PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Risal Mantofani Arpin[1], Riana T Mangesa[2], Hasanah Nur[3]
Fakultas teknik Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil pengembangan model PjBL yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan, (2) mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran PjBL yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Pengembangan model PjBL yang digunakan diadaptasi dari model ADDIE yang kemudian terdiri dari 8 tahapan, yaitu; (1) analisis kebutuhan, (2) desain prototype awal, (3) validasi, (4) revisi, (5) uji coba terbatas, (6) revisi, (7) uji coba luas, (8) kajian produk akhir. Hasil penelitian; hasil pengembangan model PjBL memiliki tahapan; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pembuatan produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Hasil pengembangan model PjBL juga berupa buku panduan model, modul pembelajaran, dan RPP. Hasil validasi terhadap buku panduan model, nilai rerata(M) sebesar 3.42 kriteria Dapat Digunakan, terhadap modul pembelajaran, nilai rerata(M) sebesar 3.63 kriteria Dapat Digunakan, terhadap RPP, nilai rerata(M) sebesar 3.55 kriteria Dapat Digunakan. Pengembangan model PjBL, pelaksanaannya dalam proses pembelajaran cukup praktis dengan persentase kepraktisan 81.47% dan sangat efektif dengan persentase 100%. Efektif dengan indikator peserta didik mampu mengolah potensi daerah menjadi suatu produk kerajinan yang bernilai seni dan ekonomis.

Kata kunci: Model pembelajaran, Project Based Learning, Kreativitas

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta era globalisasi dan era MEA, suatu bangsa dituntut untuk meningkatkan kualitas bangsanya di segala bidang, baik ekonomi, sosial, politik, budaya, maupun pendidikan. Permasalahan utama yang dihadapi oleh Indonesia dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi serta era globalisasi sekarang dan era MEA ini adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu, tantangan utama bagi dunia pendidikan di Indonesia adalah bagaimana melaksanakan pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas di era sekarang. Tujuan umum pendidikan saat ini adalah menciptakan kondisi belajar yang bisa memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan keterampilannya secara optimal. Sehingga dapat menunjang kehidupannya di masa yang akan datang.

Semakin meningkatnya pembangunan di segala bidang dalam era globalisasi, dan MEA, semakin menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan sesuai dengan kualifikasi pekerjaannya, yaitu pendidikan yang memungkinkan bakat dan kemampuan seorang anak berkembang secara optimal karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Sehingga nantinya dapat menjadi

tenaga kerja yang memiliki kompetensi. Pemenuhan tenaga kerja dengan pertimbangan akan variasi bakat dan keterampilan peserta didik yang berbeda dapat terwujud dengan penyediaan alternatif pendidikan yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Salah satu alternatif pendidikan tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan.

Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU No.20 tahun 2003). Ini berarti bahwa peserta didik dengan bakat dan keterampilan di bidang pilihan mereka akan dipersiapkan untuk menjadi tenaga kerja yang terampil dan siap latih serta dapat mengembangkan diri dalam rangka pemenuhan kebutuhan pasar kerja pada berbagai sektor.

Menanggapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN, Presiden Joko Widodo telah mengeluarkan Instruksi Presiden No 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia. Dalam Inpres tersebut, Presiden Joko Widodo menginstruksikan kepada para menteri, para gubernur, dan Kepala BNSP agar mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing untuk merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing SDM Indonesia. Presiden juga menginstruksikan supaya disusun peta kebutuhan tenaga kerja bagi lulusan SMK sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing dengan berpedoman pada peta jalan pengembangan SMK.

Khusus untuk gubernur, presiden menginstruksikan empat instuksi, dua diantaranya yaitu untuk: (1) memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan layanan pendidikan SMK yang bermutu sesuai dengan potensi wilayahnya masing-masing, (2) mengembangkan SMK unggulan sesuai dengan potensi wilayah masing-masing. Berdasarkan instruksi tersebut dapat diketahui bahwa setiap pemerintah provinsi, kabupaten/kota seharusnya mengembangkan suatu Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis potensi daerah masing-masing. Sehingga potensi daerah yang dimiliki setiap kabupaten/kota dapat diberdayakan secara optimal.

Kondisi tersebut membuat peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk memiliki kreativitas untuk memecahkan semua masalah-masalah yang dihadapinya serta melihat peluang yang ada. Maka dari itu, peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan memiliki pemikiran yang luas dan terbuka, untuk melihat alternatif lain yang bisa dibuatnya serta melihat peluang yang ada, atau dengan kata lain diharapkan bisa menjadi kreatif (Hapsary, 2012: 53).

Melalui kreativitas yang tinggi akan membuat peserta didik bisa melakukan eksplorasi terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Kreativitas merupakan bakat yang sudah dimiliki oleh setiap orang termasuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan yang dapat ditemukan dan dikembangkan melalui pendidikan yang tepat. Masalah yang kemudian muncul adalah, bagaimana dapat menemukan bakat dan potensi kreatif peserta didik serta bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh di dunia pendidikan. Melalui kreativitas tersebut, peserta didik dapat mengembangkan dan menciptakan hal-hal yang memiliki nilai ekonomi dari suatu potensi lokal yang ada di daerahnya.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian adalah

model pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE dengan tahapan pengembangan yang terdiri dari: 1) Analisis kebutuhan, 2) Desain *prototype* awal, 3) Validasi, 4) Revisi, 5) Uji coba terbatas, 6) Revisi, 7) Uji coba luas, 8) Kajian produk akhir.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui observasi awal dengan wawancara dan beberapa kajian literatur yang berkaitan dengan pembelajaran kewirausahaan dan potensi daerah, disajikan dalam analisis deskriptif. Sehingga dengan hasil temuan pada tahap *research* dapat dijadikan pedoman dalam tahap desain *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning*. Kemudian jika *prototype* model pembelajaran *Project Based Learning* tersebut telah rampung, maka yang dilakukan selanjutnya adalah uji validitas yang dilakukan oleh validator, dalam hal ini yang memiliki keahlian dalam bidang model pembelajaran dan pembelajaran kewirsusahaan. Setelah desain *prototype* model pembelajaran *Project Based Learning* valid untuk digunakan maka desain tersebut diuji coba, baik secara terbatas maupun secara luas, untuk melihat kepraktisan dan keefektifannya. Berikut adalah analisis data untuk kevalidan, kepraktisan dan keefektifan *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning*.

1. Analisis Validitas

Berdasarkan hasil validasi *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning* dari ahli, ditentukan nilai rata-rata dari nilai yang diberikan oleh validator. Selanjutnya ditentukan nilai rata-rata validitas *prototype* awal dengan merujuk pada interval nilai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Interval	Kriteria
$3{,}25 \leq M < 4{,}00$	Dapat digunakan tanpa revisi
$2{,}50 \leq M < 3{,}25$	Dapat digunakan dengan revisi kecil
$1{,}75 \leq M < 2{,}50$	Dapat digunakan dengan revisi besar
$1{,}00 \leq M < 1{,}75$	Tidak dapat digunakan

(Sumber: Riduwan, 2009)

2. Analisis Kepraktisan

Prototype awal model pembelajaran *Project Based Learning* dikatakan praktis apabila menurut penilaian praktisi (guru) dapat dengan mudah dilaksanakan. Data penilaian praktisi akan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} x100\%$$

(Sumber : Tegeh, 2014)

Ket :
$\sum x$ = Jumlah skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria kepraktisan merujuk pada interval berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Rentang Persentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Praktis
70,01% - 85%	Cukup Praktis
50,01% - 70%	Kurang Praktis
01,00% - 50%	Tidak Praktis

(Sumber : Akbar, 2013)

3. Analisis Keefektifan

Prototype awal model pembelajaran *Project Based Learning* dikatakan efektif jika menurut penilaian praktisi (guru) berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki menyatakan bahwa *prototype* awal model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dan secara nyata di dalam proses pembelajaran pelaksanaannya efektif, dengan indikator bahwa tujuan dari pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* tercapai, yaitu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengolah potensi daerah (tempurung kelapa) menjadi produk kerajinan. Apabila peserta didik mampu mengolah tempurung kelapa menjadi

suatu produk kerajinan, maka kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Dan sebaliknya jika peserta didik tidak mampu mengolah tempurung kelapa menjadi suatu produk kerajinan, maka kreativitas peserta didik belum mengalami peningkatan.

Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang disusun. Hasil rubrik penilaian kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} x100\%$$

(Sumber : Tegeh, 2014)

Ket :
$\sum x$ = Jumlah skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria keefektifan merujuk pada interval berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Rentang Persentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat Efektif
70,01% - 85%	Cukup Efektif
50,01% - 70%	Kurang Efektif
01,00% - 50%	Tidak Efektif

(Sumber : Akbar, 2013)

HASIL PENELITIAN

Hasil pengembangan model PjBL memiliki tahapan; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pembuatan produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Pengembangan model PjBL menghasilkan perangkat pembelajaran berupa buku panduan model, modul pembelajaran, dan RPP. Pengembangan model PjBL juga menghasilkan instrumen pengumpulan data berupa angket respon guru dan rubrik penilaian.

Buku panduan model dibuat untuk mempermudah guru dalam memahami tahapan model pembelajaran, dan memberikan panduan kepada guru dalam mengelola proses pembelajaran. Modul pembelajaran ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mampu mengetahui jenis-jenis bahan limbah untuk usaha kerajinan dan mampu membuat produk yang kreatif, inovatif, memiliki nilai seni dan nilai ekonomi yang berbahan limbah. RPP disusun dengan tujuan sebagai petunjuk bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. RPP disusun memiliki orientasi pada pembelajaran kewirausahaan yang di dalamnya memuat identitas RPP, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar dan alat/media, dan penilaian. Langkah-langkah pembelajaran mengacu pada sintaks model pembelajaran *Project Based Learning*.

Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validasi Buku Panduan Model

No	Aspek Penilian	Validator 1	Validator 2	Rerata(M)	Kriteria
1	Format	3	3.67	3.34	Dapat Digunakan
2	Isi	3.14	3.71	3.43	Dapat Digunakan
3	Bahasa	3	4	3.5	Dapat Digunakan
Penilaian Umum				3.42	Dapat Digunakan

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Validasi Modul Pembelajaran

No	Aspek Penilian	Validator 1	Validator 2	Rerata(M)	Kriteria
1	Format	3	4	3.5	Dapat Digunakan
2	Isi	3.17	4	3.59	Dapat Digunakan
3	Sajian	3.5	3.75	3.63	Dapat Digunakan
4	Kelengkapan Komponen	3.5	4	3.75	Dapat Digunakan
5	Bahasa	3.4	4	3.7	Dapat Digunakan
Penilaian umum				3.63	Dapat Digunakan

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Validasi RPP

No	Aspek Penilian	Validator 1	Validator 2	Rerata(M)	Kriteria
1	Format RPP	3	4	3.5	Dapat Digunakan
2	Materi yang disajikan Bahasa	3.5	4	3.75	Dapat Digunakan
3	Waktu	3	3.67	3.34	Dapat Digunakan
4	Model Sajian	3	4	3.5	Dapat Digunakan
5	Penilaian	3.5	4	3.75	Dapat Digunakan
6	Sarana dan Alat Bantu	3	4	3.5	Dapat Digunakan
7	Pembelajaran	3	4	3.5	Dapat Digunakan
Penilaian Umum				3.55	Dapat Digunakan

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Validasi Angket Respon Guru

No	Aspek Penilian	Validator 1	Validator 2	Rerata(M)	Kriteria
1	Format	3	3.67	3.34	Dapat Digunakan
2	Isi	3.33	4	3.67	Dapat Digunakan
3	Konstruksi	3.4	4	3.7	Dapat Digunakan
4	Bahasa	3	4	3.5	Dapat Digunakan
Penilaian Umum				3.55	Dapat Digunakan

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Validasi Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilian	Validator 1	Validator 2	Rerata(M)	Kriteria
1	Format	3	3.5	3.25	Dapat Digunakan
2	Isi	3	4	3.5	Dapat Digunakan
3	Bahasa	3.33	4	3.67	Dapat Digunakan
Penilaian Umum				3.47	Dapat Digunakan

Hasil Uji Kepraktisan

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan model pembelajaran mendukung ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran.	4
2	Penggunaan perangkat pembelajaran mendukung ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran.	4
3	Tahapan pembelajaran tersusun secara sistematis.	4
4	Saya sangat tertarik dengan model pengembangan *Project Based Learning* ini.	3
5	Pembelajaran dengan model pengembangan *Project Based Learning* mudah dilaksanakan.	3
6	Model pengembangan *Project Based Learning* mampu membuat proses pembelajaran lebih menantang.	3
7	Pembelajaran dengan pengembangan model *Project Based Learning*	3

	menambah pengetahuan dalam inovasi pembelajaran.	
8	Pembelajaran dengan pengembangan model *Project Based Learning* membuat peserta didik senang dan tertarik.	3
9	Model pembelajaran *Project Based Learning* membuat peserta didik berani mengungkapkan ide dan pendapatnya.	3
10	Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* membantu merangsang kreativitas peserta didik.	3
11	Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.	4
12	Proses pembelajaran dengan menggunakan modul memberi manfaat bagi Saya dan peserta didik.	3
13	Isi materi pada modul membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.	3
14	Pembelajaran *Project Based Learning* ini berbeda dengan pembelajaran langsung atau pembelajaran dengan pendekatan proses dan masalah.	3
15	Model pembelajaran *Project Based Learning* ini layak dipertahankan pada mata pelajaran ini.	3
Jumlah		49
Persentase		81.67%

Hasil Uji Keefektifan

Gambar 1
Produk Kerajinan Kelompok 1

Gambar 2
Produk Kerajinan Kelompok 2

Tabel 10. Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kelompok 1 dan 2

No	Tahapan	Skor Rata-Rata
1	Perencanaan	4
2	Pelaksanaan	4
3	Hasil/Produk	4
Jumlah		12
Persentase		100%

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah berupa tahapan model pembelajaran yang terdiri dari enam tahapan, yaitu; (1) penyajian permasalahan, (2) membuat perencanaan dan penentuan kelompok belajar, (3) menyusun penjadwalan, (4) mengamati pengerjaan proyek/produk, (5) melakukan penilaian, (6) evaluasi. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* ini juga menghasilkan tiga produk perangkat pembelajaran, yaitu: (1) buku panduan model, (2) modul pembelajaran, dan (3) RPP.
2. Hasil pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning*

valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil validasi terhadap buku panduan model diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.42 kriteria Dapat Digunakan, terhadap modul pembelajaran, diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.63 kriteria Dapat Digunakan, terhadap RPP, diperoleh nilai rerata(M) sebesar 3.55 kriteria Dapat Digunakan. Pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning*, pelaksanaannya dalam proses pembelajaran cukup praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 81.67 %. Pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning*, pelaksanaannya dalam proses pembelajaran efektif dengan persentase 100 % dan dengan indikator peserta didik mampu mengolah potensi daerah menjadi produk kerajinan yang bernilai seni dan ekonomi.

Saran

1. Bagi guru kewirausahaan, disarankan untuk menggunakan produk model pembelajaran *Project Based Learning* yang dikembangkan sebagai salah satu pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.
2. Pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada materi empat pertemuan terakhir, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan pembelajaran satu semester, bahkan dua semester.
3. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas pada satu sekolah saja, maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian pada lebih dari satu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Akhiruddin dkk. 2016. "Pengaruh Penggunaan Modul Inkuiri Dipadu PjBL Berbahan Ajar Potensi Lokal Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA, dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Pengembangan, Volune 1, Nomor 10, Halaman 1964-1968.

Alizamar. 2016. "Peran Perguruan Tinggi Dalam Pengembangan Kreativitas Mahasiswa : Kajian dan Praktis di Universitas Negeri Padang", dalam Prosiding Konaspi VIII tahun 2016, Halaman 1172-1177.

Bagheri, Mohsen dkk. 2013. "Effects of Project-Based Learning Strategy on Self-Directed Learning Skills of Educational Technology Students, dalam Contemporary Educational Technology, Volume 4, Nomor 1, Halaman 15-29.

Hadiyati, Ernani. 2011. "Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil", dalam Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Volume XIII, Nomor 1, Halaman 8-16.

Hapsari, Hepy dan Nur Ainy Fardana N. 2012. "Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas pada Siswa SMK", dalam Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, Volume I, Nomor 2, Halaman 52-58

Hartanto. 2011. "Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri", dalam Jurnal Kependidikan Triadik, Volume XIV, Nomor 1, Halaman 11-18.

Instruksi Presiden Nomor 9 tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia.

Jusmin, Emilda. 2012. "Pengaruh Latar Belakang Keluarga, Kegiatan Praktik di Unit Produksi Sekolah, dan Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa SMK di Kabupaten Tanah Bumbu, dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 21, Nomor 1, Halaman 46-59.

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2013. Filsafat Pendidikan Teknologi, Vokasi, dan Kejuruan. Bandung: Alfabeta.

Nurbudiyani, Iin. 2013. "Model Pembelajaran Kewirausahaan dengan Media Koperasi di SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen, dalam Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 3, Nomor 1, Halaman 53-67.

Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah.

Pradita, Yulistyana. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014, dalam Jurnal Pendidikan Kimia, Volume 4, Nomor 1, Halaman 89-96.

Purbaningrum, Catarina Wahyu Dyah & Soenarto. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Dengan Prinsip The Great Young Entrepreneur di SMK untuk Kurikulum 2013", dalam Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6, Nomor 1, Halaman 15-23.

Riduwan. 2009. Pengantar Statistik Sosial. Bandung: Alfabeta.

Sani, Ridwan Abdullah. 2014. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sudira, Putu. 2016. TVET abad XXI – Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional. Yogyakarta: UNY Press.

Suherman, Eman. 2008. Desain Pembelajaran Kewirausahaan. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I Made dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.