. Industri Kreatif Di Indonesia

Industri kreatif di Indonesia tergolong masih baru. Begitu juga yang mengelola industri kreatifnya. Berikut subsektor industri kreatif Indonesia (goukm.id):

- a. Aplikasi dan Pengembangan Permainan

Aplikasi dan *developer game* memang menjadi sasaran pertama dalam subsektor ekonomi kreatif. Melihat beberapa tahun belakangan ini penetrasi pemanfaatan *mobile phone* di Indonesia

yang terus meningkat. Hal ini tentunya tidak bisa terlepas dari peran aplikasi yang berada dalam *handphone* tersebut. Sehingga tidak heran jika pengguna game memang cukup besar di tanah air.

b. Subsektor Industri Kreatif Arsitektur

Banyaknya tingkat keberagaman budaya Indonesia yang berbeda sehingga peran arsitektur di Indonesia sangatlah penting. Karena, arsitek lokal dan daerah menunjukkan karakter Bangsa Indonesia yang memang memiliki keanekaragaman budaya. Namun, pembangunan sarana dan prasarana Indonesia masih sangat membutuhkan peran arsitek.

c. Subsektor Industri Kreatif Desain Interior

Selain arsitek desain interior pun menjadi subsektor yang menjadi pusat perhatian badan ekonomi kreatif. Karena, beberapa tahun belakangan ini desain interior di Indonesia memang memiliki kemajuan yang sangat berarti. Begitupun dengan masyarakat yang mulai mengapresiasi ruangan secara lebih baik. Hal tersebut bisa menjadi momentum positif bagi subsektor desain interior yang sebaiknya jangan disia-siakan

d. Subsektor Desain Komunikasi Visual

Berkaitan dengan adanya desain komunikasi visual, maksudnya memiliki peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek dan bahkan kelancaran program-program pemerintah.

e. Periklanan atau *Adveristing*

Maksudnya, subsektor tersebut memiliki daya sebar yang cukup paling tinggi melihat banyak barang dan jasa yang ingin memasarkan produk mereka lewat media. Hingga kini iklan masih menjadi media yang paling efektif dan efisien untuk mempublikasikan produk dan jasa.

f. Subsektor Seni Pertunjukkan

Maksudnya, subsektor ini juga termasuk subsektor industri kreatif. Karena, Indonesia memiliki kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukkan seperti wayang, teater, tari dan lain sebagainya.

g. Film, Animasi dan Video

Berkaitan dengan adanya subsektor di atas, bahwa subsektor ini berkembang terlebih para rumah produksi berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas perfilman.

h. Subsektor Industri Kreatif Fotografi

Subsektor yang dimaksud, bahwa perkembangan fotografi semakin meningkat seiring dengan bertambahnya kecanggihan teknologi. Dunia fotografi pun kini tak lagi dunia mahal, karena banyak *gadget* yang harganya standar namun memiliki lensa kamera yang berkualitas tinggi..

i. Subsektor Kuliner

Subsektor tersebut juga termasuk salah satu subsektor industri kreatif, karena subsektor kuliner juga memiliki keterkaitan dengan subsektor lainnya. Maksudnya, hal ini memberikan kontribusi yang lebih tinggi yakni 30% dari total pendapatan pariwisata dan ekonomi kreatif..

j. Subsektor Kriya

Subsektor kriya juga termasuk salah satu ekonomi kreatif. Karena, hal ini juga berkaitan dengan hasil yang didapatkan memberikan kontribusi bagi daerah. Perlu ditekankan bahwa pengelolaanya membutuhkan fasilitas yang mumpuni, juga membutuhkan kerjasama antara desainer, UKM, manufaktur dan membentuk kolaborasi antara pelaku subsektor.

k. Subsektor Fashion

Berkaitan dengan fashion memang tidak akan habis bila kita mengupasnya satu persatu, karena setiap waktu, bulan dan tahun selalu memberikan inovasi dan mengeluarkan produk-produk baru sesuai dengan perkembangan zaman. Fashion yang ada di Indonesia juga sangat baik dan menarik, namun hal ini kembali lagi kepada individu dan selera masyarakat dalam membeli produk tersebut.

l. Subsektor Seni Rupa

Seni rupa Indonesia kini menjadi pusat perhatian dunia. Apalagi Indonesia sendiri memiliki potensi yang besar kualitas,

kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas dan potensi pasar yang tinggi.

m. Subsektor Industri Kreatif Musik

Musik adalah salah satu sumber suara yang menghasilkan irama, lagu, nada dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat yang dipetik dan dimainkan dengan indah. Bidang musik sendiri merupakan subsektor industri kreatif yang banyak disukai oleh pencintanya dari berbagai kalangan. Namun, sayangnya akhir-akhir ini industri musik sangat menurun kualitasnya akibat pembajakan

n. Subsektor Desain Produk

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa desain produk sangat penting dan menarik konsumen. Sehingga, hal ini perlu adanya pendampingan bagi para pelaku subsektor dalam mengelola industri hulu ke hilir, bekerja sama dengan berbagai asosiasi untuk meningkatkan penggunaan desain produk lokal Indonesia dan mendirikan pusat desain sebagai hubungan lintas subsektor

o. Subsektor Penerbitan

Bicara mengenai dunia penerbitan di Indonesia memang sudah tidak heran lagi, karena memang ini sudah ada sejak zaman dahulu. Meski saat ini industri kreatif digital telah banyak dan mewabah, hal ini justru mengeruk industri penerbitan. Bukan berarti industri sektor penerbitan tidak menjadi fokus utama.

p. Subsektor Televisi dan Radio

Subsektor diatas juga termasuk salah satu industri kreatif, namun sejak perkembangan dunia digital dan teknologi yang semakin hari semakin canggih, hal tersebut sangat menurun karena tergerus dengan adanya media sosial. Namun, bila kita lihat secara real televisi dan radio masih memiliki peranan penting dalam penyebaran informasi. Karena, kepemilikan televisi dan radio sudah merata hampir lapisanya memilikinya.

E. Penelitian Terdahulu

Studi penelitian terdahulu merupakan sumber referensi yang relavan bagi peneliti untuk menunjang pengembangan baik konteks maupun metode penelitian yang digunakan. Suatu teori tanpa dibarengi dengan praktek, maka ilmu kosong atau tidak ilmiah. Dengan hal ini betapa pentingnya teori dan praktek sehingga tidak bisa dipisahkan. Maka, dalam penelitian ini perlu adanya kajian teori terdahulu guna untuk menguatkan data sebagai bukti yang akurat.

Berkaitan dengan bab ini, peneliti akan mengemukakan secara teoritis hal-hal yang berhubungan dengan judul proposal THESIS yang peneliti ajukan sebagai berikut:

1. Wantah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model Pemberdayaan Nelayan Pesisir Berbasis Pendidikan Ekonomi dan Budaya Mapalus di Kabupaten Minahasa Utara Propinsi Sulawesi Utara. Dengan tujuan melakukan pengembangan model pemberdayaan nelayan pesisir

berbasis pendidikan ekonomi dan nilai budaya mapalus di Kabupaten Minahasa Utara dengan menggunakan metode *Design Based Research* dengan 6 tahapan pengembangan. Hasil pengembangan model ini berupa produk pengembangan antara lain: a. kerangka kerja Model Pemberdayaan Nelayan, b. kerangka Model Pemberdayaan Nelayan, c. buku materi pemberdayaan nelayan pesisir berbasis pendidikan ekonomi dan nilai budaya mapalus, d. buku panduan fasilitator pemberdayaan nelayan pesisir yang terdiri dari langkah-langkah, strategi dan mekanisme pelaksanaan program pemberdayaan nelayan pesisir, e. slide presentasi materi pemberdayaan nelayan pesisir berbasis pendidikan ekonomi dan budaya mapalus. Penilaian hasil uji coba nelayan di tiap sesi materi pemberdayaan berada di atas 80% nelayan yang mendapatkan hasil baik dan sangat baik atau berada pada rentang 80-100 nelayan yang berhasil di tiap sesi materi. Model pemberdayaan nelayan ini memberikan alternatif mata pencaharian dan diversifikasi usaha bagi nelayan pesisir di Kabupaten Minahasa Utara.

2. Research conducted by Kurjono. 2016. This research is motivated by the low creative attitude of vocational students, whereas creativity for vocational students is very important in implementing their knowledge and skills in the community. The research objective was to examine the influence of entrepreneurial knowledge which consists of the entrepreneur values and students business knowledge on creative attitudes. The theory used is Azjen's theory behavior. Quantitative research design with explanatory survey method, carried out on vocational student in Bandung as many as 350

respondents, data analysis using product moment correlation. The results showed that entrepreneur values and entrepreneur knowledge had a positive effect on the creative attitude, meaning that the higher the entrepreneurial values and entrepreneur knowledge, the more positive the creative attitude. Partially entrepreneur values and entrepreneur knowledge have an effect of %. The rest is influenced by other factors not examined. Based on the results of their study, it is suggested for vocational schoolers, especially entrepreneur subjects, to incorporate entrepreneur values and entrepreneur knowledge into their teaching and learning process.

3. Research Conducted Although creative industries have been popular as a research topic among social scientists from various backgrounds, most studies lack an evolutionary, history informed perspective. Since we regard this as an important deficit, we explore whether the notions of evolutionary economic geography can contribute to analyzing and explaining the spatial dynamics of creative industries, which has not been done yet in a systematic way. We conclude that it is particularly co-evolution that could potentially be an important notion to explain the spatial dynamics of creative industries in a comparative perspective
4. Research conducted by Martono, dkk (2014). The research method employed research and development model simplified into three steps: preliminary study, model development, and model testing. The preliminary study applied a descriptive qualitative research by means of interview, observation and documentation as the methods of collecting data. The data

validation was conducted using method triangulation. The model development step applied quantitative research in both restricted and broad trial. The model testing step applied an experimental research that compared the test result of experiment and control groups. The sample of research included the students of Mathematics Education and Accounting Education Study Programs of FKIP of Palembang PGRI University. The results of research showed: (1) the entrepreneurship learning conducted at college that should be improved through a module with contextual teaching and learning approach; (2) design of module with contextual teaching and learning approach; and (3) the effectiveness of module with contextual teaching and learning approach in improving the students' learning outcome. Implication and recommendation: the use of module with contextual teaching and learning approach could help the students understood the entrepreneurship material because it was equipped with examples, figures, summary, exercise and case study.

5. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah di SMA/MA kelas XI. Oleh Zakiyah, (2017). E-jurnal. Penelitian pengembangan ini didasari oleh tersedianya bahan ajar yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran menulis karya ilmiah di SMA/MA. Padahal, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dan selalu berguna bagi siswa. Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar pendidikan berpikir kritis melalui pembelajaran menulis karya ilmiah di

SMA/MA kelas XI. Bahan ajar dikaji dari tiga hal yaitu wujud, kemenarikan, dan efektivitas penggunaan bahan ajar.

6. Pengembangan Bahan Ajar *Science Entrepreneurship* Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa. Putut Marti (2012). Jurnal Penelitian Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan materi pembelajaran kewirausahaan sains dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini termasuk pengembangan bahan ajar digunakan dalam pembelajaran siswa sebagai stimulus menghasilkan proposal PKM dan efektivitas bahan ajar seperti yang ditentukan dari hasil pembelajaran siswa dalam bentuk nilai akhir semester. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, bahan ajar kewirausahaan dikembangkan berbasis sains untuk mendapatkan penilaian ahli tentang wirausaha yang aktif ahli, siswa mampu menyusun proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) baik setelah penggunaan bahan ajar yang dikembangkan di bidang sains dan kewirausahaan penggunaan bahan ajar ilmu kewirausahaan dikembangkan secara efektif berdasarkan pembelajaran siswa.
7. Implementasi Model CIPP dalam Evaluasi Kurikulum 2013 Pendidikan Ekonomi. Fuadi, Ahmad Sahal dkk. 2013. Jurnal Pendidikan Semdikjar. Kurikulum digunakan untuk persiapan pembelajaran dalam keseluruhan rangkaian pembelajaran, yang artinya kurikulum digunakan sebagai penentu proses dan hasil pendidikan. Hal itu dapat berarti bahwa kurikulum

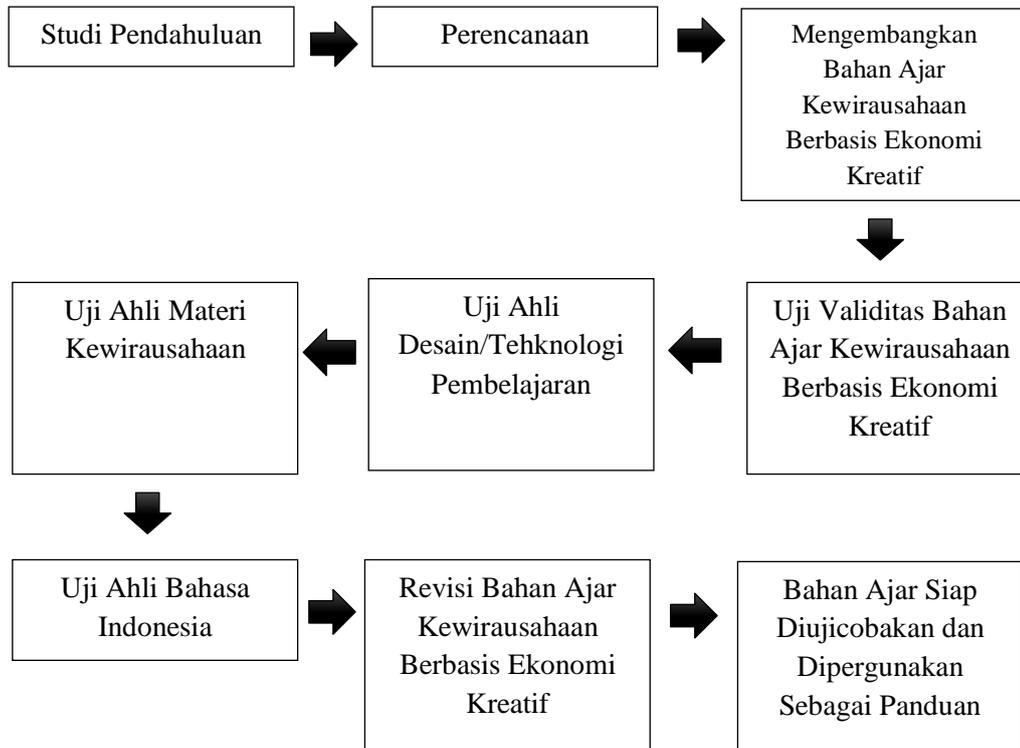
adalah kunci utama dalam mencapai kesuksesan dunia pendidikan. Demi mencapai kesuksesan tersebut, maka perubahan kurikulum ini harus ditindaklanjuti oleh berbagai pihak. Wujud tindak lanjut dari perubahan kurikulum yang terjadi ialah evaluasi. Proses penyediaan informasi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan keputusan merupakan pengertian dari evaluasi. Evaluasi dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai mekanisme yang digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian suatu program dalam pelaksanaannya. Terdapat berbagai model yang digunakan dalam evaluasi, salah satunya ialah model CIPP. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan selama ini menunjukkan bahwa komponen yang digunakan sebagai dasar penilaian evaluasi CIPP tidaklah selalu sama. Dengan kata lain, meskipun program yang dievaluasi sejenis yaitu sama-sama mengevaluasi kurikulum tetapi komponen yang digunakan tidak sama secara menyeluruh di tiap aspeknya.

F. Kerangka Berpikir

Konsep penelitian berisi konsep yang dipakai dalam penelitian yang akan dilakukan, dan hanya ditambahkan pemahaman tentang apa yang dimaksudkan dengan satuan analisis, proposisi, data dan informasi pada penelitian tersebut.

Adapun konsep penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



Dari kerangka berpikir yang penulis munculkan di atas bahwa dalam penyusunan proposal tesis ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dimana hal tersebut dilakukan untuk mencari dan melakukan tahap pengkajian terhadap bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif yang akan peneliti susun secara bertahap. Dan pada tahap ke dua, peneliti melakukan perencanaan terhadap hasil rancangan yang ada di dalam penyusunan bahan ajar kewirausahaan. Pada tahap ke tiga, dimana peneliti melakukan pengembangan bahan ajar KWU yang sebelumnya di buat pegangan siswa dan guru hanya bersifat materi saja dan selanjutnya akan peneliti lanjutkan dan peneliti kembangkan mengenai materi bahan ajar KWU berbasis ekonomi kreatif.

Selanjutnya pada tahap uji validitas data, peneliti mencoba melakukan untuk menelaah terkait dengan modul pengembangan bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Dan dilanjutkan pada tahap uji coba ahli desain pembelajaran dimana pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian validitas ke ahli desain pembelajaran untuk melihat rumusan sk, kd, dan tema serta juga berkaitan dengan silabus dan rpp yang akan disajikan dalam modul tersebut. Setelah ahli desain pembelajaran pada tahap selanjutnya uji validasi ke ahli kewirausahaan, dimana untuk melihat dan mengetahui apakah isi dari modul tersebut benar sudah sesuai untuk dipraktikan ke siswa. Dan pada tahap uji ahli bahasa indonesia untuk melihat kelayakan dari keseluruhan modul tersebut serta disesuaikan dengan praktik dan juga pembelajaran dengan memakai bahan ajar kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif untuk siswa, apakah bahan ajar tersebut setelah dilakukan uji coba sudah sesuai dan layak untuk diterapkan atau masih adanya kekurangan dan perlu dilakukan revisi untuk tahap akhir dan sampai layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran.