



**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM
PENGEMBANGAN JIWA *ENTERPRENEURSHIP* SISWA
PROGRAM EAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI
KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Mutia Nurotul Bariyah
1102412022

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 24 Juni 2016

Pembimbing I



Prof. Dr. Haryono, M.Psi.

NIP. 196202221986011001

Pembimbing II



Drs. Supto, M.Si.

NIP. 195508011984031005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19561026198601001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Juni 2016

Panitia Ujian

Ketua



Dra. Sinta Saraswati, M.Pd.,Kons
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 195501011986011001

Penguji I

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007

Anggota I

Prof. Dr. Haryono, M.Psi.
NIP. 196202221986011001

Anggota II

Drs. Supto, M.Si.
NIP. 195508011984031005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✓ “Jangan menjadi buruk karena orang lain berbuat buruk kepada mu, tetaplah menjadi baik meski kebaikan mu terhadap orang lain tidak berbalas. Karena keikhlasan merupakan keajaiban (Penyusun).
- ✓ “Ya Allah aku memohon kecintaan Mu, kecintaan hamba yang mencintai Mu, tunjukkanlah amalan yang menyampaikan ku kepada cinta-Mu. Ya Allah, jadikanlah cinta kepada Mu lebih aku sukai dari diri, keluarga, dan dari air yang menyejukkan sekalipun” (HR At Tirmidzi).

PERSEMBAHAN

Dengan tidak mengurangi rasa syukur dan terimakasih kehadiran Allah SWT. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Keluarga terkasih yang selalu memberikan doa dan limpahan kasih sayang di setiap langkah ku.
2. Untuk Ayah ku Wakhir ,Ibu ku Siti Rokhilah, dan saudara ku Nurul Isti Qomah yang selalu memberi ku dukungan dan motivasi.
3. Sahabat-sahabat yang menjadi saksi perjuanganku “Budi W, Vilen, Wafi, Eko B.R, Chalim, Huluk, Tyas, Nting, Cutari, Erika, Gabel, dan teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan Angkatan 2012.
4. Almamater ku

SARI

Bariyah, MN. 2016. “Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship* Siswa Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri Kota Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Haryono, M.Psi. Pembimbing II Drs. Suropto, M.Si.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, Jiwa *Entrepreneurship*.

Jiwa *entrepreneurship* adalah jiwa yang dapat dipelajari oleh siapa saja baik dalam pendidikan formal maupun non formal bahkan dalam pendidikan in formal. jiwa *entrepreneurship* sendiri lebih mengarah pada perubahan mental, karena Jiwa *entrepreneurship* berada pada setiap orang yang mau berpikir kreatif dan inovatif. Berdasarkan fakta di lapangan, jiwa *entrepreneurship* siswa dalam kategori tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterterapan, pengaruh penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* dan mengukur jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang, baik secara simultan maupun secara parsial.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, jenis penelitian survei eksplanatif (analitik). Jumlah sampel sebanyak 53 siswa dari SMK N 8 dan SMK N 4 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini adalah: (1) keterterapan model *project based learning* dalam kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 73,6% (2) siswa kelas XI keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang memiliki jiwa *enterprenuership* dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,13% (3) model *project based learning* berpengaruh positif terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* dengan kontribusi sebesar 25,5%.

Simpulan dari penelitian ini adalah: (1) penerapan model *project based learning* dapat menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK yang terintegrasi nilai *entrepreneurship* (2) siswa kelas XI keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi (3) penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa SMK dengan kontribusi sebesar 25,5%.

Saran yang dapat disampaikan yaitu siswa dapat meningkatkan daya kreatifitas dan inovasi dalam menciptakan produk nyata yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar, serta memiliki inisiatif untuk menjual produknya, guru diharapkan dilatih *skilss entrepreneurship* serta memberi tugas berupa *Business Plan* pada siswa, dan bagi lembaga pendidikan dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan kebijakan baru dalam dunia pendidikan yang terintegrasi nilai-nilai *entrepreneurship*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship* Siswa Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri Kota Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan di UNNES.
2. Prof Dr. Fakhruddin MPd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan skripsi ini.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Haryono, M.Psi, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan baik.

5. Drs. Suripto, M.Si, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan baik.
6. Drs. Hardjono M.Pd, Dosen Penguji Skripsi yang telah memberikan arahan dan masukan pada penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SMK Negeri program keahlian Multimedia di Kota Semarang yang telah memberikan ijin kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
8. Guru program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang yang membantu kelancaran penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu bagi para pembaca untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

Semarang, Juni 2016



Mutia Nurotul Bariyah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11

1.7 Penegasan Istilah	12
BAB II KERANGKA TEORI	
2.1 Definisi Teknologi Pendidikan	15
2.2 Hakekat <i>Entrepreneurship</i> (Kewirausahaan)	21
2.3 Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	24
2.4 Pentingnya Sikap dan Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	
Bagi Siswa SMK	32
2.5 Model <i>Project Based Learning</i>	36
2.6 Pengaruh <i>Project Based Learning</i> Terhadap	
Pengembangan Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	47
2.7 Hipotesis Penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	57
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.3 Populasi dan Sampel	59
3.4 Variabel Penelitian	61
3.4.1 Variabel Bebas	61
3.4.2 Variabel Terikat	51

3.5 Teknik Pengumpulan Data	62
3.5.1 Metode Dokumentasi	62
3.5.2 Metode Angket atau Kuesioner	62
3.6 Penyusunan Instrumen	63
3.6.1 Tahap Persiapan	64
3.6.2 Tahap Pelaksanaan	64
3.6.3 Tahap Analisa	65
3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	65
3.7.1 Validitas Instrumen	65
3.7.2 Uji Reliabilitas	66
3.8 Teknik Analisis Data	68
3.8.1 Analisis Deskriptif	68
3.8.2 Metode Analisis Statistik	78
3.8.2.1 Uji Prasayarat	78
3.8.2.2 Hipotesis	79

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	84
4.1.1 Analisis Deskriptif	84

4.1.1.1 Deskripsi Variabel Model <i>Project Based Learning</i>	84
4.1.1.2 Deskripsi Variabel Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	87
4.1.2 Hasil Uji Prasyarat	89
4.1.3 Hasil Uji Hipotesis	91
4.2 Pembahasan	95
4.2.1 Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> dalam Pengembangan Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	95
4.2.2 Jiwa <i>Entrepreneurship</i> Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang	99
4.2.3 Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Pengembangan Jiwa <i>Entrepreneurship</i> pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang	101
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutia Nurotul Bariyah
NIM : 1102412022
Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship* Siswa Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

Yang menyatakan,



Mutia Nurotul Bariyah
NIM.1102412022

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kawasan Teknologi Pendidikan Tahun 1994	16
Gambar 2.2 Visual Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan Tahun 2004	18
Gambar 2.3 Input Eksternal Dan Internal Pengaruh Jiwa <i>Enterpreneurship</i>	34
Gambar 2.4 Peluang Diantara <i>Enterpreneurship</i> Dengan Pendidikan.....	35
Gambar 2.5 Karakteristik <i>Project Based Learning</i>	39
Gambar 2.6 Komponen Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	41
Gambar 2.7 Skema Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i>	45
Gambar 2.8 <i>Entrepreneurship Learning Cycles</i>	53
Gambar 2.9 Pengaruh Hubungan Model <i>Project Based Learning</i> Dalam Pengembangan Jiwa <i>Enterpreneurship</i>	54
Gambar 4.1 Diagram Keterterapan Model <i>Project Based Learning</i>	85
Gambar 4.2 Diagram Jiwa <i>Enterpreneurship</i> Siswa	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian	60
Tabel 3.2 Skala Likert Pertanyaan Positif dan Negatif	63
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Model <i>Project Based Learning</i> dan <i>Jiwa Entrepreneurship</i>	68
Tabel 3.4 Kategori Variabel Model <i>Project Based Learning</i>	70
Tabel 3.5 Kategori Indikator Penentuan Proyek	70
Tabel 3.6 Kategori Langkah-Langkah Penyelesaian	71
Tabel 3.7 Kategori Fasilitas, Monitoring Guru Dan Jadwal Pelaksanaan Proyek	72
Tabel 3.8 Kategori Fasilitas, Publikasi Hasil Proyek.....	72
Tabel 3.9 Kategori Fasilitas, Evaluasi Hasil Proyek	73
Tabel 3.10 Kategori <i>Jiwa Entrepreneurship</i>	74
Tabel 3.11 Kategori Indikator Percaya Diri Dan Optimis	74
Tabel 3.12 Kategori Indikator Berorientasi Pada Tugas Dan Hasil	75
Tabel 3.13 Kategori Indikator Berorientasi Pada Tugas Dan Hasil.....	75
Tabel 3.14 Kategori Indikator Memiliki Jiwa Kepemimpinan	76
Tabel 3.15 Kategori Indikator Memiliki Keorisinilitasan	76
Tabel 3.16 Kategori Indikator Berorientasi Pada Masa Depan	77
Tabel 3.17 Kategori Fasilitas, Keinginan Untuk Maju	77
Tabel 3.18 Kategori Indikator Rasa Ingin Tahu Yang Kuat	78

Tabel 3.19 Kategori Indikator Rasa Ingin Tahu Yang Kuat	78
Tabel 4.1 Model <i>Project Based Learning</i>	84
Tabel 4.2 Kategori Penerapan Model <i>Project Based Learning</i>	85
Tabel 4.3 Distribusi Tiap-Tiap Indikator Model <i>Project Based Learning</i>	86
Tabel 4.4 Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	87
Tabel 4.5 Kategori Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	87
Tabel 4.6 Distribusi Tiap-Tiap Indikator Jiwa <i>Entrepreneurship</i>	89
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data	90
Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas Data	91
Tabel 4.9 Perhitungan Persamaan Regresi Linier Sederhana	92
Tabel 4.10 Hasil Uji Signifikansi Model	93
Tabel 4.11 Koefisien Korelasi	94
Tabel 4.12 Koefisien Determinasi.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Sekolah Yang Dijadikan Observasi Awal	110
Lampiran 2 Rekap Validitas	110
Lampiran 3 Rekap Reliability	114
Lampiran 4 Daftar Nama Responden Penelitian	115
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Penelitian	117
Lampiran 6 Instrumen Penelitian	119
Lampiran 7 Tabulasi Skor Angket Per Variabel	126
Lampiran 8 Daftar Skor Total Per Variabel	137
Lampiran 9 Daftar Statistik Deskriptif Pervariabel	139
Lampiran 10 Daftar Frekuensi Per Variabel	139
Lampiran 11 Gambar Histogram Model Project Based Learning	140
Lampiran 12 Daftar Tabulasi Skor Per Indikator	141
Lampiran 13 Rekap Deskriptif Persentase	147
Lampiran 14 Output Spss Validitas, Reliabilitas, Uji Prasayarat, Analisis Regresi Sederhana, Uji Hipotesis	149
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	157
Lampiran 16 Foto Penelitian	171

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Pendidikan menengah kejuruan memiliki banyak program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu.

Salah satu tujuan pendidikan di SMK adalah membantu peserta didik memperoleh dan mempertahankan pekerjaan dengan memberikan bekal keterampilan. Sehingga kesiapan kerja siswa SMK menjadi prioritas utama. Menurut Thorogood, 1982 (Sambas (2009:2) adalah untuk (1) memberikan

bekal keterampilan individual dan keterampilan yang laku di masyarakat, sehingga peserta didik secara ekonomis dapat menopang kehidupannya, (2) membantu peserta didik memperoleh atau mempertahankan pekerjaan dengan jalan memberikan bekal keterampilan yang berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkannya, (3) mendorong produktivitas ekonomi secara regional maupun nasional, (4) mendorong terjadinya tenaga terlatih untuk menopang perkembangan ekonomi dan industri, (5) mendorong dan meningkatkan kualitas masyarakat.

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, penjelasan Pasal 15: Pendidikan kejuruan atau yang lebih dikenal SMK/MAK mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 (Sistem Pendidikan Nasional), Pasal 26: SKL pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan.

Mengingat permintaan dunia kerja terhadap kriteria calon pekerja dirasa semakin tinggi, sehingga mengharuskan dalam menyiapkan siswa ke dunia kerja dilakukan dengan cara menyeimbangkan antara keterampilan *hard skill* dan *soft skill*. Dalam Kurikulum 2013 keterampilan *hard skill* yang dimaksud adalah kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan. Sedangkan yang dimaksud dengan *soft skill* adalah kemampuan bersosialisasi. Hal tersebut tentu dilakukan dengan tujuan menciptakan

sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, dengan demikian siswa lulusan SMK mampu hidup mandiri setelah menyelesaikan pendidikannya.

Berbeda pada kenyataannya saat ini, ketika lulusan SMK yang berorientasi langsung pada dunia kerja diharapkan akan langsung memasuki dunia kerja, namun karena krisis ekonomi menyebabkan lapangan kerja semakin berkurang karena bangkrut. Selain demikian tidak imbangnya jumlah pelamar kerja dan lowongan kerja, mengakibatkan semakin besarnya jumlah pengangguran terdidik. Kebanyakan lulusan sekolah kejuruan justru lebih terfokus sebagai pencari pekerjaan dari pada menciptakan lapangan kerja. Hal itu menunjukkan lemahnya jiwa *entrepreneurship* (kewirausahaan) yang dimiliki oleh lulusan menengah kejuruan. Ini disebabkan sistem pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah kejuruan lebih terfokus pada ketetapan lulus dan kecepatan memperoleh pekerjaan sehingga mengesampingkan kesiapan untuk menciptakan lapangan kerja.

Umumnya orang Indonesia, memulai usaha dan menciptakan lapangan kerja sejak dini bukanlah kebiasaan yang lazim dilakukan. Penyebabnya, menurut Waluyo, Manajer Pendidikan Universitas Ciputra Entrepreneurship Center (Forum Mangunwijaya V&VI, 2012), dipengaruhi oleh dua hal. Pertama 350 tahun masa penjajahan sebagian besar rakyat Indonesia tidak mendapat pendidikan yang seharusnya. Kedua pendidikan di Indonesia memiliki orientasi dalam membentuk SDM pencari kerja, bukan pencipta kerja.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat sampai Februari 2015, menunjukkan jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka untuk pendidikan SMK menempati posisi tertinggi yaitu sebesar 9,05 persen. Sedangkan menurut penelitian, pada setiap pertumbuhan ekonomi 1 persen hanya mampu menciptakan sekitar 265.000 lapangan kerja baru.

Tingginya pengangguran dan rendahnya kesejahteraan di Indonesia dipengaruhi oleh kecilnya *entrepreneur*. Menurut McClelland, suatu Negara akan menjadi makmur apabila memiliki *entrepreneur* sedikitnya 2 persen dari jumlah penduduk. Indonesia diperkirakan hanya 400.000 orang yang tercatat menjadi pelaku usaha yang mandiri, atau sekitar 0,18 persen dari populasi.

Kondisi di atas menandakan betapa masalah pengangguran menjadi masalah yang sangat serius. Realitanya banyak lulusan pendidikan yang orientasinya hanya mencari lapangan pekerjaan dari pada menciptakan lapangan pekerjaan. Sedangkan banyak lulusan pendidikan yang tidak mampu mengisi lowongan pekerjaan karena ketidakcocokan antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang dibutuhkan dunia kerja. Meski tidak terserapnya lulusan pendidikan ke lapangan kerja memang tidak sepenuhnya disebabkan faktor tidak adanya jiwa *entrepreneurship*, banyak faktor lain menjadi penyebab. Nampaknya faktor dan tantangan terpenting adalah bagaimana institusi pendidikan berhasil membentuk atau menanamkan semangat, jiwa, dan sikap *enterpreneurship* agar mereka mampu hidup mandiri di masyarakat.

Untuk memenuhi kebutuhan globalisasi ekonomi dan era informasi yang mendorong industri menggunakan sumber daya manusia lulusan pendidikan yang kompeten dan memiliki jiwa *entrepreneurship*. Selain itu, juga dibutuhkan adanya sikap *enterpreneurship* pada diri siswa sebagai pengembangan dari keterampilan *soft skill* yang diberikan selama proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Sikap *enterpreneurship* tumbuh pada diri seseorang melalui poroses yang cukup lama. Salah satu ciri sikap *enterpreneurship* adalah pemikiran yang kreatif.

Untuk mengurangi angka pengangguran salah satu cara yang bisa dilakukan adalah perlu dikembangkannya semangat, jiwa dan sikap *enterpreneurship* sedini mungkin, untuk mengubah manusia menjadi insan wirausaha yang tangguh dan siap, sehingga mampu menghidupi dirinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, kualitas pendidikan harus terus menerus ditingkatkan. Menurut Saputra, 2015 menyatakan bahwa kualitas pendidikan terkait dengan kualitas proses dan produk. Kualitas proses dapat dicapai apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan peserta didik dapat mengahayati dan menjalani proses pembelajaran tersebut secara bermakna. Kualitas produk tercapai apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan kebutuhannya dalam kehidupan dan tuntutan dunia kerja. Dengan demikian untuk kemampuan tersebut di atas perlu dikembangkan pendidikan *enterpreneurship* pada tingkat sekolah menengah kejuruan.

Menurut Kristanto dan Munif Dwiyono (2008:65) menyatakan bahwa metode yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran *entrepreneurship* pada anak dengan melakukan simulasi bisnis. Karena selain akan dapat menemukan sendiri teori-teori yang relevan dengan dunia wirausaha, siswa akan dapat melakukan praktek secara langsung (dalam skala kecil) sehingga siswa akan mengalami berbagai permasalahan dalam dunia usaha. Sedangkan Desembiarto (2006:93) juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa *entrepreneurship* dapat dikembangkan melalui beberapa aktivitas menarik dibandingkan hanya memberikan materi secara klasikal. Misalnya dengan kegiatan praktek.

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, SMK Negeri pada program keahlian multimedia yang berada di kota Semarang, bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajarnya rata-rata menggunakan model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning*. Salah satunya yaitu SMK Negeri 8 Semarang tempat praktik pengalaman lapangan oleh peneliti, dimana pada model pembelajaran yang diterapkan pada program keahlian multimedia adalah model *project based learning* sedangkan pada strategi pembelajarannya didukung pendidikan berbasis *entrepreneurship*. Berbeda dengan SMK Negeri 4 Semarang, berdasarkan observasi dalam pembelajarannya menggunakan model *project based learning*, dimana tahapan pembelajaran hanya sampai pada tahap produksi. Perbedaan

tersebut dilandasi karena setiap sekolah mempunyai kebijakan masing-masing dalam setiap kegiatan pembelajarannya.

Menurut Wahyuni (2008:105) menjelaskan bahwa upaya untuk menumbuhkembangkan sikap *entrepreneurship* dapat dengan cara mencantumkan *entrepreneurship* dalam kurikulum setiap kompetensi keahlian secara kurikuler dan wajib bagi setiap siswa. Sedangkan penggunaan model *project based learning* dirasa sangat tepat diimplementasikan pada siswa SMK program keahlian multimedia, yang diharapkan dapat mengembangkan jiwa *entrepreneurship*nya.

Penelitian ini diadakan pada siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang, karena kelas XI dianggap sudah mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar sekolah dan sudah mendapatkan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *project based learning* pada semester sebelumnya.

Model *project based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Sementara itu, menurut Patton, 2012 (Sani,2014:171) *project based learning* harus melibatkan siswa dalam membuat proyek atau produk yang akan dipamerkan dimasyarakat. Jadi *project based learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang,

membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

Uraian di atas dapat diketahui, bahwa untuk menjawab tantangan terpenting dalam membentuk dan menanamkan semangat, jiwa dan sikap *enterpreneurship* pada siswa sekolah menengah kejuruan agar mempunyai kompetensi yang dibutuhkan pada dunia kerja dan dapat menciptakan lapangan kerja sendiri sehingga tidak bergantung pada ketersediaan lapangan kerja. Dengan demikian permasalahan yang muncul adalah pada proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang dapat meningkatkan kompetensi lulusan serta memiliki jiwa *entrepreneurship*. Dengan demikian apakah model *project based learning* dapat menciptakan jiwa *entrepreneurship* pada siswa program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang atau tidak. Terkait latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul **“PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PENGEMBANGAN JIWA *ENTREPRENEURSHIP* SISWA PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka timbul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis *enterpreneurship* mendukung model *project based learning*
- b. Model *project based learning* menghasilkan produk yang dapat dijual sehingga menciptakan jiwa *enterpreneurship*
- c. Pengaruh model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship*.
- d. Pembelajaran berbasis *enterpreneurship* yang termuat dalam model *project based learning* memicu siswa untuk melanjutkan bisnis meskipun sudah tidak mempelajari mata pelajaran yang bersangkutan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memberikan batasan masalah agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak melenceng dari topik permasalahan. Pada penelitian ini difokuskan pada penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship* siswa program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang. Dalam penelitian ini peneliti

membatasi ruang lingkup responden sehingga penelitian untuk siswa kelas XI program keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana penerapan model *project based learning* dalam mengembangkan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK negeri program keahlian Multimedia di kota Semarang?
- b. Seberapa besar jiwa *entrepreneurship* siswa SMK negeri program keahlian Multimedia di kota Semarang?
- c. Bagaimana pengaruh model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK negeri program keahlian Multimedia di kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan model *project based learning* dalam mengembangkan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian Multimedia di kota Semarang?

- b. Untuk mengetahui seberapa besar jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian Multimedia di kota Semarang?
- c. Untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian Multimedia di kota Semarang?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan beberapa uraian di atas, diharapkan mampu memberikan manfaat serta berguna terutama:

1. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan model pembelajaran baru yang lebih nyata dan dapat menjadi bekal pengalaman berwirausaha mereka dalam menghadapi dunia di luar sekolah.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai sumber inspirasi meningkatkan pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sehingga guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahkan pertimbangan dan kontribusi yang besar terhadap

kepala sekolah dalam kaitannya peningkatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap dan jiwa *entrepreneurship*.

2. Secara teoritis

- a) Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi ilmiah terhadap ilmu pengetahuan.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar mengembangkan model pembelajaran pada kegiatan belajar selanjutnya yang dapat berperan besar dalam mencetak generasi penerus berjiwa *entrepreneurship* sehingga mampu hidup mandiri.

1.7 Penegasan Istilah

Seiring dengan kemampuan peneliti yang terbatas dan untuk menghindari terjadi kesalahan pengertian, penafsiran judul dan pelebaran pokok dari tujuan dalam skripsi ini, peneliti merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan memperjelas istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

a. Penerapan Model *Project Based Learning*

Penerapan model *project based learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbuatan penerapan suatu teori dan model *project based learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan aktivitas

jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

b. Sifat atau Jiwa *Entrepreneurship*

Sifat terdapat dalam diri seseorang dan cenderung permanen. Sifat itu sendiri bersifat umum, tidak terkait dengan obyek tertentu atau situasi tertentu. Sifat mempunyai kapasitas untuk menuntun pembentukan tingkah laku yang konsisten. Sifat tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diamati dari tingkah lakunya. Dalam diri seorang wirausahaan terdapat beberapa sifat atau jiwa *enterpreneurship* yang khas. Sifat-sifat tersebut mampu mengantarkan keberhasilan dalam mengelola perusahaan, dan sifat-sifat itu pula yang dapat menentukan kadar *enterpreneurship* seseorang. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan jiwa *enterpreneurship* adalah adanya keinginan dari seseorang itu sendiri dalam menyalurkan kreatifitas yang dimiliki sehingga dapat dijadikan sebagai lahan untuk mencari penghasilan dengan membangun sebuah usaha secara mandiri.

c. Siswa SMK Negeri Kota Semarang

Siswa SMK Negeri kota Semarang dalam penelitian ini adalah siswa lah yang menjadi objek dalam penerapan model *project based learning* dalam kegiatan belajar mengajar di SMK. Dalam hal ini penerapan model *project based learning* berhubungan dengan membentuk dan mengembangkan jiwa *enterpreneurship* atau *entrepreneurship* pada siswa.

d. Program Keahlian Multimedia

Program keahlian Multimedia merupakan program keahlian yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga terampil di bidang desain dan penguasaan teknologi informasi multimedia. Siswa dibekali kemampuan dasar seni dan desain, penguasaan software desain grafis dan multimedia (2D/3D) desain web dan media interaktif, fotografi, editing audio visual, dan animasi komputer.

BAB II

KERANGKA TEORI

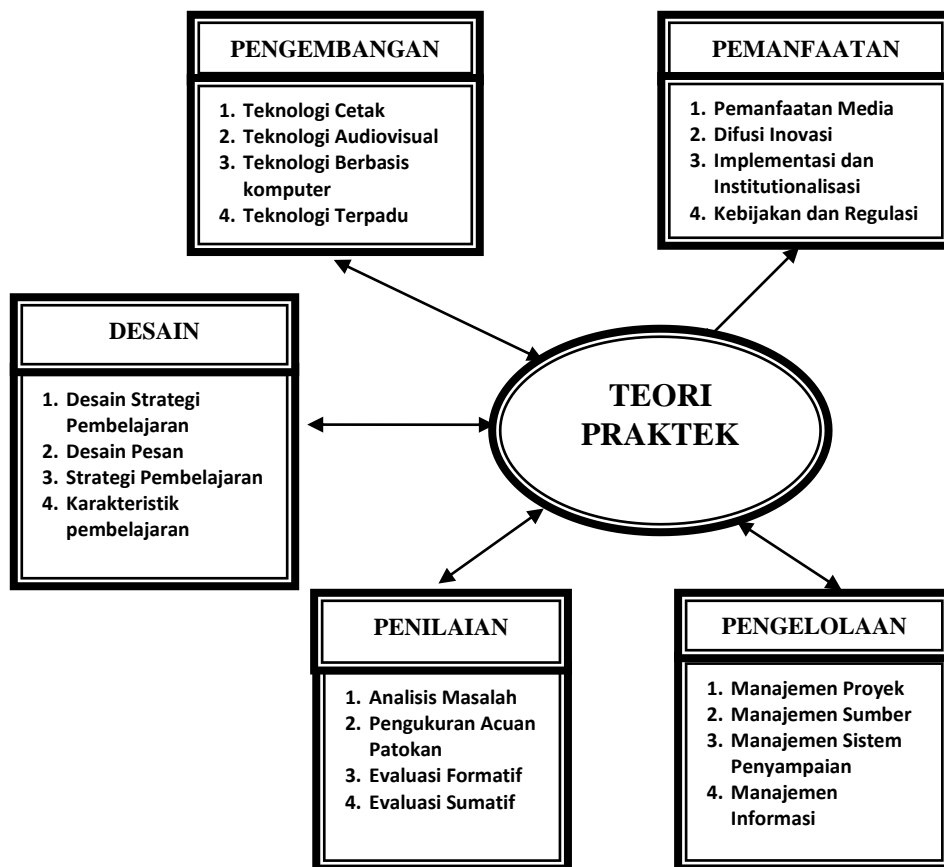
2.1 Definisi Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut Miarso (2009:544), teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu, teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya.

Definisi tahun 1994 mengungkapkan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Senada dengan uraian tersebut Januszewski dan Moelanda (2008:1) dalam Arsyad (2013:7), menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai.

Definisi-definisi teknologi pendidikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang kajian yang membantu dalam memfasilitasi proses pembelajaran untuk memecahkan masalah dengan tujuan yang telah ditentukan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Definisi teknologi pendidikan tahun 1994, kawasan teknologi pendidikan dibagi menjadi 5 kawasan, yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Menurut Seels dan Richey (1994:28) dapat digambarkan sebagai berikut:

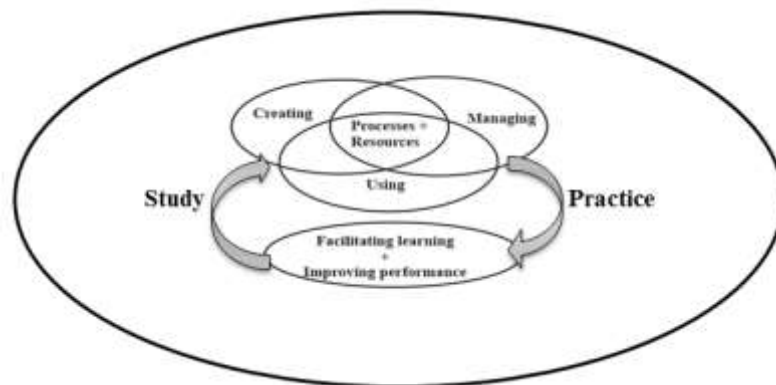


Gambar 2.1. Bagan Kawasan Teknologi Pendidikan 1994

Kawasan yang pertama merupakan kawasan desain. Desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang bertujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Kawasan

selanjutnya merupakan kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan yaitu pada produksi media. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan meliputi teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu. Kawasan ketiga adalah kawasan pemanfaatan. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajaran dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajaran agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai dalam pembelajaran, serta memasukan ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan (Seels dan Richey, 1994:50). Berikutnya merupakan kawasan pengelolaan. Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervise. Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan pengelolaan informasi. Kawasan yang terakhir adalah kawasan penilaian. Penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Kawasan penilaian meliputi analisis masalah, pengukuran beracuan patokan, penilaian formatif, penilaian sumatif. Adapun definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 adalah bidang kajian dan praktik etis dalam memfasilitasi praktik pembelajaran

dan meningkatkan kinerja dengan mengkreasi, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologis (metode dan media pembelajaran) yang tepat. Sedikit perbedaan definisi teknologi pendidikan tahun 1994 yang dibagi menjadi beberapa kawasan, sedangkan pada definisi resmi AECT tahun 2004 lebih menekankan pada posisi dan peran teknologi pendidikan dalam praktik pembelajaran dan pendidikan secara umum dengan aktivitas sentral dan objek kajian teknologi pendidikan. Berikut merupakan gambaran visual elemen kunci definisi teknologi pendidikan dari AECT tahun 2004 (Januszewski & Molenda [eds.], 2008:5).



Gambar 2.2. Visual elemen kunci definisi teknologi pendidikan tahun 2004

Titik fokus dalam teknologi pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran dengan cara menciptakan, mendesain, atau mengkreasi (*creating*), menggunakan, dan mengelola metode/proses teknologis dan media/sumber belajar. Dengan demikian aktivitas utama dari bidang kajian teknologi pendidikan adalah: (1) mengkreasi proses dan sumber pembelajaran; (2) menggunakan proses dan sumber pembelajaran; dan (3)

mengelola proses dan sumber pembelajaran. Dalam arti luas objek/subjek kajian teknologi pendidikan adalah proses dan sumber belajar. Jadi aktivitas kreasi, pengguna, dan pengelolaan berpusat pada “proses” dan “sumber” tersebut.

Berikut merupakan ulasan dari elemen/komponen utama definisi teknologi pendidikan: (1) Proses (*processes*), yaitu aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan, dan kajian (*study*). Wujud proses dalam aktivitas atau dimensi kreasi ini adalah metode atau proses perumusan desain pembelajaran atau *instructional design* dan *learning design*, sampai pada proses teknis proses produksi media dan metode pembelajaran. Pada dimensi penggunaan, proses dipahami sebagai implementasi dan praktik pembelajaran. Sedangkan pada dimensi pengelolaan, proses adalah aktivitas pengelolaan itu sendiri; (2) Sumber (*resources*), yaitu segala hal yang menjadi sumber bagi proses pembelajaran, di sisi lain dapat diartikan sebagai “media”. Sumber dalam definisi teknologi pendidikan AECT tahun 2004 disebut sumber-sumber teknologis (*technological resources*); (3) Kreasi (*creating*), yaitu dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, dimana pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya. Di sini hal yang dikreasikan adalah desain pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah kreasi metode, media, dan konsep evaluasi yang akan dilakukan. Selain itu juga diarahkan untuk mengkreasi proses/metode perumusan dan

penyusunan desain pembelajaran; (4) Penggunaan (*using*), implementasi dari desain pembelajaran yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. Penggunaan yang dimaksud adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media, dan metode pembelajaran, dan juga proses evaluasi pembelajaran, dan; (5) Pengelolaan (*managing*), yaitu mengelola aktivitas kreasi (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Uraian dari kawasan teknologi pendidikan tahun 1994 di atas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan desain. Peneliti dalam hal ini meneliti mengenai penerapan strategi pembelajaran menggunakan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian multimedia. Sedangkan jika dilihat dari definisi kawasan teknologi pendidikan tahun 2004 di atas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan penggunaan (*using*), yaitu salah satu dari implementasi model pembelajaran yang sudah ada. Dimana model pembelajaran tersebut adalah *project based learning*, yang di implementasikan pada pembelajaran di SMK Negeri khususnya program keahlian multimedia. Sehingga peneliti dalam hal ini meneliti mengenai implementasi atau penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK Negeri program keahlian multimedia. Dalam penelitian ini akan diteliti pengaruh penggunaan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa.

2.2 Hakekat *Entrepreneurship* (Kewirausahaan)

Entrepreneurship merupakan aspek yang sangat penting, tidak hanya bagi pelaksanaan suatu kegiatan usaha (bisnis) tetapi juga dalam menghadapi berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari. *Entrepreneurship* mencerminkan kualitas dan kemampuan seseorang dalam menghadapi tantangan dan resiko, memanfaatkan peluang, dan mencapai keberhasilan. Kewirausahaan merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi lingkungannya, yang ditunjukkan oleh serangkaian sikap dan perilaku.

Entrepreneurship identik dengan kemampuan seseorang yang kreatif, inovatif, berani mengambil resiko, serta selalu mencari peluang melalui potensi yang dimilikinya. Sebagaimana secara rinci dikemukakan Zimmerer, 1996:51 (Suryana, 2014) mengemukakan *entrepreneurship* adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari. *Entrepreneurship* merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi, dan keberanian menghadapi risiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru. Sedangkan **kreativitas** (*creativity*), diartikan sebagai kemampuan mengembangkan ide-ide dan menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dan menghadapi peluang. Sementara **inovasi** (*innovation*) diartikan sebagai kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan atau memperkaya kehidupan.

Suryana (2014) mengemukakan ada enam hakikat penting *entrepreneurship*, yakni: (1) *entrepreneurship* adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan dalam sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses, dan hasil bisnis; (2) *entrepreneurship* adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda; (3) *entrepreneurship* adalah suatu proses penerapan kreatifitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menentukan peluang untuk memperbaiki kehidupan; (4) *entrepreneurship* adalah suatu nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha dan perkembangan usaha; (5) *entrepreneurship* adalah suatu proses mengerjakan sesuatu yang baru dan berbeda yang dapat memberikan manfaat serta nilai lebih; (6) *entrepreneurship* adalah usaha menciptakan nilai tambah dengan jalan mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan.

Entrepreneurship adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*), dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya (Suryana, 2014). *Entrepreneurship* merupakan suatu disiplin ilmu tersendiri, memiliki proses sistematis, dan dapat diterapkan dalam bentuk penerapan kreativitas dan keinovasian. Pada masa sekarang dan masa yang akan datang, nampaknya *entrepreneurship* menjadi hal yang mutlak diperlukan, karena sejalan dengan tuntutan perubahan yang cepat pada paradigma

pertumbuhan yang wajar serta perubahan ke arah globalisasi dimana hal ini menuntuk adanya inovasi atau perubahan paradigma pendidikan. Dalam penelitian Wijayanti (2011), mengemukakan bahwa seseorang yang memiliki bakat *entrepreneurship* dapat menggambarkan bakatnya melalui pendidikan. Mereka yang menjadi *entrepreneur* adalah orang-orang yang mengenal potensi dan belajar mengembangkan potensi untuk menangkap peluang serta mengorganisasikan usahanya dalam mewujudkan cita-citanya. Dengan demikian untuk menjadi wirausaha yang sukses tidak hanya cukup bernalih bakat, akan tetapi harus memiliki pengetahuan dalam segala aspek usaha yang ditekuninya.

Menurut Reymond, 1995 (Sudrajad, 2014) terdapat perbedaan antara *entrepreneurship* dan wirausaha. *Entrepreneurship* yang dimaksud adalah suatu proses menciptakan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (inovasi). Tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat. Sedangkan yang dimaksud wirausaha mengacu pada orang yang melaksanakan penetasan gagasan, memadukan sumber daya, dan merealisasikan gagasan tersebut menjadi kenyataan.

Informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa *entrepreneurship* pada dasarnya dapat tumbuh karena bakat, bukan saja bakat yang diberikan dari orang tua melainkan bakat yang dapat dipelajari melalui pendidikan formal maupun non formal, dan dari pengalaman yang telah dialami. *Entrepreneurship* terdiri atas kreativitas yaitu mampu menemukan ide-ide

yang baru dan belum ada sebelumnya, inovasi mampu menerapkan pembaharuan dari ide-ide sebelumnya serta berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan. *Entrepreneurship* mencakup masalah perilaku dan kemampuan seseorang dalam mengubah sesuatu, baik dari keadaan negatif menjadi positif dan hal yang awalnya tidak menguntungkan menjadi menguntungkan. Pembentukan wirausahawan terjadi melalui sebuah proses dan tahapan, dengan proses dan tahapan yang dilalui akan menentukan tingkat keberhasilan seorang wirausahawan.

2.3 Jiwa *Entrepreneurship*

Seperti telah dikemukakan sebelumnya, bahwa *entrepreneurship* mempelajari tentang nilai, kemampuan dan perilaku seseorang dalam berkreasi dan berinovasi. Objek dalam studi *entrepreneurship* adalah kemampuan, yaitu kemampuan merumuskan tujuan hidup, kemampuan memotivasi diri, kemampuan berinisiatif, kemampuan membentuk modal, kemampuan mengatur waktu, dan kemampuan membiasakan diri untuk belajar dari pengalaman. Oleh sebab itu, objek studi *entrepreneurship* adalah kemampuan sifat-sifat, nilai-nilai dan kepribadian seseorang yang diwujudkan dalam bentuk perilaku. Jiwa atau sifat *entrepreneurship* ada dalam diri seseorang dan cenderung permanen. Sifat, bersifat umum tidak terkait dengan objek tertentu atau situasi tertentu. Sifat mempunyai kapasitas untuk menuntun pembentukan tingkah laku yang konsisten.

Menurut Suryana ciri-ciri umum *entrepreneurship* dapat dilihat dari berbagai aspek kepribadian, seperti jiwa, watak, sikap dan perilaku seseorang yaitu, jiwa *entrepreneurship* adalah orang yang percaya diri (yakin, optimis, dan penuh komitmen) berinisiatif (energik dan percaya diri), memiliki motif berprestasi (berorientasi pada hasil dan berwawasan ke depan), memiliki jiwa kepemimpinan (berani tampil beda, dapat dipercaya, dan tangguh dalam bertindak), dan berani mengambil resiko dengan penuh perhitungan.

Selain ciri-ciri umum tersebut, para ahli masih mengemukakan karakteristik *entrepreneurship* dengan konsep yang berbeda-beda, tetapi memiliki makna yang hamper sama. Seperti Geoffrey G. Meredith, 1996:5-6 (Suryana, 2014) mengemukakan enam ciri dan watak *entrepreneurship* yaitu: (1) percaya diri dan optimis, yaitu seorang memiliki percaya diri yang kuat, ketidakbergantungan dengan orang lain, dan individualistis; (2) berorientasi pada tugas dan hasil, yaitu kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi pada laba, mempunyai dorongan kuat, energik, tekunan tabah, bertekad kerja keras serta inisiatif; (3) berani mengambil resiko dan menyukai tantangan, yaitu mampu mengambilyang wajar; (4) kepemimpinan, yaitu berjiwa kepemimpinan, mudah beradaptasi dengan orang lain, dan terbuka terhadap saran dan kritik; (5) keroisinalitasan, yaitu inovatif, kreatif, dan fleksibel, dan; (6) berorientasi pada masa depan, yaitu memiliki visi dan perspektif terhadap masa depan.

Menurut Kristanto dan Munif Dwiyono (2008:33) menjelaskan bahwa seorang wirausahawan memiliki kecenderungan karakter sebagai berikut:

1. Rasa percaya diri

Seorang wirausahawan memiliki kepribadian yang mantap, tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain, memiliki optimisme tinggi atas keputusan yang diambilnya.

2. Berorientasi pada tugas dan hasil

Seorang wirausahawan dalam bekerja selalu mendahulukan hasil kerja atau prestasi kerja, tidak malu dalam melakukan pekerjaan, serta bertekad kuat.

3. Berani mengambil risiko

Seorang wirausahawan tidak takut menjalani pekerjaan dengan risiko besar selama mereka telah memperhitungkannya dengan matang untuk hasil mengatasi resiko

4. Jiwa kepemimpinan yang baik

Seorang wirausahawan selalu dapat menyesuaikan diri dengan organisasi yang dipimpinnya, berpikiran terbuka dan bersedia mendengarkan kritik dan saran dari seteman maupun bawahan, seta berdifat responsif pada masalah yang dihadapi

5. Originalitas

Seorang wirausahawan tidak hanya mengikut pada keberhasilan orang lain tapi justru menemukan sesuatu yang baru, mereka kreatif dan inovatif dan mampu mewujudkan ide-ide yang muncul

6. Berorientasi pada masa depan

Seorang wirausahawan selalu tahu bagaimana mengembangkan bidang usahanya dimasa depan tentunya agar kontinuitasnya tetap terjaga

7. Kreatifitas tinggi

Dengan kreatifitas, Seorang wirausahawan dapat memberikan pilihan baru yang belum sempat dipikirkan orang lain

8. Keinginan untuk maju

Selain harus memiliki motivasi tinggi pada usahanya , wirausahawan juga bertindak sebagai pembangkit motivasi untuk meraih kesempatan, dan membentuk pribadi yang tangguh dan tidak mudah menyerah

9. Rasa ingin tahu yan kuat

Seorang wirausahawan selalu mencari informasi, dengan membeaca, bertanya, pada orang yang berpengetahuan dan berpengalaman dalam bidang profesi dan pengeahuan yang berkaitan dengan bisnis yang dijalannya

10. Entusiame (semangat)

Seorang wirausahawan selalu bersemangat dalam menjalankan pekerjaan dan menjadi pendorong motivasi untuk mencapai keberhasilan. Semangat harus tetap dijaga karena dengan menurunnya semangat akan berdampak turunnya target kerja yang telah ditetapkan

11. Anaisis yang sistematis

Seorang wirausahawan akan melakukan analisis yang sistematis agar segala sesuatu yang berhubungan dengan target dan pencapaian usaha dapat dipredksikan. Analisi tersebut meliputi jangka waktu yang harus ditetapkan, biaya yang diperlukan, jumlah dan jenjang profesi personel yang akan bertugas melaksanakan pekerjaan. Kemungkinan hasil akhir yang ingin dicapai serta dampak yang terjadi karena pelaksanaan pekerjaan.

12. Terbuka dan menerima saran dan masukan dari pihak lain

Seorang wirausahawan menyadari bahwa setiap orang memnpunyai kelebihan dalam pengetahuan dan pengalaman tertentu, maka sikap terbuka terhadap saran dan masukan dari pihak lain merupakan akses pengetahuan yang akan memperkaya wawasan

13. Inisiatif menonjol

Seorang wirausahawan mempunyai inisiatif dalam melakanakan suatu pekerjaan atau mewujudkan suatu ide. Keberanian menawarkan

inisiatif pada saat kritis pada suatu kondisi sangat diperlukan dalam kehidupan organisasi.

14. Pikiran yang terkonsentrasi

Seorang wirausahawan akan selalu memusatkan pikiran dan berkonsentrasi pada pencapaian hasil usahanya, serta menemukan inovasi dalam pengembangan usahanya.

Zimmerer, (1996) dalam Suryana, (2014) mengemukakan bahwa karakteristik sikap dan perilaku wirausaha yang berhasil adalah: (1) Memiliki komitmen dan tekad yang bulat untuk mencurahkan semua perhatian terhadap usaha (*commitment and determination*); (2) Memiliki rasa tanggung jawab yang baik dalam mengendalikan sumber daya maupun keberhasilan wirausaha (*desire for responsibility*); (3) Selalu berambisi untuk mencari peluang (*opportunity obsession*); (4) Tahan terhadap resiko dan ketidakpastian (*tolerance for risk, ambiguity, and uncertainty*); (5) Percaya diri (*self confidence*); (6) Berdaya cipta dan luwes (*creativity and flexibility*); (7) Selalu memerlukan umpan balik yang segera (*desire for immediate feedback*); (8) Memiliki tingkat energi yang tinggi (*high level of energy*); (9) Memiliki dorongan untuk selalu unggul (*motivation to excel*); (10) Berorientasi pada masa yang akan datang (*orientation to the future*); (11) Selalu belajar dari kegagalan (*willingness to learn from future*); (12) Memiliki kemampuan dalam kepemimpinan (*leadership ability*).

Lebih lanjut menurut Steinhoff dan John F Burges (Suryana 2003) mengemukakan beberapa karakteristik yang diperlukan untuk menjadi wirausahawan yang berhasil, adalah: (1) memiliki visi dan tujuan usaha yang jelas; (2) bersedia menanggung resiko waktu dan uang; (3) berencana dan mengorganisir; (4) kerja keras sesuai dengan kemampuan; (5) mengembangkan hubungan dengan pelanggan, pemasok, pekerja, dan yang lainnya, dan; (6) bertanggung jawab terhadap keberhasilan dan kegagalan.

Selain itu, seorang pakar *enterpreneurship* yang bernama Sukardi (Barnawi dan Mohammad Arifin, 2012) menyimpulkan sifat-sifat umum yang dimiliki oleh *enterpreneur* menjadi Sembilan jenis sifat *entrepreneur*. yaitu meliputi:

1. Sifat instrumental, sifat yang dalam berbagai situasi selalu dapat memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungannya (yang dipandang sebagai alat) untuk membantu mencapai tujuan pribadi atau usaha.
2. Sifat prestatif, dalam berbagai situasi selalu tampil lebih baik, lebih efektif dibandingkan dengan sebelumnya, selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik. Karena baginya yang terpenting adalah berprestasi.
3. Sifat keluwesan dalam bergaul, selalu aktif bergaul dan cepat menyesuaikan diri dalam pergaulan, berusaha untuk terlibat dengan teman-temannya yang ditemui dalam kegiatan sehari-hari. Selalu

tampil dengan wajah ramah, akomodatif terhadap berbagai ajakan untuk berdialog, dan baik pengendalian emosinya.

4. Sifat pengambil resiko, selalu memperhatikan kemungkinan keberhasilan dan kegagalan dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan. Sedangkan tindakan diperhitungkan dengan cermat, dan selalu mencoba mengantisipasi kemungkinan adanya hambatan-hambatan yang dapat mengagalkan usahanya.
5. Sifat swa kendali, selalu mengacu pada kekuatan dan kelemahan pribadi serta batas-batas kemampuan dalam menghadapi berabagai situasi dan usaha. Dia tahu persis kapan saatnya harus bekerja keras, saat berhenti bekerja, dan harus mengubah strategi dalam bekerja bila menghadapi hambatan.
6. Sifat kerja keras, selalu terlibat dalam situasi kerja, tidak mudah menyerah sebelum pekerjaan selesai, lebih suka mengisi waktu dengan perbuatan yang nyata untuk mencapai tujuan.
7. Sifat keyakinan diri, selalu percaya dengan kemampuan diri, tidak ragu-ragu dalam bertindak, serta cenderung melibatkan diri secara langsung dalam berbagai situasi.
8. Sifat inovatif, selalu mendekati masalah dengan cara-cara baru yang lebih bermanfaat, dan sangat terbuka dengan hasil penemuan baru.

9. Sifat mandiri, yaitu apa yang dilakukan merupakan tanggung jawab pribadi. Keberhasilan dan kegagalan dikaitkan dengan tindakan-tindakan pribadinya.

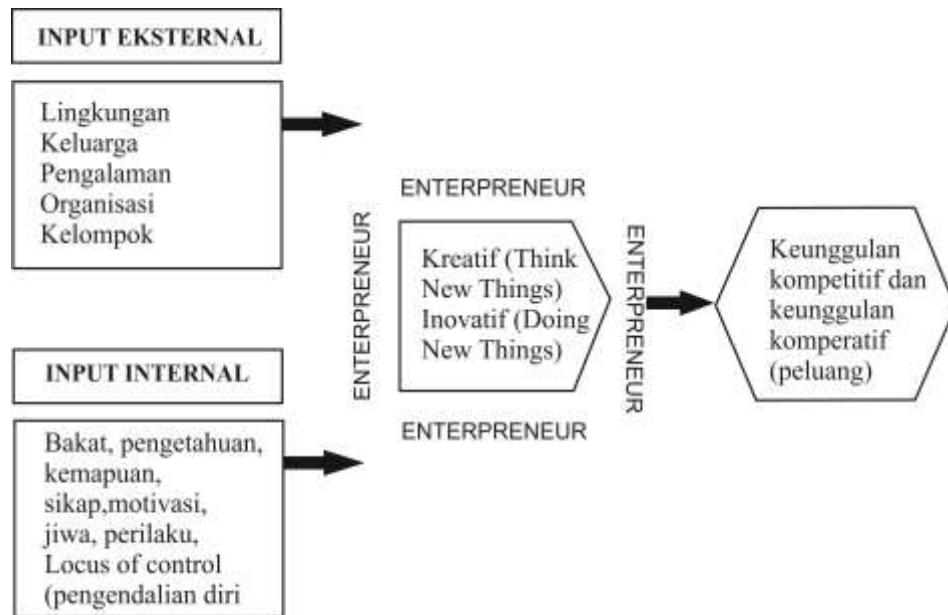
2.4 Pentingnya Sikap dan Jiwa *Enterpreneurship* Bagi Siswa SMK

Saat ini generasi muda di Indonesia tidak dibesarkan dalam budaya wirausaha untuk menghasilkan wirausaha yang andal, menurut Indratno dibutuhkan 3L yang menentukan, yaitu: lahir, lingkungan, dan latihan. Lahir, seseorang yang lahir dari keluarga wirausaha sehingga mendapat atmosfer kewirausahaan dalam jangka panjang. Lingkungan, seseorang berada dalam lingkungan *enterpreneurship* sehingga jiwa *enterpreneurship*nya muncul. Latihan atau pendidikan, upaya yang secara sadar dan terstruktur dilakukan untuk membangun *mind set* wirausaha.

Siswa lulusan SMK diarahkan untuk mampu bekerja di berbagai lapangan kerja yang ada. Namun kebanyakan lulusan tidak dapat terserap sepenuhnya hal ini dikarenakan semakin sempitnya lapangan kerja yang ada dan semakin tingginya jumlah pencari lapangan kerja. Dengan demikian memaksa pencari kerja untuk dapat membuka usaha mandiri dengan menumbuhkembangkan usaha wiraswasta. Seperti pendapat Wena (1996:49) yang menyatakan bahwa karakteristik tenaga kerja yang dibutuhkan oleh dunia industri salah satunya adalah memiliki sikap wirausaha.

Jiwa *entrepreneurship* merupakan jiwa yang dapat dipelajari baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal bahkan dalam pendidikan in formal. Jiwa *entrepreneurship* sendiri lebih mengarah pada perubahan mental, karena jiwa *entrepreneurship* berada pada setiap orang yang mau berpikir kreatif dan inovatif. Jadi tidak perlu dipertentangkan, apakah kemampuan berwirausaha berkat adanya bakat atau hasil dari pada pendidikan. Jadi proses pembentukan sikap dan jiwa *entrepreneurship* memang perlu ditanamkan sedini mungkin, terlebih untuk siswa SMK yang pada dasarnya siswa SMK berorientasi langsung dengan dunia kerja. Sehingga perlu adanya untuk mengembangkan jiwa *entrepreneurship* pada siswa SMK agar dapat memasuki dunia kerja dan dapat membuka lapangan kerja sendiri. Siswa SMK dirasa mampu membuka usaha sendiri karena telah mendapatkan pengetahuan mengenai *entrepreneurship*. Selain membuka lapangan kerja sendiri juga dapat membuka kesempatan kerja untuk orang lain.

Terdapat dua golongan input yang membentuk jiwa *entrepreneurship*, yaitu input internal an input eksternal. Seperti pada gambar skema dibawah ini:



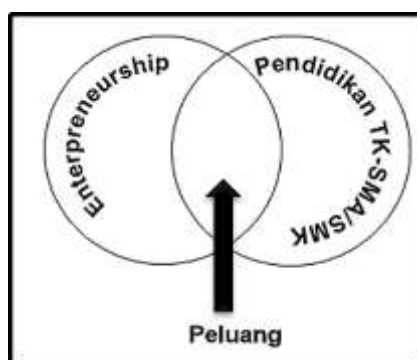
Gambar 2.3. Input eksternal dan internal pengaruh jiwa *entrepreneurship*
 Sumber. Suryana (dalam: file.upi.edu/Direktori/FPEB/PRODI.-MANAJEMEN.../FILE_5.pdf)

Input internal adalah masukan yang berasal dari dalam individu. Bentuknya dapat berupa bakat, pengetahuan dan kemampuan awal, sikap, awal, motivasi, jiwa, perilaku, dan pengendalian diri. Sementara itu input eksternal adalah masukan yang berasal dari luar individu. Dapat berupa lingkungan, keluarga, pengalaman, organisasi, dan kelompok. Kedua golongan input tersebut sama-sama memengaruhi proses pembentukan jiwa *entrepreneurship* yang penuh kreasi dan inovasi. Dengan demikian outputnya menghasilkan insan yang unggul kompetitif dan komparatif. (Barnawi & Mohammad Arifin. 2012:57).

Forum Mangunwijaya V&VI mengamati, bahwa pendidikan yang mampu mengatasi dalam memperbaiki pendidikan disekolah kejuruan, yang paling tepat adalah pendidikan yang berorientasi jiwa

enterpreneurship, yaitu jiwa yang berani dan mampu menghadapi problem hidup dan kehidupan secara wajar, jiwa kreatif untuk mencari solusi dan mengatasi problem tersebut, jiwa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Pendidikan yang memiliki atmosfer *enterpreneurship* akan memunculkan peluang hidup yang lebih baik bagi para lulusannya. Lulusan sekolah akan memiliki karakter mandiri sehingga mampu mengelola diri sendiri untuk menghadapi lingkungan yang kompetitif.



Gambar 2.4. Peluang diantara *enterpreneurship* dengan pendidikan
 Sumber: Sunu, Dewi & Cahaya Lucky. 2008. *Memperkaya KTSP dengan Pendidikan Enterpreneur*. (dalam www.ciputra.org...syqq&card=rja)

Skema di atas menjelaskan bahwa peserta didik memiliki daya saing dan mampu membaca peluang untuk melahirkan karya hidup untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Karena seorang anak harus mampu berpikir bahwa ia juga dapat berdampak bagi orang lain dan sekitarnya. (dalam Barnawi & Mohammad Arifin, 2012:58).

Desembiarto (2006:93) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa *enterpreneurship* dapat

dikembangkan melalui beberapa aktivitas menarik dibandingkan hanya dengan memberikan materi secara klasikal, misalnya dengan kegiatan praktek. Sedangkan penanaman sikap dan jiwa *enterpreneurship* pada siswa SMK yang ada di kota Semarang banyak dilakukan dengan cara menjadikan *enterpreneurship* sebagai mata diklat wajib bagi setiap kompetensi keahlian SMK di kota Semarang. Sedangkan strategi yang digunakan dengan menerapkan model *project based learning*.

2.5 Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *project based learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. *project based learning* dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Menurut Sani (2014). *project based learning* sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Perbedaan utama antara *project based learning* dan *problem based learning* (PBL) adalah adanya produk yang harus dibuat dan ditampilkan oleh siswa dalam *project based learning*.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam *project based learning* menggunakan tugas

proyek sebagai strategi pembelajaran. Peserta didik bekerja secara nyata, memecahkan persoalan di dunia yang dapat menghasilkan solusi berupa produk atau hasil karya secara nyata atau realistis. Prinsip yang mendasari *project based learning* adalah: (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran; (2) tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran, dan; (3) penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara otentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam produk (laporan atau hasil karya). Produk, laporan atau hasil karya tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan proyek berikutnya.

Project based learning merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang kompleks dan membutuhkan berbagai penguasaan konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya. *Project based learning* didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Melalui *project based learning* juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam

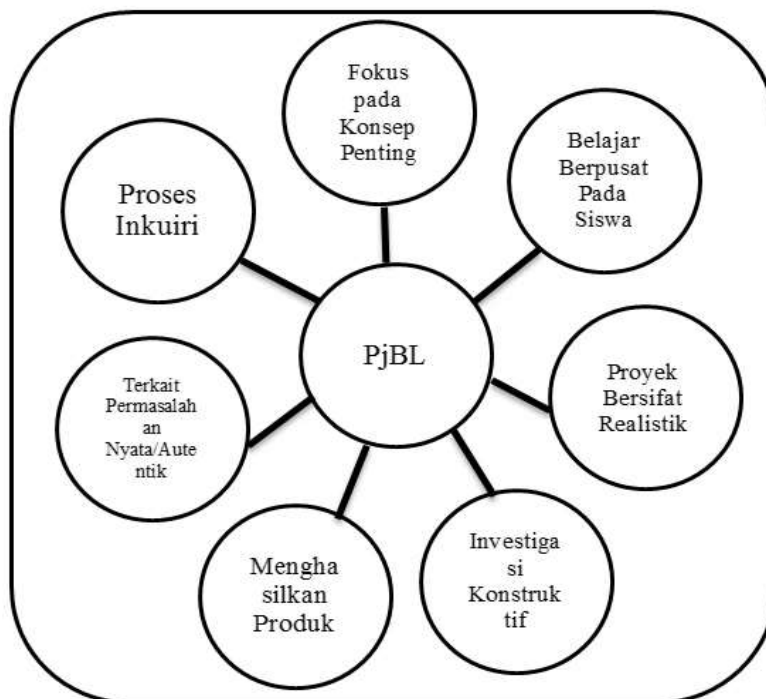
membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.

a) Karakteristik Model *Project Based Learning*

Hasil *review* tentang *project based learning*, dikemukakan beberapa karakteristik penting *project based learning*, yakni: (1) fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pelajaran; (2) Pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif; (3) Proyek harus realistis, dan; (4) Proyek direncanakan oleh siswa.

Menurut Stripling, dkk, 2009 (Sani ,2014), karakteristik *project based learning* yang efektif adalah: (1) mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting; (2) merupakan proses inkuiri; (3) terkait dengan kebutuhan dan minat siswa; (4) berpuat pada siswa dengan membuta produk dan melakukan presentasi secara mandiri; (5) menggunakan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk, dan; (6) terkait dengan isu dunia nyata dan autentik.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut Sani (2014) mendeskripsikan karakteristik *project based learning*.



Gambar 2.5 Karakteristik *Project Based Learning*

Project based learning dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan oleh peserta didik. Proyek yang dibuat adalah terkait dengan kebutuhan masyarakat. Model *project based learning* mencakup kegiatan penyelesaian masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi, dan keterampilan membuat karya. Peserta didik fokus pada penyelesaian masalah atau pertanyaan yang memandu siswa untuk memahami konsep dan prinsip yang terkait dengan proyek. Guru dalam model *project based learning* berperan dalam membantu peserta didik dalam

merencanakan pengerjaan proyek, menganalisis sketsa atau rancangan proyek jika diminta oleh peserta didik, mengurus kerja sama yang mungkin diperlukan, dan sebagainya, namun tidak memberi arahan tentang bagaimana menyelesaikan proyek yang direncanakan oleh peserta didik.

Selain itu, menurut I Wayan Santyasa, 2006:11 (Barnawi dan Mohammad Arifin,2012). Mengidentifikasi bahwa *project based learning* memiliki empat karakteristik.

Pertama, isi yaitu memuat gagasan yang orisinal: (1) masalah kompleks; (2) peserta didik menemukan hubungan antargagasan yang diajukan; (3) peserta didik berhadapan pada masalah yang *ill-defined*; dan (4) pertanyaan enderung mempersoalkan dunia nyata.

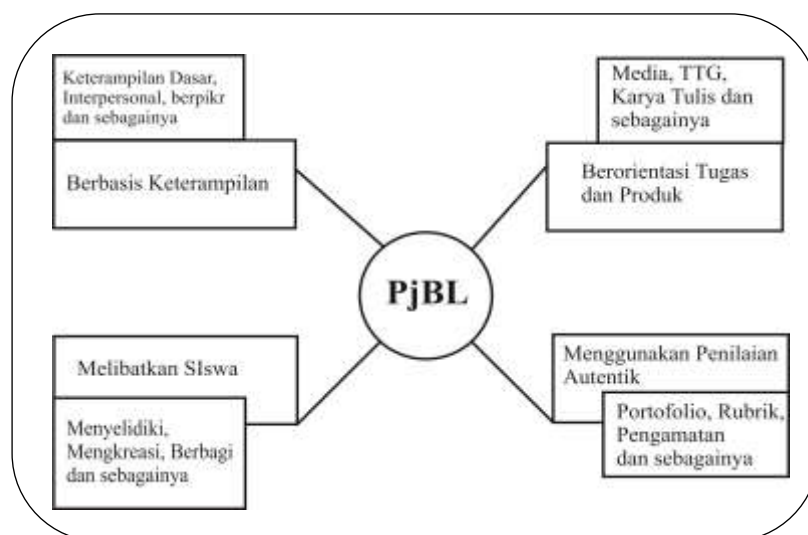
Kedua, kondisi, yaitu mengutamakan otonomi peserta didik: (1) melakukan *inquiry* dalam konteks masyarakat; (2) peserta didik mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien; (3) peserta didik belajar penuh dengan control diri; dan (4) menyimulasikan kerja secara profesional.

Ketiga, aktivitas, yaitu investigasi kelompok kolaboratif: (1) peserta didik berinvestigasi selama periode tertentu; (2) peserta didik melakukan pemecahan masalah kompleks; (3) peserta didik memformulasikan hubungan antar gagasan orisinalnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru; (4) peserta didik menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah; dan (5) peserta didik melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes.

Keempat, hasil, yaitu produk nyata: (1) peserta didik menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi mereka; (2) peserta didik melakukan evaluasi diri; (3) peserta didik responsif terhadap segala implikasi dari kompetensi yang dimilikinya; dan (4) peserta didik mendemonstrasikan kompetensi sosial, manajemen pribadi, regulasi belajar.

b) **Komponen *Project Based Learning***

Produk yang disampaikan dalam *project based learning* dapat berupa media elektronik, media cetak, teknologi tepat guna, karya tulis, dan sebagainya. Penyampaian produk dapat dilakukan melalui media *online*, pameran, atau kegiatan lainnya. Penilaian yang dilakukan berupa penilaian proses dan penilaian produk sehingga guru perlu mengembangkan rubrik penilaian yang relevan. Beberapa komponen *project based learning* dideskripsikan sebagai berikut.



Gambar 2.6. Komponen *Project Based Learning*

Beberapa keutamaan yang diperoleh dengan menerapkan *project based learning* adalah:

1. Melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang bermakna bagi mereka;
2. Membutuhkan proses inkuiri, penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir kritis, dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam upaya membuat proyek;
3. Melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika bekerja membuat proyek;
4. Memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa;
5. Memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggungjawab, belajar melalui pengalaman, dan sebagainya);
6. Mencangkup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar;

c) Keuntungan *Project Based Learning*

Menurut Sani (2014) keuntungan menggunakan *project based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting;
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah;
- 3) Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks;
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama;
- 5) Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi;
- 6) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya;
- 7) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasikan proyek, mengalokasikan waktu dan mengelola sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas;
- 8) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata;
- 9) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata;
- 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

d) Kelemahan *Project Based Learning*

Menurut Sani (2014), beberapa kelemahan *project based learning* adalah:

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk;
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup;
- 3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar;
- 4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai;
- 5) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan;
- 6) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Penerapan *project based learning* harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang memadai, yakni dengan mengikuti tahapan sebagai berikut: (1) Menentukan materi proyek, yakni menetapkan misi proyek berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi; (2) Menentukan tujuan proyek, yakni menganalisis keterkaitan misi proyek dengan kurikulum yang digunakan, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut; (3) Mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan awal siswa yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyek; (4) Menentukan kelompok belajar, yakni guru mempertimbangkan jumlah anggota kelompok yang akan melaksanakan proyek berdasarkan beban kerja dan kemampuan (kompetensi, waktu, dan biaya) untuk menyelesaikan proyek; (5)

Menentukan jadwal pelaksanaan proyek, yakni guru menentukan tenggat atau waktu terakhir untuk melaporkan proyek; (6) Mengevaluasi sumber daya dan material yang akan digunakan, yakni guru mengevaluasi rencana penggunaan fasilitas untuk pelaksanaan proyek, dan; (7) Menentukan cara mengevaluasi yang akan digunakan, yakni guru merencanakan metode dan instrumen evaluasi untuk menilai setiap siswa yang bekerja didalam kelompok.

e) Langkah-langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah dalam *project based learning*, peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistis. Di samping itu, penerapan *project based learning* ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik. Secara umum, langkah-langkah *project based learning* menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014) dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2.7. Skema langkah-langkah *project based learning*

Bagan di atas menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan pada setiap langkah *project based learning* adalah sebagai berikut:

1) Penentuan proyek

Peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru

2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya.

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Peserta didik dibawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

Aktifitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya adalah dengan; (1) membaca; (2) meneliti; (3) observasi; (4) interview; (5) merekam; (6) berkarya seni; (7) akses internet.

5) Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

6) Evaluasi proses dan hasil proyek.

Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek.

Project based learning yang diimplementasikan dengan baik akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan praktik menyusun ide, mengorganisasikan proyek, mengalokasikan waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan proyek.

2.6 Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Pengembangan Jiwa *Enterpreneurship*

Lulusan berdaya saing yang ditandai sejumlah kemampuan yang tinggi, baik *hard skill* maupun *soft skill* serta pengetahuan dibidang spiritual, emosional, maupun kreativitas. Hal tersebut disadari betul pada tingkat satuan pendidikan sekolah menengah kejuruan yang pada hakikatnya berorientasi terhadap dunia kerja, usaha maupun industri, bahwa dalam menghasilkan lulusan yang demikian, dibutuhkan kurikulum pendidikan yang mengintegrasikan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Seperti pendapat Godsell (2005) menyatakan bahwa salah satu orientasi pendidikan adalah menjadikan peserta didik mandiri dalam arti memiliki mental yang kuat untuk melakukan usaha sendiri, tidak lebih sebagai pencari kerja (*job seeker*) akan tetapi sebagai pencipta lapangan pekerjaan (*job creator*).

Menciptakan peserta didik yang mampu hidup mandiri yang tidak bergantung pada ketersediaan lapangan kerja, atau dengan kata lain dapat menciptakan peserta didik yang mampu menciptakan lapangan kerja sendiri dan membuka lapangan kerja untuk orang lain. Perlu diadakannya pendidikan berbasis *enterpreneurship*. Menurut Joko Sutrisno, 2003. Pendidikan berwawasan *enterpreneurship* 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. Sementara itu keterampilan *entrepreneur* menurut Pusat Kurikulum (2010:51,54,57) dalam Barnawi dan Mohammad Arifin (2012), yang harus dimiliki lulusan sekolah menengah adalah: (1) mampu mengidentifikasi peluang usaha; (2) mampu menganalisis secara sederhana peluang beserta risikonya; (3) mampu merumuskan dan merancang usaha bisnis; (4) mampu berlatih membuka usaha baru secara berkelompok atau individu dengan berorientasi pada profit. Untuk menanamkan budaya wirausaha di sekolah maka peran dan keaktifan guru dalam mengajar harus menarik, serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang untuk mengembangkan jiwa *enterpreneurship* pada siswa, salah satunya dengan cara menerapkan manajemen pendidikan berbasis *enterpreneurship* di sekolah menengah kejuruan.

Pembelajaran *enterpreneurship* diarahkan kepada pencapaian tiga kompetensi, yaitu penanaman karakter *entrepreneur*, pemahaman konsep, dan *skill*. Pencapaian kompetensi karakter *entrepreneur* dan *skill* lebih besar

bobotnya dari pada kompetensi pemahaman konsep (Pusat Kurikulum, 2010:63, (Barnawai & Mohammad Arifin 2012). Dalam pembelajaran *entrepreneurship* diharapkan mampu membentuk karakter *entrepreneur* yang mantap dalam diri peserta didik. Selain itu, pembelajaran *entrepreneurship* juga diharapkan dapat membentuk peserta didik yang terampil dalam mengimplementasikan ide-ide kreatif yang keluar dari karakter *enterpreneur*. Oleh karenanya model pembelajaran *entrepreneurship* hendaknya dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam menginternalisasikan nilai-nilai *entrepreneur* melalui pelaksanaan tugas-tugas mandiri.

Menurut Barnawi dan Mohammad Arifin (2012:133), salah satu model pembelajaran *entrepreneurship* yang dapat membentuk karakter dan perilaku *entrepreneur* ialah model *project based learning*. Model ini berasal dari gagasan John Dewey berkaitan dengan konsep *Learning by Doing*, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama penguasaan peserta didik tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan. *Project based learning*, (BIE dalam Waras Khamdi, 2007) adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik bekerja secara

otonom mengonstruk belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya peserta didik bernilai dan realistik.

Menurut Thomas, dkk (Barnawi & Mohammad Arifin, 2012), model kerja proyek ini memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat banyak belajar melalui proses identifikasi informasi yang dibutuhkan, proses mencari informasi (lewat internet, perpustakaan, guru, dan lain-lain), saling mengajarkan sesama teman dan menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat dalam pengerjaan proyek.

Tujuan model pembelajaran ini ialah melatih kemandirian kepada peserta didik. Peserta didik dilatih berpikir kritis, logis, dan realistis agar memiliki kemandirian dalam memecahkan masalah sehari-hari. Dalam mempelajari konsep dan kemampuan berfkir kritis tersebut mereka bekerja secara bersama-sama dalam kelompoknya untuk mengkaji masalah-masalah riil dalam kegiatan bisnis. *Project based learning* juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan dengan sesama peserta didik (*soft skilsl*). Selain itu, *project based learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih bagian pekerjaan kelompok yang sesuai dengan kemampuan, keterampilan, kebutuhan, dan minat masing-masing. Dengan demikian, bentuk proses

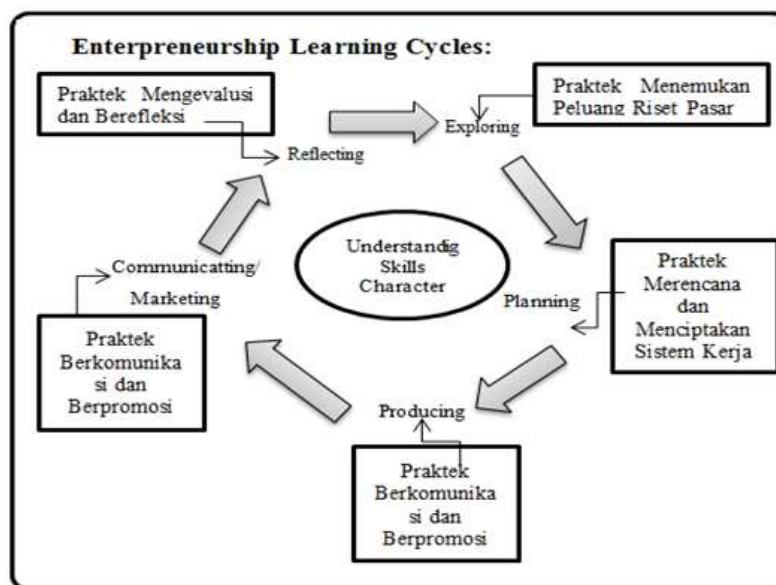
project based learning merupakan bentuk pembelajaran yang otonom dan mandiri. Nilai kemandirian terlihat pada peserta didik jika ia mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

Sementara dalam hasil penelitian Muhammad Idris Purwanto 2015. Menyatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara praktik *enterpreneurship* dengan teori *enterpreneurship* yang diberikan. Oleh karena itu model pembelajaran dalam pendidikan *enterpreneurship* dengan *project based learning* dapat diterapkan untuk membentuk peserta didik memiliki jiwa dan mental menjadi wirausahawan yang kuat.

Pendidikan dengan model *project based learning* harus menggunakan masalah-masalah nyata sehingga peserta didik belajar berfikir kritis dan terampil memecahkan masalah dan mendukung pengembangan keterampilan teknis serta perolehan pengetahuan yang mendalam. Pada model *project based learning* ini memfokuskan pada: (1) pemecahan masalah nyata, (2) kerja kelompok, (3) umpan balik, (4) diskusi, dan (5) laporan akhir.

Orientasi pembelajaran dengan menerapkan manajemen pendidikan berbasis *enterpreneurship* hendaknya bisa menumbuhkan pola pikir dan jiwa *entrepreneur* pada peserta didik, sehingga secara sadar peserta didik memiliki keberanian untuk mencoba berwirausaha. Oleh karena itu pendekatannya harus tidak hanya sekadar teori tetapi juga dengan studi kasus dan praktik (*learning by doing*), mencoba dan mencoba lagi. Tentu saja dengan dibimbing oleh guru yang terkait. Dengan demikian model

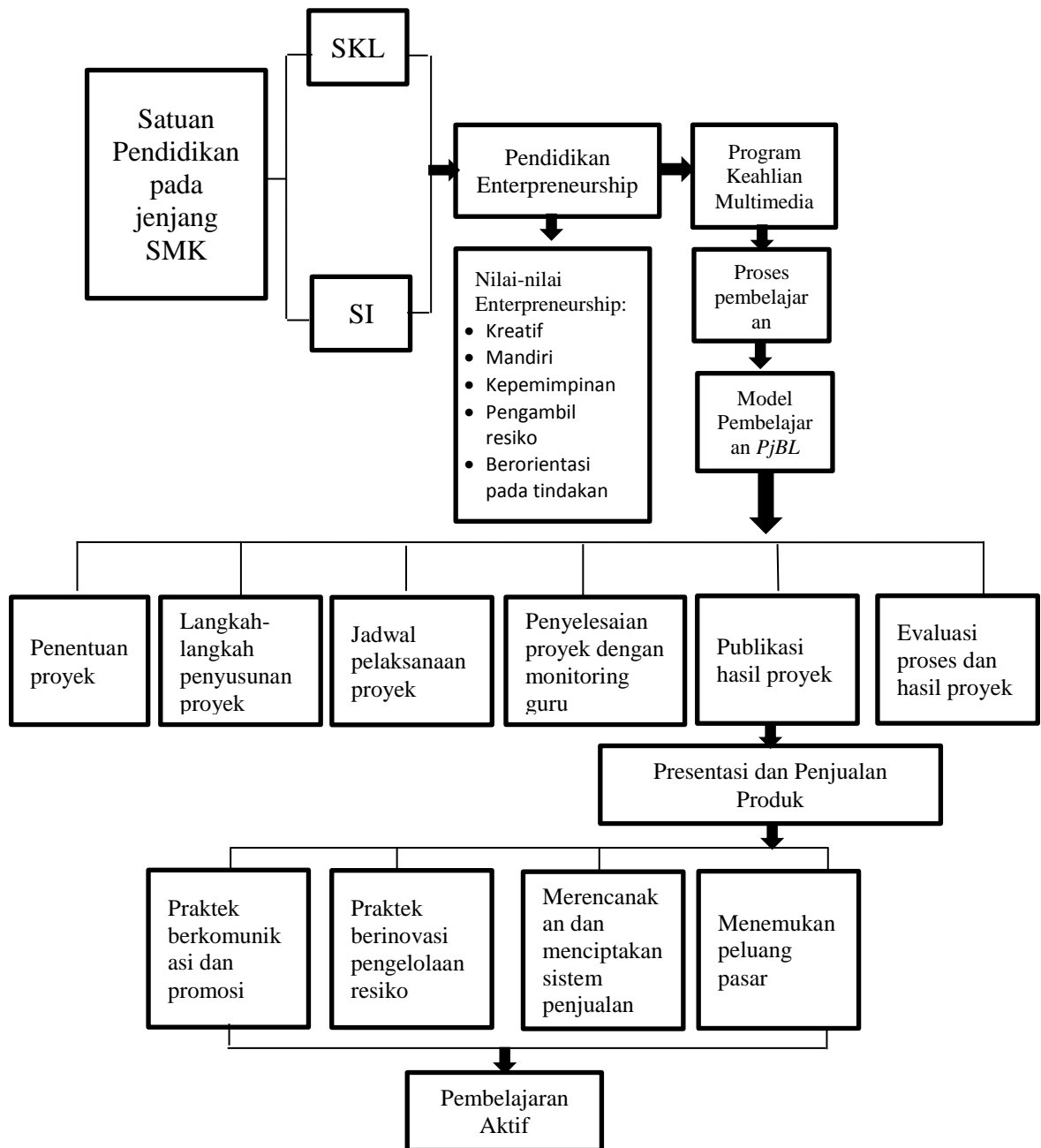
pembelajaran yang dirasa sangat tepat dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* pada siswa adalah dengan menerapkan model *project based learning*. Seperti yang telah dijelaskan di atas mengenai penjelasan model *project based learning*, dalam prakteknya pada pembelajaran *entrepreneurship* Ciputra (Barnawi & Muhammad,2012:69) memperkenalkan siklus belajar *entrepreneurship* yang memiliki lima fase. Pertama *face exploring*. Fase *exploring* ialah fase mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya. Fase kedua, *planning*, yaitu fase membuat perencanaan dengan mencurahkan ide dan gagasan peserta didik. Dalam fase ini, peserta didik dituntut kreativitasnya dalam memikirkan ide. Fase yang ketiga ialah *producting*, yaitu fase menimbulkan manfaat atau faedah baru. Pada tahap ini peserta didik berinovasi dengan membuat penemuan baru, pengembangan, penggandaan, atau sintesis, serta mengelola konsekuensi buruk (resiko) yang akan dihadapi. Fase keempat ialah *fase communicating* atau *marketing*, yaitu fase peserta didik melakukan sosialisasi untuk menarik minat pelanggan atas produk/jasa yang telah dibuat. Dan fase yang kelima adalah *fase reflecting*, yaitu fase untuk mencari sisi kelebihan dan kerugian atas proses yang telah dilewati dan mengambil kesimpulannya. Berikut merupakan skema dari *Entrepreneurship Learning Cycles*:



Gambar 2.8 *Entrepreneurship Learning Cycles*
Sumber: <http://www.cipitung.org...20 Training.pdf>

Entrepreneurship learning cycles tersebut cocok diterapkan pada jenjang pendidikan menengah. Karena siklus belajar tersebut dapat mengantarkan peserta didik pada proses berpikir dan berbuat. Dengan konsep belajar berbentuk siklus tersebut, sehingga akan ada peningkatan kualitas belajar secara berkelanjutan, dengan kata lain sering dilakukan maka akan semakin meningkatkan pemahaman, memahirkan, dan memperkuat karakter.

Uraian di atas terdapat pengaruh hubungan antara model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* pada siswa program keahlian multimedia di SMK, hal tersebut dapat diilustrasikan pada gambar *framework* berikut in.



Gambar 2.9 Pengaruh hubungan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship*.

Pengaruh hubungan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian multimedia, diawali dengan mengkaji Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) pada satuan pendidikan dalam rangka pemetaan nilai-

nilai dan kompetensi lulusan terkait dengan pendidikan *enterpreneurship*. Setelah mengetahui nilai-nilai *entrepreneurship* yang akan diintegrasikan, kemudian diinfuskan ke dalam program keahlian multimedia, selanjutnya pada proses pembelajarannya dengan menggunakan model *project based learning*. Dimana langkah yang digunakan dalam komponen model *project based learning* adalah pada tahap penentuan proyek, langkah penyusunan proyek, jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitas monitoring guru, publikasi hasil proyek, dan evaluasi proses dan hasil proyek.

Publikasi hasil proyek dilakukan dengan dipresentasikan atau dapat dilakukan dengan kegiatan penjualan produk yang telah dihasilkan dari penugasan proyek tersebut. Sedangkan dalam proses penjualan siswa diarahkan untuk menemukan riset pasar, merencanakan sistem penjualan, pengelolaan resiko dalam penjualan produk, serta praktek berkomunikasi dan promosi dalam penjualan produk. Dengan melakukan kegiatan tersebut dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa secara otomatis dilatih untuk bersikap kreatif dalam mengerjakan tugas proyek yang diberikan oleh guru, mandiri dalam mengerjakan tugas proyek, mempunyai jiwa kepemimpinan, yaitu mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar, penanggung resiko, dan berorientasi pada tindakan, yaitu siswa mampu bertindak secara langsung dalam proses penjualan produk yang dihasilkan tersebut.

Sistem pembelajaran menggunakan *project based learning* yang diterapkan pada siswa SMK program keahlian multimedia merupakan pembelajaran yang berbasis unit produksi. Dengan demikian penggunaan model *project based learning* akan membantu guru dalam mengaitkan antara teori pembelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Sehingga dengan model pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran *entrepreneurship* yang mampu menumbuhkan prestasi belajar dalam bidang akademik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, selain itu juga mampu menumbuhkan kemampuan *enterpreneurship* yang meliputi sikap, minat dan perilaku wirausaha pada siswa.

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap jiwa *enterpreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, riset kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dengan demikian tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis. Periset lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian survei. Survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu.

Secara umum metode survei terdiri dari dua jenis, yaitu *deskriptif* dan *eksplanatif (analitik)*. Dan penelitian ini termasuk dalam penelitian survei eksplanatif (analitik). Penelitian eksplanatif bertujuan untuk menghubungkan pola-pola yang berbeda, namun memiliki keterkaitan serta menghasilkan pola hubungan sebab akibat. Neuman, 2003 (Martono, 2008).

Peneliti tidak sekadar menggambarkan fenomena itu terjadi, tetapi mencoba menjelaskan mengapa fenomena itu terjadi dan apa pengaruhnya. Dengan kata lain peneliti ingin menjelaskan hubungan antara dua atau lebih

variabel. Peneliti membuat hipotesis sebagai asumsi awal untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti.

Survei eksplanatif dapat dibagi menjadi dua sifat; komperatif dan asosiatif. Komperatif bertujuan untuk membuat komparasi (membandingkan) antar variabel yang satu dengan variabel lainnya yang sejenis. Sedangkan asosiatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan (korelasi) antar variabel. Dalam penelitian ini menggunakan sifat asosiatif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan atau korelasi penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK program keahlian multimedia di kota Semarang.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMK Negeri 8 Semarang dan SMK Negeri 4 Semarang, yang beralamat di jalan Pandanaran II, Mugassari, Kota Semarang, dengan mengambil sampel dari kelas XI program keahlian Multimedia.

2. Waktu Penelitian

Penelitian di SMK N 8 dan SMK N 4 Semarang dilaksanakan pada kelas XI Multimedia semester dua tahun ajaran 2015/2016 yaitu pada bulan April. Tahap pelaksanaan, peneliti menyebar angket kuesioner tentang

penerapan model *project based learning* pada siswa SMK kelas XI program keahlian Multimedia, dan angket untuk mengukur jiwa *enterpreneurship* siswa SMK kelas XI program keahlian Multimedia

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Definisi lain menyebutkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono (2008:72).

Populasi adalah keseluruhan wilayah atau individu dari suatu ukuran yang akan dibuat kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang. Pengambilan sampel dilakukan secara bertahap yaitu dengan sampel acak dua tahap, yang merupakan gabungan dari sampel acak kluster dan sampel acak sederhana. dengan demikian penga

mbilan secara acak dilakukan dua tahap yakni pada tahap kelompok dan tahap individu, dalam menentukan kluster kelompok terdapat tiga kelompok SMK Negeri di Kota Semarang dengan program keahlian multimedia, yaitu SMK N 4, SMK N 8, dan SMK N 11 Semarang. Dari tiga kelompok SMK Negeri tersebut diambil sampel kluster secara acak yang dapat mewakili populasi yang ada. Oleh karena itu peneliti mengambil dua sekolah yaitu SMK N 4 dan SMK N 8 Semarang.

Alasana peneliti memilih sampel dua SMK tersebut karena fokus program keahlian multimedia relatif sama, yaitu bidang desain grafis, video editing, teknik animasi 2D dan 3D, web desain, fotografi, dan CD interaktif. Sedangkan jika SMK Negeri 11 Semarang pada program keahlian multimedia hanya terfokus pada tiga bidang, yaitu aplikasi mobile, fotografi, dan broadcasting. Dengan demikian kedua sampel yang terpilih merupakan kriteria yang sama. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah populasi yang diambil dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian

Kelompok Sekolah	Kelas	Jumlah
SMK Negeri 4 Semarang	XI MM 1	33
	XI MM 2	34
SMK Negeri 8 Semarang	XI MM 1	32
	XI MM 2	31
	XI MM 3	32
Jumlah		162

Sumber : Daftar jumlah siswa dari guru program keahlian Multimedia

Pengambilan jumlah sampel individual, jika sunjek kurang dari seratus maka lebih baik diambil semua, tetapi jika subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. (Arikunto, 2002:112). Oleh karena jumlah populasi lebih dari 100, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi yang telah ditentukan sebesar 30% dari populasi yang telah ditentukan. Sehingga dari jumlah populasi individual sejumlah 162 peneliti mengambil sampel sebanyak 53 siswa yang dipilih secara acak. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 53 siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2006:116) variabel adalah objek penelitian yang bervariasi atau gejala yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini yaitu variabel *Independen* (X) model *project based learning* dan variabel *dependen* (Y) jiwa *entrepreneurship* :

3.4.1 Variabel Bebas Model *Project Based Learning*

Indikator dari variabel model *project based learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Penentuan proyek
2. Perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek
3. fasilitas monitoring guru dan penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
4. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek
5. Evaluasi proses dan hasil proyek

3.4.2 Variabel Terikat Jiwa *Entrepreneurship*

Indikator dari variabel jiwa *entrepreneurship* ini adalah sebagai berikut:

1. Percaya diri dan optimis
2. Berorientasi pada tugas dan hasil
3. Berani mengambil resiko

4. Jiwa kepemimpinan yang baik
5. Memiliki keorisinilitasan
6. Berorientasi pada masa depan
7. Keinginan untuk maju
8. Rasa ingin tahu yang kuat
9. Memiliki rasa semangat

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Motode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang tahun ajaran 2015/2016.

3.5.2 Metode Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2002:2009). Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pernyataan yang diajukan.

Angket ini memberikan jawaban yang mudah bagi responden karena alternatif jawaban sudah disediakan dan membutuhkan waktu yang singkat untuk menjawabnya. Angket ini digunakan untuk memperoleh data

mengenai keterterapan model *project based learning* dan jiwa *entrepreneurship* pada siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang tahun ajaran 2015/2016. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yaitu angket yang diberikan langsung kepada responden untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Angket yang digunakan menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono, 2012 skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial

Metode angket ini mempunyai kedudukan yang utama karena analisis data bertumpu pada hasil kuesioner atau angket. Dari masing-masing indikator tersebut dijabarkan melalui butir-butir pernyataan yang ada dalam kuesioner yang akan disertai dengan empat kemungkinan jawaban. Dan setiap pilihan jawaban terdiri dari empat kategori yang mempunyai bobot/nilai, seperti dilihat dalam tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2 Skala Likert Pertanyaan Positif dan Negatif

Kstgori Pilihan Jawaban	Skor perrtanyaan positif	Skor pertanyaan negatif
Sangat sering / Sangat tinggi	4	1
Sering / Tinggi	3	2
Pernah / Rendah	2	3
Tidak pernah / Sanagat Rendah	1	4

Sumber : Sugiyono, 2010

3.6 Penyusunan Instrumen

Instrumen dalam angket memegang peranan penting selama penelitian. Hasil penelitian yang menggunakan angket sebagai pengumpul

datanya, akan ditentukan oleh baik tidaknya suatu penyusunan instrumen serta validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2002:144). Perangkat alat ukur yang digunakan dalam penelitian berupa dua angket , dimana terdapat angket yang mencangkup keterterapan model *project based learning* dan angket untuk mengukur jiwa *enterpreneurship*. Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian/dalam mengambil data adalah sebagai berikut:

3.6.1 Tahap Persiapan

- a. Merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui kuesioner
- b. Menetapkan variabel-variabel yang diangkat dalam penelitian
- c. Menjabarkan dari indikator-indikator dari variabel
- d. Membuat kisi-kisi angket
- e. Membuat soal dengan kisi-kisi yang telah dibuat.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan penelitian pada siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang

3.6.3 Tahap Analisa

Hasil atau data dari penelitian dianalisa untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Dalam tahap analisa untuk mengetahui validitas dan reliabilitas peneliti menggunakan program *software SPSS 16*.

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (1998:97) instrumen (kuesioner) ini harus diuji. Dan instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas yang tinggi bila mampu mengukur apa yang diinginkan dan juga dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Realibilitas menunjuk pada salah satu pengertian bahwa sesuatu alat ukur cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan menghasilkan data yang juga dapat dipercaya. Cara mengukur dengan membandingkan.

Uji validitas menggunakan Rumus Korelasi *Product Moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

Keterangan :

$\sum X$ = jumlah skor tiap butir

$\sum Y$ = jumlah skor total

N = Jumlah Responden

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor tiap butir

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor tiap butir dengan jumlah skor total

(Arikunto 2006:170)

Uji coba dilakukan pada 44 responden pada siswa SMK Negeri 11 Semarang. Berdasarkan hasil uji coba dengan menggunakan *SPSS 16* pada taraf signifikansi 0,05 untuk variabel model *project based learning* dan jiwa *enterpreneurship*, diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa item pernyataan yang tidak valid, yaitu item pernyataan yang memiliki nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Pada tabel uji instrumen variabel model *project based learning* yang terlampir, untuk item pernyataan yang tidak valid adalah item pernyataan nomor 13, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 35, 36, 37, dan 39. Sedangkan pada tabel uji instrumen variabel jiwa *enterpreneurship*, untuk item pernyataan yang tidak valid adalah item pernyataan nomor 1, 14, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 41, 43, 45, 50, 51, 53, 59, 62, 74, dan 81. Untuk pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian, karena sudah terwakili oleh pernyataan yang lain. Artinya, pernyataan yang valid dapat digunakan untuk mengungkap variabel model *project based learning* dan jiwa *enterpreneurship*.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2006). Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal karena diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengetesan. Untuk mencari reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha* dengan alasan skor pada instrumen tidak 1 dan 0. Rumus *Alpha* adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

S_t^2 = varian total

$\sum S_b^2$ = jumlah varian butir

(Arikunto, 2006:196).

Untuk mempermudah perhitungan dengan rumus *Alpha*, maka varian butirnya harus dicari terlebih dahulu dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = nilai standar deviasi

N = jumlah responden

X = nilai skor butir

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Standar Cronbach's Alpha* dari hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 16*. Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas instrumen pada variabel

model *project based learning* dan instrumen pada variabel jiwa *entrepreneurship*:

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Model *Project Based Learning*
Reliability Statistics

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Model Project Based Learning (X)	.899	44
Jiwa Entrepreneurship (Y)	.932	87

Sumber: Data yang sudah diolah

Hasil uji reliabilitas pada kedua tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang diuji coba telah reliabel. Artinya, instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Hal ini dilihat dari nilai *cronbach's Alpha* yang diperoleh dari output SPSS di atas, yaitu sebesar 0,899 untuk variabel model *project based learning* dan untuk variabel jiwa *entrepreneurship* sebesar 0,932. Nilai *Cronbach's Alpha* tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut sudah reliabel. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* $>0,60$. (Ghozali, 2006:42).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu variabel model *project based learning*, sedangkan variabel terikatnya

yaitu variabel jiwa *enterpreneurship*. Hal ini dimaksudkan agar lebih mudah memahaminya.

Menentukan kategori deskripsi persentase (DP) yang diperoleh, maka dibuat tabel kategori yang disusun dalam perhitungan sebagai berikut.

- a) Persentase maksimal : $4/4 \times 100\% = 100\%$
- b) Persentase minimal : $1/4 \times 100\% = 25\%$
- c) Rentang persentase : $100\% - 25\% = 75\%$
- d) Interval kelas persentase : $75/4 = 18,75$ dibulatkan (19)

38.1.1 Deskriptif Variabel Model *Project Based Learning*

Untuk mengetahui gambaran nilai rata-rata dari angket penelitian variabel model *project based learning* dengan jumlah item pernyataan, masing-masing memiliki skor maksimal 4 dan skor minimal 1 yang disusun dengan perhitungan sebagai berikut:

- Skor maksimal = $4 \times \text{jumlah item}$
- Skor minimal = $1 \times \text{jumlah item}$
- Rentang skor = skor maksimal – skor minimal
- Interval kelas skor = rentang skor : 4

Variabel model *project based learning* digunakan 37 butir pernyataan, masing-masing pernyataan skornya 1 sampai 4. Berikut perhitungannya:

- Skor maksimal = $4 \times 37 = 148$
- Skor minimal = $1 \times 37 = 37$
- Rentang skor = $148 - 37 = 111$
- Interval kelas skor = $111 : 4 = 27,75$ (28)

Dengan demikian tabel kriteria untuk variabel penelitian model *project based learning* adalah ebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Variabel Model *Project Based Learning*

Interval Presentase	Kategori
121 - 148	Sangat Baik
93 - 120	Baik
65 - 92	Cukup Baik
37 - 64	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

Mengetahui secara rinci variabel model *project based learning* dalam penelitian ini diketahui menggunakan 6 indikator. Untuk lebih jelas mengenai jawaban responden pada setiap indikator, maka akan dihitung persentase tiap-tiap indikator.

Pada indikator yang pertama, penentuan proyek digunakan 11 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

Skor maksimal	= 4 x 11	= 44
Skor minimal	= 1 x 11	= 11
Rentang skor	= 44 - 11	= 33
Interval kelas skor	= 33 : 4	= 8,25

Dengan demikian tabel kriteria untuk indikator penentuan proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kategori Indikator Penentuan Proyek

Skor Nilai	Kategori
37 - 44	Sangat Baik
29 - 36	Baik
21 - 28	Cukup Baik
13 - 20	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang kedua, langkah-langkah penyelesaian proyek digunakan 7 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 7 = 28 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 7 = 7 \\ \text{Rentang skor} &= 28 - 7 = 21 \\ \text{Interval kelas skor} &= 21 : 4 = 5,25 \end{aligned}$$

Dengan demikian tabel kriteria untuk indikator langkah-langkah penyelesaian adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Langkah-Langkah Penyelesaian

Interval Presentase	Kategori
24 - 28	Sangat Baik
19 - 23	Baik
14 - 18	Cukup Baik
9 - 13	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ketiga, fasilitas, monitoring guru dan jadwal pelaksanaan proyek digunakan 8 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 8 = 32 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 8 = 8 \\ \text{Rentang skor} &= 32 - 8 = 24 \\ \text{Interval kelas skor} &= 24 : 4 = 6 \end{aligned}$$

Dengan demikian tabel kriteria untuk indikator fasilitas, monitoring guru dan jadwal pelaksanaan proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kategori Fasilitas, Monitoring Guru Dan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Interval Presentase	Kategori
27 – 32	Sangat Baik
21 – 26	Baik
15 – 20	Cukup Baik
9 – 14	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke empat, publikasi hasil proyek digunakan 6 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 6 = 24 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 6 = 6 \\ \text{Rentang skor} &= 24 - 6 = 18 \\ \text{Interval kelas skor} &= 18 : 4 = 4,5 \end{aligned}$$

Dengan demikian tabel kriteria untuk indikator publikasi hasil proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kategori Fasilitas, Publikasi Hasil Proyek

Interval Presentase	Kategori
20 – 24	Sangat Baik
15 – 19	Baik
10 – 14	Cukup Baik
5 – 9	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke lima, evaluasi hasil proyek digunakan 6 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 6 = 24 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 6 = 6 \\ \text{Rentang skor} &= 24 - 6 = 18 \\ \text{Interval kelas skor} &= 18 : 4 = 4,5 \end{aligned}$$

Dengan demikian tabel kriteria untuk indikator evaluasi hasil proyek adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kategori Fasilitas, Evaluasi Hasil Proyek

Interval Presentase	Kategori
20 – 24	Sangat Baik
15 – 19	Baik
10 – 14	Cukup Baik
5 – 9	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data yang sudah dioalah

38.1.2 Deskriptif Variabel Jiwa *Eneterpreneurship*

Mengetahui gambaran nilai rata-rata dari angket penelitian variabel jiwa *enterpreneurship* dengan jumlah item pernyataan, masing-masing memiliki skor maksimal 4 dan skor minimal 1 yang disusun dengan perhitungan sebagai berikut:

Skor maksimal = 4 x jumlah item

Skor minimal = 1 x jumlah item

Rentang skor = skor maksimal – skor minimal

Interval kelas skor = rentang skor : 4

Variabel model *project based learning* digunakan 37 butir pernyataan, masing-masing pernyataan skornya 1 sampai 4. Berikut perhitungannya:

Skor maksimal = 4 x 69 = 276

Skor minimal = 1 x 69 = 69

Rentang skor = 276– 69 = 207

Interval kelas skor = 207: 4 =51,75 dibulatkan (52)

Tabel kriteria untuk variabel penelitian model pembelajaran jiwa *entrepreneurship* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kategori Variabel Jiwa *Entrepreneurship*

Interval Presentase	Kategori
225 – 276	Sangat Tinggi
173 – 224	Tinggi
121 – 172	Rendah
69 – 120	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Mengetahui secara rinci variabel jiwa *entrepreneurship* dalam penelitian ini diketahui menggunakan 9 indikator. Untuk lebih jelas mengenai jawaban responden pada setiap indikator, maka akan dihitung setiap persentase tiap-tiap indikator.

Indikator yang pertama, percaya diri dan optimis 11 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 11 = 44 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 11 = 11 \\ \text{Rentang skor} &= 44 - 11 = 33 \\ \text{Interval kelas skor} &= 33 : 4 = 8,25 \end{aligned}$$

Tabel kriteria untuk indikator percaya diri dan optimis adalah sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kategori Indikator Percaya Diri Dan Optimis

Interval Presentase	Kategori
37 - 44	Sangat tinggi
29 – 36	Tinggi
21 – 28	Rendah
13– 20	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Indikator yang kedua, berorientasi pada tugas dan hasil 10 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 10 = 40 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 10 = 10 \\ \text{Rentang skor} &= 40 - 10 = 30 \\ \text{Interval kelas skor} &= 30 : 4 = 7,25 \end{aligned}$$

Tabel kriteria untuk indikator berorientasi pada tugas dan hasil adalah sebagai berikut.

Tabel 3.12 Kategori Indikator Berorientasi Pada Tugas Dan Hasil

Interval Presentase	Kategori
34 - 40	Sangat tinggi
27 - 33	Tinggi
20 - 26	Rendah
13 - 19	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Indikator yang ke tiga, berani mengambil resiko 8 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 8 = 32 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 8 = 8 \\ \text{Rentang skor} &= 32 - 8 = 24 \\ \text{Interval kelas skor} &= 24 : 4 = 6 \end{aligned}$$

Tabel kriteria untuk indikator berorientasi pada tugas dan hasil adalah sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kategori Indikator Berorientasi Pada Tugas Dan Hasil

Interval Presentase	Kategori
27 - 32	Sangat tinggi
21 - 26	Tinggi
15 - 20	Rendah
9 - 14	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke empat, memiliki jiwa kepemimpinan 8 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 8 = 8$$

$$\text{Rentang skor} = 32 - 8 = 24$$

$$\text{Interval kelas skor} = 24 : 4 = 6$$

Tabel kriteria untuk indikator memiliki jiwa kepemimpinan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kategori Indikator Memiliki Jiwa Kepemimpinan

Interval Presentase	Kategori
27 – 32	Sangat tinggi
21 – 26	Tinggi
15 – 20	Rendah
9 – 14	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke lima, memiliki keorisinilitasan 7 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 7 = 28$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 7 = 7$$

$$\text{Rentang skor} = 28 - 7 = 21$$

$$\text{Interval kelas skor} = 21 : 4 = 5,25$$

Tabel kriteria untuk indikator memiliki keorisinilitasan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.15 Kategori Indikator Memiliki Keorisinilitasan

Interval Presentase	Kategori
24 – 28	Sangat tinggi
19 – 23	Tinggi
14 – 18	Rendah
9 – 13	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke enam, berorientasi pada masa depan 8 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 8 = 32 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 8 = 8 \\ \text{Rentang skor} &= 32 - 8 = 24 \\ \text{Interval kelas skor} &= 24 : 4 = 6 \end{aligned}$$

Tabel kriteria untuk indikator berorientasi pada masa depan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.16 Kategori Indikator Berorientasi Pada Masa Depan

Interval Presentase	Kategori
27 – 32	Sangat tinggi
21 – 26	Tinggi
15 – 20	Rendah
9 – 14	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke tujuh, keinginan untuk maju 6 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 4 \times 6 = 24 \\ \text{Skor minimal} &= 1 \times 6 = 6 \\ \text{Rentang skor} &= 24 - 6 = 18 \\ \text{Interval kelas skor} &= 18 : 4 = 4,5 \end{aligned}$$

Tabel kriteria untuk indikator keinginan untuk maju adalah sebagai berikut.

Tabel 3.17 Kategori Fasilitas, Keinginan Untuk Maju

Interval Presentase	Kategori
20 – 24	Sangat tinggi
15 – 19	Tinggi
10 – 14	Rendah
5 – 9	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke delapan, rasa ingin tahu yang kuat 8 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 8 = 32$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 8 = 8$$

$$\text{Rentang skor} = 32 - 8 = 24$$

$$\text{Interval kelas skor} = 24 : 4 = 6$$

Tabel kriteria untuk indikator rasa ingin tahu yang kuat adalah sebagai berikut.

Tabel 3.18 Kategori Indikator Rasa Ingin Tahu Yang Kuat

Interval Presentase	Kategori
27 – 32	Sangat tinggi
21 – 26	Tinggi
15 – 20	Rendah
9 – 14	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

Pada indikator yang ke sembilan, memiliki rasa semangat 4 butir pernyataan, masing-masing skornya 1-4. Berikut perhitungannya.

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 4 = 16$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 4 = 4$$

$$\text{Rentang skor} = 16 - 4 = 12$$

$$\text{Interval kelas skor} = 12 : 4 = 3$$

Tabel kriteria untuk indikator rasa ingin tahu yang kuat adalah sebagai berikut.

Tabel 3.19 Kategori Indikator Rasa Ingin Tahu Yang Kuat

Interval Presentase	Kategori
14 – 16	Sangat tinggi
11 – 13	Tinggi
8 – 10	Rendah
5 – 7	Sangat Rendah

Sumber: Data yang sudah dioalah

3.8.2 Metode Analisis Statistik

3.8.2.1 Uji Prasyarat

Model analisis regresi yang baik harus memenuhi prasyarat. Pengujian dengan menggunakan uji syarat ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah model analisis regresi sederhana yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini memenuhi syarat atau tidak. Adapun pengujian prasyarat meliputi:

3.8.2.1.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji ini paling banyak dilakukan untuk analisis statistik parametrik, asumsi yang harus dimiliki oleh data adalah bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Maksud terdistribusi secara normal adalah bahwa data akan mengikuti bentuk distribusi normal. Untuk mengetahui bentuk distribusi data normal adalah menggunakan grafik distribusi histogram dan probability plot (p-plot) dan analisis statisti.

Grafik histogram, bentuk data berdistribusi normal akan mengikuti pola distribusi normal dimana bentuk grafiknya mengikuti bentuk lonceng, sedangkan pada grafik normal p-plotnya akan membentuk satu garis lurus diagonal. Sedangkan analisis statistiknya menggunakan uji statistik non parametric *Kolmogrof-Smirnov (K-S)*. data dinyatakan normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Proyatno, 2010:71)

3.8.2.1.2 Uji Linieritas

Asumsi ini menyatakan bahwa untuk setiap persamaan regresi linier, hubungan antara variabel independen dan dependen harus linier. Untuk melihat linieritas kita dapat melihat pada grafik hubungan antar variabel dependen dan variabel independen serta menggunakan *Test for Linierity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan linier jika signifikansi kurang dari 0,05 (Proyatno, 2010:73)

3.8.2.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel (X) penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap variabel (Y) jiwa *entrepreneurship*.

3.8.2.2.1 Persamaan Regresi Linier Sederhana

Bentuk matematis dari analisis linier sederhana adalah.

$$Y = a + bx$$

Dimana:

Y = variabel dependen (jiwa *entrepreneurship*)

a = konstanta, yaitu jika nilai Y bila

b = koefisien regresi

x = variabel independen (model *project based learning*).

Hasil analisis regresi yang berupa persamaan regresi dengan masing-masing koefisien perlu dikaji untuk menentukan signifikansi koefisien. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y) (Proyatno, 2010:59). Hipotesis untuk menguji koefisien regresi linier sederhana sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh antara penerapan model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship*.

Ha : Ada pengaruh antara penerapan model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship*.

Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 serta kriteria uji yang digunakan adalah:

* Tolak Ho jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

* Terima Ho jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

3.8.2.2.2 Koefisien Korelasi

Uji kekuatan hubungan dengan teknik korelasi, yaitu mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel (X) model *project based learning* terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*. Pada umumnya besar kecilnya hubungan dinyatakan dengan bilangan yang menyatakan besar kecilnya hubungan tersebut disebut koefisien korelasi. Koefisien korelasi itu berkisar antara 0,00 dan +1,00 (korelasi positif) dan atau diantara 0,00 sampai -1,00 (korelasi negatif) bergantung ada parah hubungan positif ataukah negatif.

Koefisien yang bertanda positif menunjukkan bahwa arah korelasi positif dan koefisien yang bertanda negatif menunjukkan arah korelasi negatif. Sedangkan koefisien yang bernilai 0,00 menunjukkan tidak adanya korelasi antara variabel X dan Y.

Pengujian signifikansi berfungsi apabila penelitian ingin mencari makna dari hubungan variabel X dan Y. hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 = Variabel X tidak berhubungan secara signifikan dengan variabel Y

H_a = Variabel X berhubungan secara signifikan dengan variabel Y

Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai signifikansi 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas sig atau ($0,05 \geq \text{sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak signifikan atau tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas sig atau ($0,05 \leq \text{sig}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan atau ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

3.8.2.2.3 Menentukan Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi yaitu untuk mencari besarnya koefisien determinasi (R^2) keseluruhan. Besarnya kontribusi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dapat diajukan dengan koefisien determinasi yang berupa persen variansi yang terjadi pada variabel Y yang dipengaruhi

oleh variabel X. Besarnya koefisien determinasi dirumuskan sebagai harga dari koefisien R². Besar kontribusi variabel X terhadap Y dirumuskan sebagai R² x 100%. Dalam pengolahan data sebagian besar menggunakan *software SPSS 16* dikarenakan hasil perhitungan akan lebih akurat dibandingkan dengan menghitung secara manual.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Deskriptif

Gambaran secara umum penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang yang dideskripsikan kedalam *central tendency* dengan mengukur mean (rata-rata), median, mode (modus) dan sum (jumlah nilai keseluruhan).

4.1.1.1 Deskripsi Variabel Model *Project Based Learning*

Tabel 4.1 Model *Project Based Learning*

Ukuran	Nilai
Minimum	85
Maksimum	134
Rata-rata	106,62
Standar Deviasi	12,384

Sumber: Data yang sudah diolah

Berdasarkan tabel 4.1 variabel model *project based learning* yang menggunakan 37 butir pernyataan tanggapan dari 53 responden menunjukkan hasil skor minimal 85, skor maksimal 134, skor rata-rata 106.62, dan standar deviasi 12.384.

Hasil penelitian mengenai penerapan model *project based learning* pada siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang diperoleh skor total sebesar 5651 dengan nilai

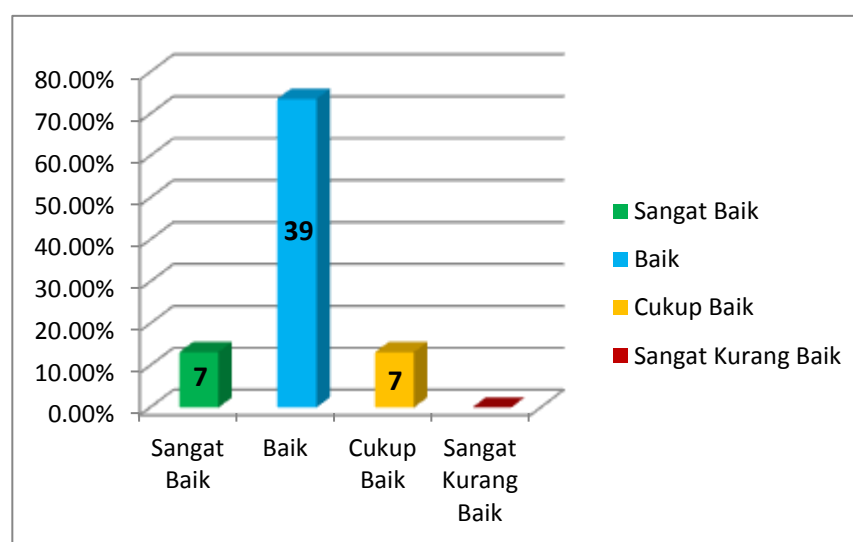
rata-rata 106.62. nilai rata-rata dikonsultasikan dengan tabel kategori deskripsi persentase berada dalam interval 93 – 120 yang termasuk dalam kategori baik. Dibawah ini adalah tabel kriteria dan distribusi jawaban dari variabel model *project based learning*:

Tabel 4.2 Kategori Penerapan Model *Project Based Learning*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Kriteria
121 - 148	7	13.20%	Sangat Baik
93 – 120	39	73.6%	Baik
65 – 92	7	13.20%	Cukup Baik
37- 64	0	0.00%	Sangat Kurang Baik
Jumlah	53	100%	

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa secara umum penerapan model pembelajaran *project based learning* telah diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri Kota Semarang dengan baik. Hasil penelitian dapat disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Keterterapan Model *Project Based Learning*

Persentase jawaban dari responden dengan jumlah 7 siswa (13.20%) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *project based*

learning diterapkan dengan sangat baik. Sedangkan sejumlah 39 siswa (73.6%) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *project based learning* diterapkan dengan baik, dan sejumlah 7 siswa (13.20%) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model *project based learning* diterapkan dengan cukup baik. Dengan demikian, keterterapan model pembelajaran dengan model *project based learning* pada siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang diterapkan dengan baik.

Secara rinci variabel model *project based learning* dalam penelitian ini dapat diketahui dengan menggunakan 5 indikator untuk lebih jelas mengenai jawaban pada setiap responden terhadap tiap-tiap indikator, berdasarkan perhitungan persentase diperoleh hasil seperti yang ada pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Distribusi Tiap-Tiap Indikator Model *Project Based Learning*

Indikator	Nilai Rerata	Persentase	Kategori
Penentuan proyek	31.35	71,26%	Baik
Fasilitas, monitoring guru dan Jadwal pelaksanaan proyek	24.01	75%	Baik
Langkah-langkah penyelesaian proyek	20.73	74%	Baik
Publikasi hasil proyek	15.15	63%	Baik
Evaluasi hasil proyek	15.35	76,79%	Baik

Sumber: Data yang sudah diolah

4.1.1.2 Deskripsi Variabel Jiwa *Entrepreneurship*

Tabel 4.4 Jiwa *entrepreneurship*

Ukuran	Nilai
Minimum	172
Maksimum	264
Rata-rata	205,87
Standar Deviasi	19,931

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.4 variabel jiwa *entrepreneurship* yang menggunakan 69 butir pernyataan, tanggapan dari 53 responden menunjukkan hasil skor minimal 172, skor maksimal 264, skor rata-rata 205,87 dan standar deviasi 19,931.

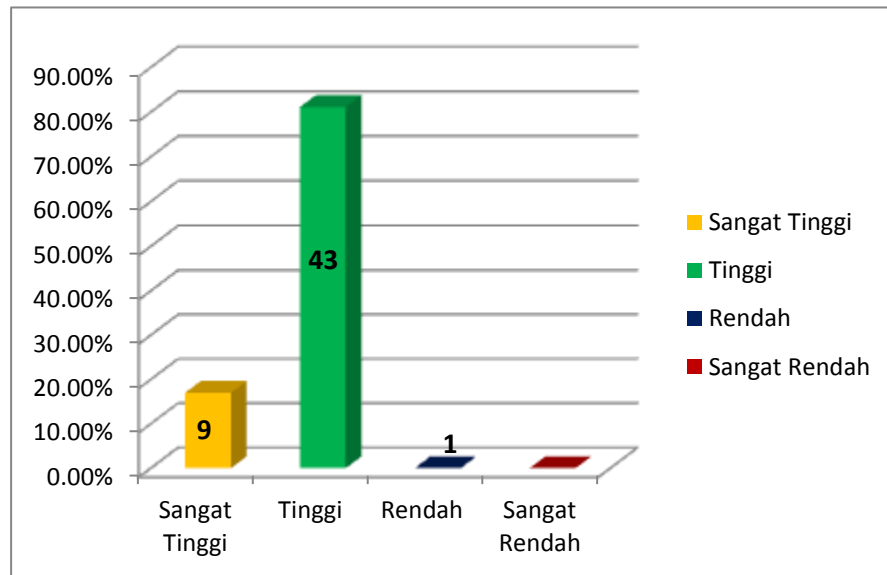
Hasil penelitian mengenai jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang diperoleh skor total sebesar 10911 dengan nilai rata-rata 205,87. nilai rata-rata dikonsultasikan dengan tabel kategori berada dalam interval 173 – 224 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dibawah ini adalah tabel kriteria dan distribusi jawaban dari variabel jiwa *entrepreneurship*:

Tabel 4.5 Kategori Jiwa *Entrepreneurship*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Kriteria
225 – 276	9	17.0%	Sangat Tinggi
173 – 224	43	81.13%	Tinggi
121 – 172	1	1,9%	Rendah
69 – 120	0	0.00%	Sangat Rendah
Jumlah	53	100%	

Sumber: Data yang sudah diolah

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa secara umum siswa di SMK Negeri Kota Semarang memiliki jiwa *entrepreneurship* yang tinggi. Hasil penelitian dapat disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Diagram Jiwa *Entrepreneurship* Siswa

Persentase jawaban dari responden dengan jumlah 9 siswa (17.0%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* sangat tinggi. Sedangkan sejumlah 43 siswa (81.13%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi, dan sejumlah 1 siswa (1,9%) menyatakan memiliki jiwa *entrepreneurship* rendah. Dengan demikian, siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi.

Secara rinci variabel jiwa *entrepreneurship* dalam penelitian ini dapat diketahui dengan menggunakan 9 indikator untuk lebih jelas mengenai jawaban pada setiap responden terhadap tiap-tiap indikator,

berdasarkan perhitungan persentase diperoleh hasil seperti yang ada pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Distribusi Tiap-Tiap Indikator Jiwa *Entrepreneurship*

Indikator	Nilai Rerata	Persentase	Kategori
Percaya diri dan optimis	30.41	76%	Tinggi
Berorientasi pada tugas dan hasil	30.81	77%	Tinggi
Berani mengambil resiko	23.30	72,81%	Tinggi
Memiliki jiwa kepemimpinan	24.54	76,7%	Tinggi
Memiliki keorisinilitasan	20.92	74,73%	Tinggi
Berorientasi pada masa depan	23.81	74,4%	Tinggi
Keinginan untuk maju	16.65	69,6%	Tinggi
Rasa ingin tahu yang kuat	23.94	74,8%	Tinggi
Memiliki rasa semangat	11.39	71%	Tinggi

Sumber: Data yang diolah

4.1.2 Hasil Uji Prasyarat

4.1.2.1.1 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linier, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Salah satu cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan analisis statistik dengan uji non parametrik *kolmogrof-smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05.

Output SPSS uji normalitas juga menggunakan analisis statistik yaitu menggunakan uji *One Sampel Kolmogrov-Smirnov test*, berikut ini tabel uji normalitas:

Tabel 4.7 Uji Normalitas dengan *One Sampel Kolmogrov-Smirnov test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Y_KWU	.087	53	.200*	.971	53	.223

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel diatas dapat dilihat, nilai signifikasi data Y sebesar 0,200 yang berarti nilai sig lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data berdistribusi normal.

4.1.2.1.2 Uji Linieritas

Hipotesis

Ho = persamaan bersifat linier

Ha = persamaan tidak bersifat linier

Nilai α yang digunakan 5%

Terima Ho bila nilai sig > 5%

Tabel 4.8 Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y_KWU *	Between	(Combined)	11438.659	31	368.989	.841	.676
X_PjBL	Groups	Linearity	5261.323	1	5261.323	11.987	.002
		Deviation from Linearity	6177.336	30	205.911	.469	.972
	Within Groups		9217.417	21	438.925		
	Total		20656.075	52			

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linierity* sebesar $0,972 > 0,05$ sehingga H_0 terima, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel model *project based learning* dan variabel jiwa *entrepreneurship* terdapat hubungan yang linier.

4.1.3 Hasil Uji Hipotesis**4.1.3.1 Persamaan Regresi Linier Sederhana**

Analisis regresi yang digunakan adalah untuk mengetahui bagaimanakah persamaan regresinya dan berapa besar sumbangan variabel model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship*. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana.

Melihat persamaan regresi sederhana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Perhitungan Persamaan Regresi Linier Sederhana

		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	119.262	20.881		5.711	.000		
	X_PjBL	.812	.195	.505	4.175	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y_KWU

Sumber: Data yang sudah diolah

Hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan *software SPSS 16*, maka diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 119,262 + 0,812 X$$

Arti persamaan pada tabel 4.9 di atas sebagai berikut:

- a) Nilai konstanta sebesar 119,262 artinya jika model *project based learning* (X) nilainya adalah 0, maka jiwa *entrepreneurship* (Y) nilainya sebesar 119,262.
- b) Koefisien regresi variabel model *project based learning* (X) sebesar 0,812 artinya jika model *project based learning* mengalami peningkatan satu skor maka jiwa *entrepreneurship* (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,812.

4.1.3.2 Uji Signifikansi Model

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel (X) penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10 yang terdapat pada *out put SPSS windows release 16* sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Signifikansi Model

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5261.323	1	5261.323	17.430	.000 ^a
	Residual	15394.752	51	301.858		
	Total	20656.075	52			

a. Predictors: (Constant), X_PjBL

b. Dependent Variable: Y_KWU

Sumber: Data yang sudah diolah

Tabel 4.10 diperoleh nilai F 17.430, Sig 0,000 < 0,05, artinya tolak Ho dan teriam Ha. Jadi persamaan adalah linier atau variabel (X) model *project based learning* atau berpengaruh secara positif terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*.

4.1.3.2.1 Koefisien Korelasi

Mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel (X) model *project based learning* terhadap (Y) jiwa *entrepreneurship*. Dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.11 Koefisien Korelasi

		Correlations	
		X_PjBL	Y_KWU
X_PjBL	Pearson Correlation	1	.505**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	53	53
Y_KWU	Pearson Correlation	.505**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	53	53

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data yang sudah diolah

Output *correlation* diperoleh nilai sebesar 0,505 dan bernilai signifikan $0,000 < \alpha 0,005$. Jadi tolak H_0 dan terima H_a , sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh hubungan antara variabel (X) model *project based learning* terhadap variabel (Y) jiwa *entrepreneurship* diterima.

Oleh karena itu model *project based learning* dapat diterapkan untuk membentuk siswa SMK program keahlian multimedia memiliki jiwa *entrepreneurship*.

Penelitian ini mengandung makna bahwa semakin baik keterterapan model *project based learning* maka akan semakin tinggi pula jiwa *entrepreneurship* siswa, begitupun sebaliknya, jika kurang baik keterterapan model *project based learning* maka semakin rendah pula jiwa *entrepreneurship* siswa.

4.1.3.2.2 Koefisien Determinasi

Tabel 4.12 Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.505 ^a	.255	.240	17.374	1.508

Sumber: Data yang sudah diolah

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas yaitu model *project based learning* terhadap variabel terikat yaitu jiwa *entrepreneurship*.

Tabel koefisien determinasi di atas diperoleh koefisien (R) sebesar 0,505 sehingga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,255 dengan demikian menunjukkan bahwa kontribusi model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* sebesar 25,5%, sedangkan sisanya 74,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship*

Project based learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. *project based learning* berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, *student central*, dan

menghasilkan produk nyata. Dalam kegiatan *project based learning*, proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, berfokus pada masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa atau kebutuhan masyarakat atau industri lokal. Dalam penelitian ini penerapan model *project based learning* terkait dengan pengaruhnya dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang, serta langkah-langkah pembelajaran yang terintegrasi dalam mata pelajaran yang ada di bidang keahlian Multimedia.

Kelompok mata pelajaran pada program keahlian multimedia yang terkait adalah kelompok mata pelajaran produktif. Kelompok mata pelajaran produktif, terdiri dari bidang ilmu desain grafis, video editing, teknik animasi 2D dan 3D, web desain, fotografi, dan CD interaktif. Kelebihan *project based learning* adalah dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa serta menimbulkan daya kreatif dan inovatif siswa dalam menciptakan produk yang dihasilkan dalam kegiatan belajarnya.

Alur *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* di SMK Negeri 8 Semarang dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Model *project based learning* mengacu pada Kurikulum 2013 yang sudah dikembangkan di SMK Negeri Kota Semarang. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan dasar Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Kemudian difokuskan pada dokumen, yaitu berupa Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, kemudian dikembangkan indikator dan tujuan pembelajaran yang masing-masing diintegrasikan dengan nilai-nilai *enterpreneurship*, dimana puncak pembelajaran menghasilkan produk sampai tahap pemasaran atau menjual produk kepada orang lain. Sedangkan alur *project based leaning* di SMK Negeri 4 Semarang fokus pembelajarannya sampai pada tahap produksi tidak sampai pada tahap penjualan produk.

Pelaksanaan model *project based learning* meliputi kegiatan ; (1) penentuan proyek; (2) langkah-langkah penyelesaian proyek; (3) jadwal pelaksanaan proyek; (4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru; (5) publikasi hasil proyek (dapat dilakukan dengan kegiatan presentasi maupun kegiatan penjualan produk); (6) evaluasi proses dan hasil proyek.

Uraian alur *project based learning* diatas, alur pembelajaran yang lebih tepat dilakukan dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship* siswa adalah kegiatan pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai *enterpreneurship*, dimana tahap produksi sampai tahap penjualan merupakan praktik dari pada nilai *enterpreneurship*. Kegiatan publikasi yang dilakukan dengan kegiatan presentasi dan penjualan produk membuat siswa melakukan praktek berkomunikasi dan berpromosi, praktek berinovasi dalam membuat produk, pengelolaan resiko, merencanakan dan menciptakan sistem penjualan, serta menemukan peluang pasar. Dengan demikian penerapan model *project*

based learning yang terintegrasi nilai-nilai *entrepreneurship* diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar di bidang akademik yaitu pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik, serta mampu menumbuhkan sikap dan jiwa *entrepreneurship* siswa SMK.

Project based learning, memicu siswa terdorong lebih aktif dalam belajar, guru hanya sebagai fasilitator, guru mengevaluasi produk hasil kerja siswa. Pada saat siswa mengerjakan tugas proyek, mereka dapat melakukan investigasi dalam kelompok kolaboratif antara 4-5 orang siswa. Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dan dikembangkan oleh siswa dalam tim adalah merencanakan mengorganisasikan, negosiasi serta pembagian tugas oleh masing-masing anggota kelompok dan bagaimana mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam berinvestigasi.

Indikator langkah-langkah penyelesaian proyek siswa terlibat langsung dalam pembuatan produk nyata yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat atau kebutuhan pasar, sehingga akan timbul daya kreatifitas dan inovatif siswa dalam menciptakan suatu produk. Dengan demikian dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran menggunakan model *project based learning* yang diterapkan di SMK Negeri Kota Semarang akan melatih keterampilan, daya kreativitas, dan kemandirian siswa serta berorientasi pada tindakan langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, simpulan yang dapat diambil adalah model *project based learning* yang diterapkan pada siswa program

keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang dalam kategori baik. Artinya, tingkat keterterapan model *project based learning* baik dilaksanakan dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa di SMK Negeri Kota Semarang. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Mulyani (2014) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan sikap, minat, dan perilaku wirausaha siswa SMK setelah diberi intervensi model pembelajaran komprehensif berbasis proyek pendidikan kewirausahaan. (<http://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/186>) data diakses pada tanggal 20 Maret 2016.

Hasil analisis menunjukkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata skor yang diperoleh siswa diketahui bahwa keterterapan model pembelajaran *project based learning* dalam kategori baik. Penelitian ini mengandung makna semakin baik keterterapan model *project based learning* maka akan semakin tinggi pula jiwa *entrepreneurship* siswa di SMK Negeri Kota Semarang.

4.2.2 Jiwa *Entrepreneurship* Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang

Jiwa *entrepreneurship* dapat dimiliki oleh semua orang, karena jiwa *entrepreneurship* dapat dipelajari oleh siapa saja, akan tetapi terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi seseorang memiliki jiwa *entrepreneurship*. Seperti yang dibahas dalam penelitian ini yaitu salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam membentuk sikap, dan jiwa

entrepreneurship adalah pendidikan, dimana nilai-nilai *entrepreneurship* siswa didapat dari proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya menggunakan model *project based learning* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang memiliki jiwa *entrepreneurship* tinggi. Penelitian ini menunjukkan data bahwa model *project based learning* yang diterapkan secara struktur dalam kegiatan belajar mengajar berkontribusi dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Indratno (Forum Mangunwijaya V&VI, 2012), yang mengemukakan bahwa latihan atau pendidikan, upaya yang secara standar dan struktur dilakukan dapat membangun jiwa wirausaha. Selain pendidikan formal di sekolah yang dapat memengaruhi jiwa *entrepreneurship* siswa, pendidikan keluarga juga mempunyai kontribusi yang cukup besar dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa.

Sebagaimana hasil penelitian Sukanti, dkk 2011, yang mengatakan bahwa secara umum pendidikan dalam keluarga berperan dalam menumbuhkembangkan jiwa wirausaha anak, wirausaha yang sukses pada umumnya di picu oleh orang tuanya baik secara langsung maupun tidak.

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskriptif dari setiap indikator pengukur jiwa *entrepreneurship* yang menyimpulkan bahwa siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang memiliki rasa percaya diri dan optimis yang tinggi, berorientasi pada tugas dan hasil yang tinggi, memiliki sifat berani mengambil resiko yang tinggi,

memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi, memiliki keorisinilitasan yang tinggi, siswa berorientasi pada masa depan, memiliki keinginan untuk maju yang tinggi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki rasa semangat yang tinggi.

Uraian di atas menjelaskn, bahwa siswa memiliki sembilan ciri-ciri jiwa *entrepreneurship* dalam kategori tinggi, oleh karena itu simpulan yang dapat diambil dari variabel jiwa *entrepreneurship* adalah siswa kelas XI program keahlian multimedia memiliki jiwa *entrepreneurship* yang tinggi.

4.2.3 Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Pengembangan Jiwa *Entrepreneurship* pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri Kota Semarang

Pendidikan di sekolah yang dapat membentuk sikap atau jiwa *enterpreneurship*, yaitu yang mampu membangun atmosfer *enterpreneurship* agar peserta didik menyukai tantangan, kreatif, inovatif, dan memiliki keberanian dalam mengambil atau mengelola resiko (karakter). Sedangkan model pembelajaran yang dirasa tepat dalam pengembangan jiwa *enterpreneurship* adalah model *project based learning*. Seperti halnya hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* yang artinya H_0 diterima. Maka hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia

di SMK Negeri Kota Semarang diterima. Hal ini didukung pula oleh teori, dimana salah satu model pembelajaran *entrepreneurship* yang dapat membentuk karakter dan perilaku *entrepreneur* adalah model *project based learning*. Model ini berasal dari John Dewey berkaitan dengan konsep *Learning by Doing*, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama penguasaan peserta didik tentang bagaimana melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan (Barnawi & Muhammad, 2012:133).

Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskriptif menunjukkan penerapan model *project based learning* berpengaruh terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa. Besarnya pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa yakni sebesar 25,5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kontribusi model pembelajaran *project based learning* terhadap jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang tahun ajaran 2015/2016 sebesar 25,5%, sedangkan 74,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Ditinjau dari masing-masing indikator yang digunakan untuk mengukur variabel model *project based learning* yang meliputi; penentuan proyek, langkah-langkah, penyelesaian proyek, fasilitas, monitoring guru dan jadwal pelaksanaan proyek, publikasi hasil proyek, dan evaluasi hasil proyek. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project*

based learning dalam kategori baik, dimana diperoleh hasil sebesar 73.6%. Sedangkan pada variabel jiwa *enterprneurship* diukur menggunakan 9 indikator yaitu, percaya diri dan optimis, berorientasi pada tugas dan hasil, berani mengambil resiko, memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki keorisinilitasan, berorientasi pada masa depan, keinginan untuk maju, rasa ingin tahu yang kuat, dan memiliki rasa semangat. Secara umum jiwa *entrepreneurship* siswa dalam kategori tinggi, dimana diperoleh hasil sebesar 81.13%.

Proses penanaman jiwa *entrepreneurship* banyak menimbulkan asumsi yang beranggapan bahwa seorang *entrepreneur* dilahirkan karena faktor keturunan. Hanya anak turunan pengusaha yang bisa sukses. Selain itu ada pula faktor bakat, dan faktor keberuntungan semata. Tetapi yang jelas, bahwasannya faktor pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk sikap, keterampilan, dan budaya peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Guru besar manajemen kelas dunia, Petteer F. Drucker bahwa *entrepreneurship* bukan sulap dan bukan pula misteri. Faktor keturunan tidak memberi pengaruh apapun dalam hal *entrepreneurship*. Tetapi *entrepreneurship* berkaitan dengan disiplin dan bisa dipelajari oleh siapa saja.

Uraian di atas menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *project based learning* terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang yang berkontribusi sebesar 25,5%. Hasil penelitian

selaras dengan hasil penelitian terdahulu oleh Rohayati, dkk (2015) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berkontribusi terhadap jiwa kewirausahaan siswa. (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/4823>) Data diakses pada tanggal 22 Maret 2016).

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa, dengan proses pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai *enterpreneurship* diharapkan mampu menumbuhkembangkan sikap dan jiwa *enterpreneurship* pada siswa, terampil dalam mengimplementasikan ide-ide kreatif yang keluar dari karakter *entrepreneur*, sehingga siswa memiliki *mindset* wirausaha. Model *project based learning* merupakan pembelajaran yang terfokus pada peserta didik, memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dalam menginternalisasikan nilai-nilai *entrepreneur* melalui pelaksanaan tugas-tugas mandiri.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model *project based learning* dalam pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa program keahlian multimedia di Kota Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap, dan jiwa *entrepreneurship* pada siswa SMK program keahlian multimedia dengan mengintegrasikan nilai-nilai *entrepreneurship* dalam kegiatan pembelajarannya.
2. Siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang secara umum memiliki Jiwa *entrepreneurship* tinggi. Yang diukur dengan menggunakan sembilan indikator ciri-ciri jiwa *entrepreneurship*.
3. Penerapan *project based learning* berpengaruh terhadap pengembangan jiwa *entrepreneurship* siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri Kota Semarang dengan kontribusi sebesar 25,5%, sedangkan 74,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat disampaikan saran sebagai beriku:

1. Bagi siswa hendaknya dapat meningkatkan daya kreatifitas dan inovasi dalam membuat produk melalui pembelajaran menggunakan *project based learning*. Khusus untuk SMK Negeri 4 Semarang diharapkan siswa memiliki inisiatif untuk menjual produk yang dihasilkan, sehingga jiwa *entrepreneurship* akan meningkat.
2. Bagi guru diharapkan sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas dengan mengintegrasikan nilai-nilai *entrepreneurship* dan terlebih dahulu guru dilatih *entrepreneurship*, terutama yang terkait dengan penanaman nilai-nilai *skills entrepreneur*.
3. Bagi guru, dalam mengevaluasi hasil pembelajaran siswa dapat memberikan tugas kepada siswa untuk membuat proposal *Business Plan*, agar siswa dapat belajar dalam menyusun strategi berbisnis.
4. Penelitian ini bagi lembaga terkait khususnya lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menentukan kebijakan-kebijakan baru dalam dunia pendidikan, misalnya dapat dijadikan dasar dalam penyusunan kurikulum yang terintegrasi dengan nilai-nilai *entrepreneurship* khususnya untuk jenjang pendidikan SMK yang kelak akan beranfaat bagi dunia idustri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2012. *Kurikulum 2013 Menyeimbangkan Hard Skill Dengan Soft Skill*.
<http://smppgrijatinangor.blogspot.co.id/2012/11/kurikulum-2013-menyeimbangkan-hard.html>. (29 Januari 2016).
- Anonim. 2010. *Media Belajar*.
<http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.co.id/2010/07/pengertian-penerapan.html> (5 Februari 2016)
- Anonim. 2015. *Berita Resmi Statistik Badan Pusat Statistik*.
http://www.bps.go.id/website/brs_ind/brsInd-20150505115525.pdf
 (25 Januari 2016)
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Barnawi dan Mohammad Arifin. 2012. *School Preneurship “Membangkitkan Jiwa dan Sikap Enterpreneurship Siswa”*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cord, 2001. *Contextual Learning Resource*. <http://www.cord.org>. Diakses 3 Desember 2006.
- Desembiarto, D. 2006. Analisis Efektivitas Kuliah *Enterpreneurship*: Studikasuk Kelas Kewirausahaan A dan B pada program Studi Ilmu Komputer Universitas Sanata Dharma Semester Ganjil TA 2005/2006”. Dalam *jurnal Ekonmi dan Bisnis*, volume 10 No. 1. Hal 83-93. Yogyakarta:Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Dwi Priyatno. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*.Yogyakarta: Grava Media
- Endang, Mulyani. 2014. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Projek Pendidikan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Sikap, Minat, Perilaku Wirausaha, Dan Prestasi Belajar Siswa SMK”. Dalam *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, volume xxxiii, No 1. Hal 60. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Ghazali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Husein Umar, 2003, *Metodologi Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka
- Ichbinafania. 2010. *Wirausahawan*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Wirausahawan>. (29 Januari 2016)
- Joko Sutrisno, 2003, *Pengembangan Pendidikan Berwawasan Enterpreneurship Sejak Usia Dini*, Bandung : IPB
- Kristanto, Jack, St., dan Muniif Dwiyono. 2008. *Belajar Bisnis Dimulai Dari Usia Muda*. Jakarta: Creativ Media.
- Kurniasih, Imas., dan Berlin Sani. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Martono, Nanang. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Data Sekunder Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto, Idris dan Muhammad. 2015. "Pengaruh Kompetensi Dosen Dan Sikap Mahasiswa Pada Mata Kuliah *Enterpreneurship* Terhadap Tumbuhnya Jiwa Enterpreneur Mahasiswa Dalam Penerapan Project Based Learning". Dalam *Jurnal Probisnis*, volume 8 No 02. Hal 12-13. Yogyakarta: STMIK AMIKOM
- Rahma, Layla. 2012. *Blog Pendidikan*. <http://layla-rahma.blogspot.co.id/2012/10/1-pengertian-smk-undang-undang.html>. (1 Februari 2016)
- Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implenetasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rohayati, dkk. 2015. "Kontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Jiwa Kewirausahaan Siswa " Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, volume 9 No 02. Hal Im 1556 - 1565. Semarang: Universitas Negeri Semarang

- Sambas. 2009. *Konsep Pendidikan Kejuruan*.
<http://sambasalim.com/pendidikan/konsep-pendidikan-kejuruan.html>. (30 Januari 2016)
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implenetasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saputra, Kiki. 2015. *Pendidikan Berbasis Enterpreneurship*. Yogyakarta: Diva Press
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, 2011. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo: IKIP –Bandung.
- Sugiyono, 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfbeta.
- Sukanti, dkk. 2011. “Peran Ibu dalam Menumbuhkan Jiwa WirausahaAnak “
Dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, volume IX Nomor 02.
Halaman 79-91. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sukestyarno, 2012. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: Universitas Negeri Semarang akarta:Salemba Empat.
- Suryana. 2003. *Enterpreneurship: Pedomam Parktis, Kiat dan roses Menuju Sukses*. Jakarta:Salemba Empat.
- Suryana. 2014. *Enterpreneurship: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.

- Thomas, J.W., Margendoller, J.R., & Michaelson, A. 1999. Project-Based Learning: A Handbook for Middle and High School Teachers. <http://www.bgsu.edu/organizations/ctl/proj.html>.
- Toha, Anggoro M, dkk. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Untung, K. 2012. *Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan*. <http://eprints.uny.ac.id/7941/3/bab%202%20-07501241024.pdf> (28 Maret 2016)
- V&VI, Manungwijaya. 2012. *Membentuk Jiwa Enterpreneurship*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Wena, Made.1996. *Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung:Taristo.
- Wijaya, Tony. 2008. “Kajian Model Empiris Perilaku Berwirausaha UKM DIY dan Jawa Tengah”. Dalam *jurnal Manajemen dan Enterpreneurship*, Volume 10 No.02. Hal.93-104 Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Wijayanti, Desak. 2011.”*Jiwa Enterpreneurship Pengurus Gapoktan, Penerapan Manajemen Agribisnis Dan Keberhasilan Program Pengembangan Usaha Agribisnis Perdesaan (PUAP) Di Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung*”. Dalam *Jurnal Manajemen dan Enterpreneurship*, Vomume 9 No. 04. Hal. 57-68 Denpasar: Universitas Udayana.

Lampiran 1**DAFTAR SEKOLAH YANG DIJADIKAN OBSERVASI AWAL**

No.	NAMA SEKOLAH	JUMLAH SISWA
1.	SMK NEGERI 8 SEMARANG	99
2.	SMK NEGERI 4 SEMARANG	68
3.	SMK NEGERI 11 SEMARANG	106

Lampiran 2**REKAP VALIDITAS****Variabel Model *Project Based Learning***

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0,552	0.297	Valid	23.	0,444	0.297	Valid
2.	0,460	0.297	Valid	24.	0,123	0.297	Tidak Valid
3.	0,493	0.297	Valid	25.	0,260	0.297	Tidak Valid
4.	0,400	0.297	Valid	26.	0,255	0.297	Tidak Valid
5.	0,421	0.297	Valid	27.	0,145	0.297	Tidak Valid
6.	0,482	0.297	Valid	28.	0,296	0.297	Tidak Valid
7.	0,519	0.297	Valid	29.	0,177	0.297	Tidak Valid
8.	0,535	0.297	Valid	30.	0,558	0.297	Valid
9.	0,345	0.297	Valid	31.	0,581	0.297	Valid
10.	0,488	0.297	Valid	32.	0,515	0.297	Valid

11.	0,526	0.297	Valid	33.	0,401	0.297	Valid
12.	0,378	0.297	Valid	34.	0,367	0.297	Valid
13.	0,209	0.297	Tidak Valid	35.	0,156	0.297	Tidak Valid
14.	0,470	0.297	Valid	36.	0,094	0.297	Tidak Valid
15.	0,534	0.297	Valid	37.	0,260	0.297	Tidak Valid
16.	0,514	0.297	Valid	38.	.336	0.297	Valid
17.	0,681	0.297	Valid	39.	.298	0.297	Tidak Valid
18.	0,536	0.297	Valid	40.	.379	0.297	Valid
19.	0,600	0.297	Valid	41.	.619	0.297	Valid
20.	0,253	0.297	Tidak Valid	42.	.552	0.297	Valid
21.	0,290	0.297	Tidak Valid	43.	.302	0.297	Valid
22.	0,171	0.297	Tidak Valid	44.	.319	0.297	Valid

Sumber: Data penelitian yang diolah

Variabel Jiwa *Entrepreneurship*

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0,271	0.297	Tidak Valid	45.	0,171	0.297	Tidak Valid
2.	0,358	0.297	Valid	46.	0,416	0.297	Valid
3.	0,390	0.297	Valid	47.	0,411	0.297	Valid
4.	0,336	0.297	Valid	48.	0,579	0.297	Valid
5.	0,374	0.297	Valid	49.	0,382	0.297	Valid
6.	0,351	0.297	Valid	50.	0,151	0.297	Tidak Valid
7.	0,426	0.297	Valid	51.	0,188	0.297	Tidak Valid
8.	0,193	0.297	Valid	52.	0,553	0.297	Valid
9.	0,446	0.297	Valid	53.	0,241	0.297	Tidak Valid
10.	0,475	0.297	Valid	54.	0,351	0.297	Valid
11.	0,524	0.297	Valid	55.	0,497	0.297	Valid
12.	0,458	0.297	Valid	56.	0,349	0.297	Valid
13.	0,358	0.297	Valid	57.	0,304	0.297	Valid
14.	0,187	0.297	Tidak Valid	58.	0,324	0.297	Valid
15.	0,463	0.297	Valid	59.	0,225	0.297	Tidak Valid
16.	0,690	0.297	Valid	60.	0,334	0.297	Valid
17.	0,396	0.297	Valid	61.	0,347	0.297	Tidak Valid

18.	0,508	0.297	Valid	62.	0,208	0.297	Tidak Valid
19.	0,562	0.297	Valid	63.	0,353	0.297	Valid
20.	0,584	0.297	Valid	64.	0,416	0.297	Valid
21.	0,603	0.297	Valid	65.	0,423	0.297	Valid
22.	0,510	0.297	Valid	66.	0,515	0.297	Valid
23.	0,656	0.297	Valid	67.	0,421	0.297	Valid
24.	0,617	0.297	Valid	68.	0,465	0.297	Valid
25.	0,599	0.297	Valid	69.	0,451	0.297	Valid
26.	0,545	0.297	Valid	70.	0,403	0.297	Valid
27.	0,340	0.297	Valid	71.	0,482	0.297	Valid
28.	0,313	0.297	Valid	72.	0,473	0.297	Valid
29.	0,312	0.297	Valid	73.	0,514	0.297	Valid
30.	0,317	0.297	Valid	74.	0,024	0.297	Tidak Valid
31.	0,148	0.297	Tidak Valid	75.	0,472	0.297	Valid
32.	0,193	0.297	Tidak Valid	76.	0,510	0.297	Valid
33.	0,223	0.297	Tidak Valid	77.	0,335	0.297	Valid
34.	0,326	0.297	Valid	78.	0,365	0.297	Valid
35.	0,297	0.297	Tidak Valid	79.	0,475	0.297	Valid
36.	0,072	0.297	Tidak Valid	80.	0,416	0.297	Valid

37.	0,064	0.297	Tidak Valid	81.	0,299	0.297	Tidak Valid
38.	0,339	0.297	Valid	82.	0,553	0.297	Valid
39.	0,586	0.297	Valid	83.	0,454	0.297	Valid
40.	0,437	0.297	Valid	84.	0,223	0.297	Tidak Valid
41.	0,232	0.297	Tidak Valid	85.	0,397	0.297	Valid
42.	0,520	0.297	Valid	86.	0,688	0.297	Valid
43.	-0,098	0.297	Tidak Valid	87.	0,468	0.297	Valid
44.	0,312	0.297	Valid				

Sumber: Data penelitian yang diolah

Lampiran 3

RELIABILITY

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha yang disyaratkan	Kesimpulan
1.	Model Project Based Learning (X)	0,899	44	> 0,60	Reliabel
2.	Jiwa Enterpreneurship (Y)	0,932	87	> 0,60	Reliabel

Sumber: Data yang sudah diolah

Lampiran 4

DAFTAR NAMA RESPONDEN PENELITIAN

Nama Sekolah	Kelas	Nama Siswa	Jumlah
SMK N 4 Semarang	XI MM 1	AHMAD NAJIB FIRDAUS	4
		ALISSA KARUNIA PUTRI	
		AMADHEA RAHMADINI	
		ARUNA BAGASKARA	
	XI MM 2	ADIYATMA PRASETYA	13
		AGUS IKHSAN NURDIN	
		ALDO CRISTIAN YUSIANO	
		ALVIAN EKA ADMA WIJAYA	
		ANDI ARIF RAHMATULLAH	
		ARIEF MUKTI RAHARJO	
		AWANG PRASETYO AJI	
		AYU KRISMANITA	
		BAYU SAKTI PAMUNGKAS	
		BRADON WILL RAMPENGAN	
		CITRA DIYANA	
		DANANG WIJAYANTO	
		EKA SETYA YESINTA	
SMK N 8 Semarang	XI MM 1	ADELIA CRHISTYA AYU	10
		ADISTY PUTRI PRADAANI	
		ALBAZIA DEWI MAHONI	
		ANNISA NUR ISNAENI	
		ARFIANI DEWI AMALIA	
		BAGUS AHNAFI SHOFWAN	
		BINTANG IVAN SASONGKO	
		CHINTIA NOVITA	

		DANDY RAMANA PUTRA	
		DIAN AYU WIGASARI	
	XI MM 2	JIBRAN MAULANA. RAHMADYA	14
		LAILI SARASWATI	
		M.RIZAL BADAWI	
		MAULANA RIZKY RAHMANI	
		MUHAMMAD DIAN SAPUTRA	
		NANDA AINI RAHMATIKA	
		PUTRI DIAH WIDIASTUTI	
		RAHMAT ADIPRADANA	
		RIZKY RAMADHANTI	
		SYAFIRA JASMINE	
		SINTA NURAINI	
		TABAH KUSUMA SUPRIATINI	
		TEDDY PRAKOSA PUTRA	
		VIKA SEPTYARINI	
	XI MM 3	ARIF FAJAR SOFYANTO	12
		AULIA EKA SAPUTRI	
		AYU MULANDARI	
		BETAL ISTIONO	
		DESTYA PUSPITA RATNASARI	
		DIAMONDRATI HAKASYA SENO ADJ	
		DIANA SETIANA	
		EKI WILDAN AGUSTA ISNAINI S	
		FADILLA NURUL ALIF	
		FARIS YUNINDRA	
		FAUZI RIZAL MUSTAQIM	
		GITA SALSABELA	

Lampiran 5

KISI-KISI ANGKET PENELITIAN

“Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pengembangan Jiwa Entrepreneurship Siswa Program Keahlian Multimedia Di Smk Negeri Kota Semarang”

No	Variabel dan Indikator	Butir Soal	Jumlah
A.	Variabel Model Project Based Learning (X)		
1.	Penentuan proyek	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11	11
2.	Fasilitas dan monitoring guru	12,13,14,15,16,17,18	7
3.	Langkahlangkah penyelesaian proyek	20,21,22,23,24,25,26	7
4.	Jadwal pelaksanaan proyek	19	1
5.	Publikasi hasil proyek	27,28,29,30,31,32	6
6.	Evaluasi hasil proyek	33,34,35,36,37	5
B.	Variabel Jiwa <i>Entrepreneurship</i> (Y)		
1.	Percaya diri dan optimis	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
2.	Berorientasi pada tugas dan hasil	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	10
3.	Berani mengambil resiko	21,22,23,24,25,26,27,28	8
4.	Memiliki jiwa kepemimpinan	29,30,31,32,33,34,35,36	8
5.	Memiliki keorisinilitasan	37,38,39,40,41,42,43	7
6.	Berorientasi pada masa depan	44,45,46,47,48,49,50,51	8
7.	Keinginan untuk maju	52,53,54,55,56,57	6
8.	Rasa ingin tahu yang kuat	58,59,60,61,62,63,64,65	8
9.	Memiliki rasa semangat	66,67,68,69	4

Semarang, 2016

Kepada

Yth. Siswa-siswi

Di SMK Negeri Kota Semarang

Dengan hormat,

Dalam rangka penelitian untuk Studi Strata Satu (SI) pada Universitas Negeri Semarang dengan judul “ PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PENGEMBANGAN JIWA ENTERPRENEURSHIP SISWA PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016”, maka saya mohon bantuan Anda sebagai siswa SMK Negeri di Kota Semarang untuk mengisi angket penelitian ini

Setiap jawaban yang Anda berikan tidak berpengaruh apapun terhadap nilai pelajaran dalam program keahlian multimedia. Pengisian angket ini dijamin kerahasiaanya. Saya berharap Anda berkenan meluangkan waktu untuk mengisi angket dan menjawab pernyataan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, agar tujuan penelitian ini dapat tercapai sesuai dengan harapan. Jawaban Anda akan sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini

Atas kerja sama dan perhatian Anda dalam mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Peneliti

Mutia Nurotul Bariyah

Lampiran 6



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung A2, Kampus Sekaran, Gunung Pati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019
 Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET RESPON SISWA DALAM PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DI SMK NEGERI PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

I. Identitas Responden

Sekolah :

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Jenis Kelamin : a. Laki-laki b. Perempuan

II. Perhatian

1. Isilah angket secara jujur!
2. Pengisian angket tidak mempengaruhi nilai!

III. Petunjuk Pengisian

Dibawah ini terdapat beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) pada siswa SMK negeri program keahlian multimedia. Saudara diminta menanggapi pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan yang Saudara rasakan atau keadaan yang sebenarnya, dengan cara memberi tanda **centang (√)** pada alternatif jawaban yang tersedia.

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Pertanyaan Mengenai Variabel Model Project Based Learning

Berkenaan dengan indikator *project based learning* dalam pelaksanaannya di SMK negeri program keahlian multimedia, bagaimana pendapat saudara mengenai ketercapaian aspek-aspek dibawah ini.

Bubuhkan tanda *centang* (✓) pada jawaban yang sesuai.

Adapun jawaban yang tersedia yaitu:

SS = Jika Sangat Sering (Selalu dilakukan)

S = Jika Sering (Sering dilakukan)

P = Jika Pernah (Kegiatan tersebut pernah dilakukan)

TP = Jika Tidak Pernah (Tidak pernah melakukan kegiatan tersebut)

Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project Based Learning</i>) Di SMK Negeri Program Keahlian Multimedia:					
No	Butir Pernyataan	SS	S	P	TP
1.	Kegiatan pembelajaran menghasilkan produk				
2.	Pemaparan indikator pembelajaran yang akan dikaji				
3.	Memulai pembelajaran dengan membuat pertanyaan/rumusan masalah diawal pembelajaran				
4.	Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan dunia nyata				
5.	Pemberian umpan balik terhadap pertanyaan siswa				
6.	Pengarahan dalam mengerjakan tugas proyek				
7.	Diberi motivasi dalam mengerjakan tugas proyek				
8.	Mendapat fasilitas dalam pembuatan produk				
9.	Dipantau dalam mengerjakan tugas proyek yang diberikan				
10.	Melakukan perencanaan pembuatan produk				
11.	Dilatih membuat rancangan pelaksanaan kegiatan proyek atau pembuatan produk				
12.	Diberi masukan dalam merancang tugas pembuatan produk				
13.	Melakukan aktivitas perencanaan desain yang akan dilakukan dalam mengerjakan tugas proyek				
14.	Melakukan kegiatan pengamatan dan mengolah data				
15.	Penyampaian materi yang sesuai dengan produk yang dihasilkan				

16.	Mencari sumber atau referensi untuk mengerjakan tugas proyek (dapat melalui internet, perpustakaan, dan lainlain)				
17.	Mencari alat dan bahan untuk mengerjakan tugas proyek (dapat melalui internet, peralatan produksi dan lainlain)				
18.	Melakukan pembuktian data dan menarik kesimpulan				
19.	Mengumpulkan tugas tepat waktu				
20.	Membuat kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek				
21.	Berdiskusi antar sesama kelompok				
22.	Kompak dalam mengerjakan tugas kelompok				
23.	Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain				
24.	Mencari informasi untuk melakukan investigasi pembuatan produk				
25.	Pembuatan produk dapat digunakan pada kehidupan nyata				
26.	Melakukan inovasi dari produk yang sebelumnya				
27.	Melakukan kegiatan presentasi dari tugas produk yang dihasilkan di kelas				
28.	Melakukan kegiatan pameran dari tugas produk yang dihasilkan				
29.	Menjual produk kepada orang lain				
30.	Menghasilkan produk dalam bentuk teknologi aplikasi				
31.	Menghasilkan produk berupa karya seni desain				
32.	Membuat proyek tidak sesuai dengan materi				
33.	Melakukan evaluasi diri dan memperbaiki produk				
34.	Memberi saran dalam memperbaiki proses pembuatan produk				
35.	Mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaiki produk				
36.	Tidak memberi saran dalam memperbaiki produk				
37.	Tidak mendapatkan tanggapan dan umpan balik untuk perbaiki produk				



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung A2, Kampus Sekaran, Gunung Pati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019
 Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET UNTUK MENGUKUR JIWA *ENTERPRENEURSHIP*
SISWA SMK NEGERI PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

I. Identitas Responden

Sekolah :
 Nama :
 Kelas :
 Nomor Absen :
 Jenis Kelamin : a. Laki-laki b. Perempuan

II. Perhatian

1. Isilah angket secara jujur!
2. Pengisian angket tidak mempengaruhi nilai!

III. Petunjuk Pengisian

Dibawah ini terapat beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur jiwa *entrepreneurship* siswa di SMK negeri program keahlian multimedia. Saudara diminta menanggapi pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan yang Saudara rasakan atau keadaan yang sebenarnya, dengan cara memberi tanda **centang** (✓) pada alternatif jawaban yang tersedia. Dalam skala ini tidak ada penilaian benar atau salah, jawaban yang paling baik adalah yang sesuai dengan diri Saudara.

SELAMAT MENGERJAKAN

2. Pertanyaan Mengenai Variabel Jiwa Entrepreneurship

Berkenaan dengan indikator jiwa *entrepreneurship*, berikut merupakan aspek-aspek dari jiwa *entrepreneurship*. Saudara diminta menanggapi pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan yang saudara rasakan atau keadaan yang sebenarnya. Bubuhkan tanda **centang** (✓) pada jawaban yang sesuai.

Adapun jawaban yang tersedia yaitu:

ST = Sangat Tinggi atau Sangat Kuat

T = Tinggi atau Kuat

R = Rendah atau Lemah

SR = Sangat Rendah atau Sangat Lemah

Jiwa Kewirausahaan Siswa SMK Negeri Program Keahlian Multimedia:					
No	Butir Pernyataan	ST	T	R	SR
1.	Keinginan menjadi seorang wirausahawan (<i>enterpreneurship</i>)				
2.	Memiliki rasa percaya diri				
3.	Memiliki rasa optimis				
4.	Rasa malu dalam berwirausaha				
5.	Ketidaksukaan terhadap profesi sebagai wirausahawan				
6.	Pengaruh terhadap pendapat orang lain				
7.	Kebergantungan dengan orang lain				
8.	Kerjasama dalam tim				
9.	Ketekunan menjalankan suatu usaha/ bisnis				
10.	Disiplin mengerjakan tugas atau pekerjaan				
11.	Jiwa kompetisi				
12.	Kemauan untuk berhasil dalam berwirausaha				
13.	Kepandaian membaca kesempatan dan peluang				
14.	Motivasi atau semangat berwirausaha				
15.	Ketidaksiplinan dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan				
16.	Kurangnya kemauan untuk berhasil dalam berwirausaha				
17.	Ketidakpandaian membaca kesempatan dan peluang				
18.	Ketidaksiapan dalam menghadapi tantangan berwirausaha				
19.	Ketakutan dalam mengambil resiko ketika membuka bisnis/usaha				
20.	Inisiatif untuk menjadi wirausahawan yang sukses				
21.	Kesiapan menghadapi tantangan dalam berwirausaha				
22.	Keberanian untuk memulai berwirausaha				
23.	Keberanian mengambil resiko berwirausaha				
24.	Memiliki rasa ingin menyerah dalam				

	berwirausaha				
25.	Kemampuan menganalisis resiko yang akan dihadapi dalam berwirausaha				
26.	Jiwa kepemimpinan disuatu kelompok atau organisasi				
27.	Kepribadian kharismatik dalam mempengaruhi orang lain				
28.	Penyesuaian diri di lingkungan baru				
29.	Penerima kritik dan saran dari orang lain				
30.	Mampu menghargai pendapat orang lain				
31.	Sikap tegas dan spontan di setiap keadaan				
32.	Keberanian mengambil sebuah tanggung jawab				
33.	Kurang tegas dalam bertindak				
34.	Mempunyai daya inovasi				
35.	Mempunyai daya kreatif dan imajinasi				
36.	Fleksibilitas dalam setiap keadaan				
37.	Kemampuan dalam mengembangkan ide bisnis baru				
38.	Kemampuan untuk menciptakan ciri khas dari usaha yang dijalannya				
39.	Peniru ide bisnis orang lain				
40.	Kemandirian dengan berwirausaha				
41.	Keinginan memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga dengan berwirausaha				
42.	Keinginan memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga dengan menjadi karyawan				
43.	Keberanian dalam merealisasikan ide berwirausaha				
44.	Memiliki rasa takut mengalami kegagalan dalam berwirausaha				
45.	Kepandaian dalam membuat perkiraan bisnis/usaha				
46.	Jiwa petualang				
47.	Kemampuan mengembangkan hubungan jaringan kerja secara luas				
48.	Ketidak pandaian mencari relasi atau jaringan kerja				
49.	Keinginan yang kuat untuk maju				

50.	Keberanian tampil didepan public				
51.	Kemampuan menarik perhatian orang di lingkungan sekitar				
52.	Perasaan mudah puas dengan hasil kerja sendiri				
53.	Kemampuan <i>public speaking</i> yang baik				
54.	Perasaan tidak percaya diri tampil di depan umum				
55.	Memiliki rasa keingin tahuan dari berbagai hal				
56.	Ketidakmampuan manarik perhatian orang lain				
57.	Perasaan tidak yakin dengan hasil kerja sendiri				
58.	Kematangan merencanakan targettarget yang ingin dicapai				
59.	Memiliki semangat untuk kerja				
60.	Memiliki sifat ambisius dalam mencapai target yang diinginkan				
61.	Penerapan pelayanan terbaik dalam berwirausaha				
62.	Pengalaman mengelola bisnis/usaha				
63.	ketidakmampuan pengelolaan bisnis yang baik				
64.	Kemandirian mengelola usaha/bisnis jauh dari (rumah)				
65.	ketidakmampuan menganalisis resiko yang akan dihadapi dalam berwirausaha				
66.	Kemampuan meminimalisir resiko				
67.	Kemampuan dalam memprediksi biaya atau modal usaha				
68.	Kemampuan dalam mengestimasi waktu untuk mencapai target usaha				
69.	Kemampuan mengukur kelayakan produk yang ingin dipasarkan				

Lampiran 7

TABULASI SKOR ANGGKET PER VARIABEL

VARIABEL MODEL PROJECT BASED LEARNING																																						
No. Resp	penentuan proyek											fasilitas , monitoring guru dan jadwal pelaksanaan proyek								langkah2 penyelesaian proyek								publikasi hasil proyek					evaluasi hasil proyek					Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
R-1	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	121
R-2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	102
R-3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	116
R-4	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	103
R-5	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	129
R-6	3	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	117
R-7	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	128
R-8	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	126
R-9	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	128
R-10	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	134
R-11	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	1	112

R-12	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	102			
R-13	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	110			
R-14	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	109		
R-15	4	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	4	4	2	2	2	1	4	1	3	3	3	3	102		
R-16	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	2	4	2	3	3	3	3	94		
R-17	3	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	4	2	2	2	4	4	85	
R-18	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	3	90			
R-19	2	3	2	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	2	2	4	4	118	
R-20	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	4	2	3	2	4	3	86		
R-21	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	4	2	2	2	4	4	88	
R-22	3	1	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	113
R-23	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	104	
R-24	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	3	1	1	4	3	3	1	4	4	110		
R-25	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	1	3	4	3	3	3	4	4	97		
R-26	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	90	
R-27	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	118	
R-28	3	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	4	2	2	3	2	2	2	4	4	94	

R-46	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	101
R-47	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	108
R-48	3	2	2	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	1	1	2	4	1	3	2	4	3	2	106	
R-49	3	2	2	2	2	4	3	2	2	4	3	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	111	
R-50	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	103	
R-51	2	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	4	4	116
R-52	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	4	4	102
R-53	4	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	1	1	2	4	4	3	2	3	4	4	115	

R-15	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3								
R-16	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2						
R-17	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3							
R-18	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3				
R-19	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
R-20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3			
R-21	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
R-22	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3		
R-23	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4		
R-24	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	
R-25	3	4	4	3	3	1	2	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	1	2				
R-26	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2		
R-27	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3			
R-28	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3		
R-29	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
R-30	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
R-31	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	2	3	1	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3

R-32	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3							
R-33	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2						
R-34	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	2	1	4	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2					
R-35	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2						
R-36	3	3	4	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	1	3	2	2	3	3	4	4	3	2	2	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	2	2	2		
R-37	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
R-38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3		
R-39	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	4	2	2	1	3	3	4	2	2	1	3		
R-40	2	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2		
R-41	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3		
R-42	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	
R-43	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R-44	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-45	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-46	4	3	3	3	4	1	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	2	2	3	4	
R-47	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
R-48	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	

R-49	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
R-50	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4
R-51	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4
R-52	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-53	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3

No. Resp	MEMILIKI KEORISINILITASAN							BERORIENTASI PADA MASA DEPAN								KEINGINAN UNTUK MAJU						RASA INGIN TAHU YANG KUAT						Σ		
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67		68	69
R-1	3	3	4	3	4	2	3	2	2	1	3	3	4	3	1	4	2	2	4	4	4	3	3	4	3	1	1	2	3	212
R-2	2	2	4	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	181
R-3	3	3	2	4	3	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	211
R-4	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	4	3	4	1	3	3	4	2	2	2	4	4	3	2	3	2	2	189
R-5	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	223
R-6	3	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	222
R-7	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	1	2	220
R-8	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	201
R-9	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	229

R-10	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	242	
R-11	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	2	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	207	
R-12	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	229	
R-13	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	4	251
R-14	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	4	1	2	3	4	3	3	3	2	3	3	197
R-15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	1	4	2	210
R-16	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	172
R-17	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	196
R-18	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	1	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	175
R-19	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	215
R-20	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	186
R-21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	212
R-22	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	225
R-23	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	219
R-24	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	194
R-25	3	3	4	2	2	1	2	3	2	4	2	3	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	3	2	3	198
R-26	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	182

R-27	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	185	
R-28	2	2	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	191	
R-29	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	205	
R-30	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	217	
R-31	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	3	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	214	
R-32	3	2	4	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	179
R-33	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	195
R-34	3	4	4	2	4	3	3	1	4	1	2	3	4	4	4	1	3	3	4	3	2	2	4	4	4	1	4	1	2	188	
R-35	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	183
R-36	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	2	2	4	2	3	3	2	2	4	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	190	
R-37	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	198
R-38	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	189
R-39	2	3	4	2	4	3	3	2	3	4	3	2	4	1	1	3	1	1	1	3	2	2	4	4	2	1	3	2	2	187	
R-40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	176	
R-41	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	231	
R-42	4	3	3	2	4	1	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	211	
R-43	3	3	3	3	4	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	195	

R-44	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	205	
R-45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	208	
R-46	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	4	4	4	1	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	1	2	2	212
R-47	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	190
R-48	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	2	2	3	2	3	202
R-49	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2	4	2	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	224
R-50	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	264
R-51	4	4	4	4	4	1	4	3	3	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	3	3	1	234
R-52	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	217
R-53	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	223

Lampiran 8

DAFTAR SKOR TOTAL PER VARIABEL

NO. Responden	Model Project Based Learning	Jiwa Entrepreneurship 69
	Σ	Σ
Resp-1	121	212
Resp-2	102	181
Resp-3	116	211
Resp-4	103	189
Resp-5	129	223
Resp-6	117	222
Resp-7	128	220
Resp-8	126	201
Resp-9	128	229
Resp-10	134	242
Resp-11	112	207
Resp-12	102	229
Resp-13	110	251
Resp-14	109	197
Resp-15	102	210
Resp-16	94	172
Resp-17	85	196
Resp-18	90	175
Resp-19	118	215
Resp-20	86	186
Resp-21	88	212
Resp-22	113	225
Resp-23	104	219
Resp-24	110	194
Resp-25	97	198
Resp-26	90	182
Resp-27	118	185
Resp-28	94	191
Resp-29	108	205
Resp-30	98	217
Resp-31	104	214

Resp-32	87	179
Resp-33	101	195
Resp-34	104	188
Resp-35	95	183
Resp-36	88	190
Resp-37	100	198
Resp-38	94	189
Resp-39	103	187
Resp-40	100	176
Resp-41	120	231
Resp-42	109	211
Resp-43	131	195
Resp-44	104	205
Resp-45	117	208
Resp-46	101	212
Resp-47	108	190
Resp-48	106	202
Resp-49	111	224
Resp-50	103	264
Resp-51	116	234
Resp-52	102	217
Resp-53	115	223
JUMLAH	5651	10911
Nilai Rerata	106.6226	205.8679

Lampiran 9

DAFTAR STATISTIK DESKRIPTIF PERVARIABEL

Statistics

		X_PjBL	Y_KWU
N	Valid	53	53
	Missing	0	0
Mean		106.62	205.87
Median		104.00	205.00
Mode		102 ^a	212
Range		49	92
Minimum		85	172
Maximum		134	264

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 10

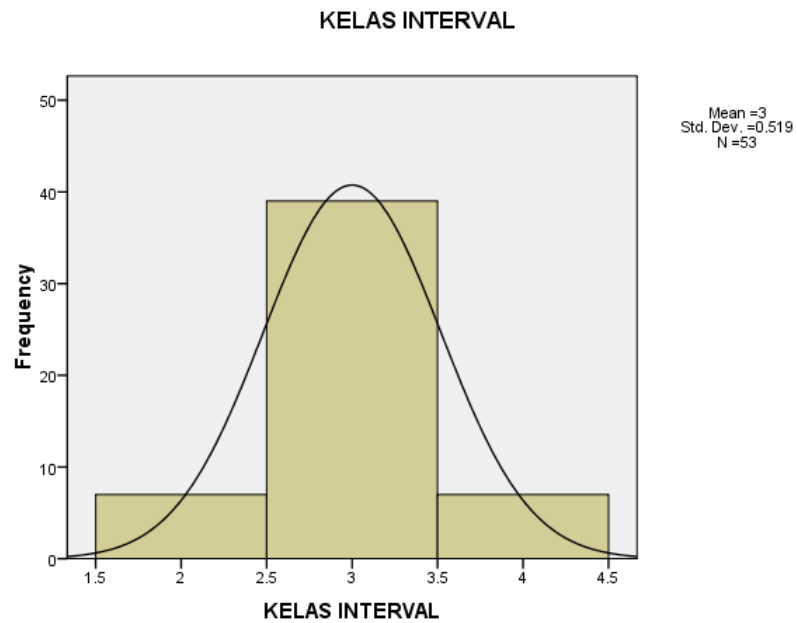
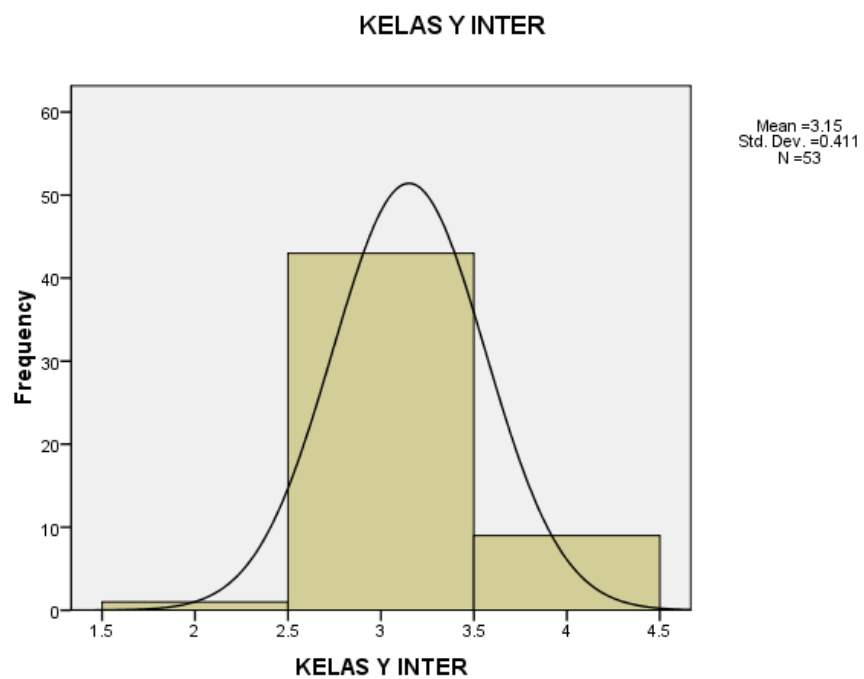
DAFTAR FREKUENSI PER VARIABEL

KELAS INTERVAL

Variabel Model Project based learning		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65-92	7	13.2	13.2	13.2
	93-120	39	73.6	73.6	86.8
	121-148	7	13.2	13.2	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Variabel Jiwa Enterpreneurship		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	121-172	1	1.9	1.9	1.9
	173-224	43	81.1	81.1	83.0
	225-276	9	17.0	17.0	100.0
	Total	53	100.0	100.0	

Lampiran 11

GAMBAR HISTOGRAM MODEL *PROJECT BASED LEARNING*GAMBAR HISTOGRAM JIWA *ENTERPREURSHIP*

Lampiran 12

DAFTAR TABULASI SKOR PER INDIKATOR

INDIKATOR MODEL <i>PROJECT BASED LEARNING</i>					
NO. RESPONDEN	Penentuan Proyek	Fasilitas , Monitoring Guru Dan Jadwal Pelaksanaan Proyek	Langkah-langkah Penyelesaian Proyek	Publikasi Hasil Proyek	Evaluasi Hasil Proyek
	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ
Resp-1	38	29	22	15	17
Resp-2	32	24	15	15	16
Resp-3	38	23	20	18	17
Resp-4	30	22	22	14	15
Resp-5	39	29	26	16	19
Resp-6	30	26	26	16	19
Resp-7	38	29	26	16	19
Resp-8	39	28	23	17	19
Resp-9	39	30	26	16	17
Resp-10	37	32	25	21	19
Resp-11	37	25	25	17	8
Resp-12	29	25	21	16	11
Resp-13	35	24	20	17	14
Resp-14	33	28	21	13	14
Resp-15	30	23	22	12	15
Resp-16	29	21	17	13	14

Resp-17	23	19	15	14	14
Resp-18	29	17	17	14	13
Resp-19	33	26	25	20	14
Resp-20	25	19	16	12	14
Resp-21	27	19	15	13	14
Resp-22	32	21	22	21	17
Resp-23	29	23	21	16	15
Resp-24	34	25	23	13	15
Resp-25	21	23	19	17	17
Resp-26	28	20	16	14	12
Resp-27	34	28	24	16	16
Resp-28	28	20	18	14	14
Resp-29	33	25	20	16	14
Resp-30	32	19	18	13	16
Resp-31	26	26	19	18	15
Resp-32	26	21	14	12	14
Resp-33	28	22	20	14	17
Resp-34	31	23	18	17	15
Resp-35	26	19	21	15	14
Resp-36	23	19	17	14	15
Resp-37	30	24	18	15	13
Resp-38	27	23	19	15	10
Resp-39	26	24	21	15	17
Resp-40	26	23	19	14	18
Resp-41	39	27	22	14	18

Resp-42	29	22	24	16	18
Resp-43	39	31	25	17	19
Resp-44	29	25	21	14	15
Resp-45	39	27	21	15	15
Resp-46	32	27	17	12	13
Resp-47	34	23	19	16	16
Resp-48	33	24	23	12	14
Resp-49	29	26	22	17	17
Resp-50	28	25	20	17	13
Resp-51	37	25	25	12	17
Resp-52	31	18	24	12	17
Resp-53	33	27	24	15	16
Jumlah	1662	1273	1099	803	814
Nilai Rerata	31.35849	24.01887	20.73585	15.15094	15.35849

INDIKATOR JIWA <i>ENTERPRENEURSHIP</i>									
NO. RESPONDEN	Percaya Diri	Berorientasi Pada Tugas Dan Hasil	Bernai Mengambil Resiko	Memiliki Jiwa Kepemimpinan	Memiliki Kerisnilitasan	Berorientasi Pada Masa Depan	Keinginan Untuk Maju	Rasa Ingin Tahu Yang Kuat	Rasa Semangat
	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ	Σ
Resp-1	32	32	25	30	22	19	20	20	12
Resp-2	28	25	21	21	17	20	16	22	11
Resp-3	31	33	25	26	21	23	17	25	10
Resp-4	29	29	22	21	17	22	15	22	12
Resp-5	33	34	26	30	23	25	15	25	12
Resp-6	34	34	26	27	20	26	20	26	9
Resp-7	33	33	27	25	21	24	18	24	15
Resp-8	31	29	21	25	22	23	16	22	12
Resp-9	33	27	26	29	27	31	17	29	10
Resp-10	35	38	28	26	25	29	16	31	14
Resp-11	30	32	22	24	23	24	16	24	12
Resp-12	35	37	25	24	24	23	18	31	12
Resp-13	37	39	27	31	27	31	19	27	13
Resp-14	30	30	23	24	19	23	12	24	12
Resp-15	27	32	22	26	21	26	18	24	14
Resp-16	25	25	17	19	20	23	17	18	8
Resp-17	27	29	21	23	20	24	16	24	12
Resp-18	26	30	18	24	19	18	12	19	9
Resp-19	32	33	25	25	22	25	16	25	12
Resp-20	29	27	20	20	18	23	15	23	11

Resp-21	33	32	24	24	21	25	17	24	12
Resp-22	33	34	27	27	20	25	19	27	13
Resp-23	37	34	24	24	19	23	19	25	14
Resp-24	28	32	22	22	20	22	14	23	11
Resp-25	27	28	24	28	17	25	21	21	7
Resp-26	27	24	22	22	20	22	15	20	10
Resp-27	31	28	20	21	19	21	14	22	9
Resp-28	27	29	20	22	19	24	14	25	11
Resp-29	29	31	23	23	21	26	19	21	12
Resp-30	30	32	24	26	21	27	18	27	12
Resp-31	32	32	22	27	20	27	16	27	11
Resp-32	26	24	18	23	19	20	15	22	12
Resp-33	33	30	23	22	18	22	16	22	9
Resp-34	24	30	21	19	23	23	16	22	10
Resp-35	27	30	23	21	18	20	13	22	9
Resp-36	29	26	20	26	18	22	16	24	9
Resp-37	29	30	22	23	19	23	16	24	12
Resp-38	30	28	21	21	22	20	16	20	11
Resp-39	32	30	20	25	21	20	11	20	8
Resp-40	27	26	18	23	15	21	16	20	10
Resp-41	34	34	29	26	21	26	23	28	10
Resp-42	28	30	23	29	21	26	17	25	12
Resp-43	24	28	22	23	20	23	15	25	15
Resp-44	30	30	23	24	20	24	18	24	12
Resp-45	31	30	24	24	21	24	18	24	12

Resp-46	29	34	26	26	23	24	17	22	11
Resp-47	29	29	21	23	20	18	16	22	12
Resp-48	30	29	23	25	23	23	16	22	11
Resp-49	33	34	26	25	26	24	18	26	12
Resp-50	39	36	32	29	27	31	23	32	15
Resp-51	33	33	31	27	25	29	16	26	14
Resp-52	30	36	26	24	23	23	18	25	12
Resp-53	34	32	24	27	21	27	21	25	12
Jumlah	1612	1633	1235	1301	1109	1262	886	1269	604
Nilai Rerata	30.41509	30.81132	23.30189	24.54717	20.92453	23.81132	16.65385	23.9434	11.39623

Lampiran 13

REKAP DESKRIPTIF PERSENTASE

Tabel 4.2 Deskriptif Persentase Variabel Model *Project Based Learning*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Kategori
121 - 148	7	13.20%	Sangat Baik
93 – 120	39	73.6%	Baik
65 – 92	7	13.20%	Cukup Baik
37- 64	0	0.00%	Sangat Kurang Baik
Jumlah	53	100,00%	

Tabel 4.3 Distribusi Tiap-tiap Indikator Model *Project Based Learning*

No	Indikator	Skor total	Persentase	Kategori
1.	Penentuan proyek	1662	71,26%	Baik
2.	Fasilitas, monitoring guru dan Jadwal pelaksanaan proyek	1273	75%	Baik
3.	Langkah-langkah penyelesaian proyek	1099	74%	Baik
4.	Publikasi hasil proyek	803	63%	Baik
5.	Evaluasi hasil proyek	814	76,79%	Baik

Tabel 4.4 Deskriptif Persentase Variabel jiwa *Entrepreneurship*

Skor Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Kategori
225 – 276	9	17.0%	Sangat Tinggi
173 – 224	43	81.13%	Tinggi
121 – 172	1	1,9%	Rendah
69 – 120	0	0.00%	Sangat Rendah
Jumlah	53	100%	

Tabel 4.5 Distribusi Tiap-tiap Indikator Jiwa *Entrepreneurship*

No.	Indikator	Skor Total	Persentase	Kategori
1.	Percaya diri dan optimis	1612	76%	Tinggi
2.	Berorientasi pada tugas dan hasil	1633	77%	Tinggi
3.	Berani mengambil resiko	1235	72,81%	Tinggi
4.	Memiliki jiwa kepemimpinan	1301	76,7%	Tinggi
5.	Memiliki keorisinilitasan	1109	74,73%	Tinggi
6.	Berorientasi pada masa depan	1262	74,4%	Tinggi
7.	Keinginan untuk maju	886	69,6%	Tinggi
8.	Rasa ingin tahu yang kuat	1269	74,8%	Tinggi
9.	Memiliki rasa semangat	604	71%	Tinggi

Lampiran 14

OUTPUT SPSS
VALIDITAS, RELIABILITAS, UJI PRASAYARAT, ANALISIS
REGRESI SEDERHANA, UJI HIPOTESIS

Variable Model Pembelejaran *Project Based Learning*

Reliability Statistics

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Model Project Based Learning (X)	.899	44

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	120.14	176.865	.552	.894
item2	120.30	180.399	.460	.896
item3	120.61	178.475	.493	.895
item4	120.39	181.219	.400	.897
item5	120.48	180.674	.421	.896
item6	120.00	180.930	.482	.896
item7	120.23	178.738	.519	.895
item8	119.98	178.255	.535	.895
item9	120.39	182.615	.345	.897
item10	120.00	178.093	.488	.895
item11	120.14	178.307	.526	.895
item12	120.11	182.522	.378	.897
item13	119.82	184.989	.209	.899
item14	120.30	181.701	.470	.896
item15	120.59	181.317	.534	.896
item16	120.30	179.422	.514	.895

item17	119.45	176.393	.681	.893
item18	119.70	176.539	.536	.895
item19	120.45	176.765	.600	.894
item20	119.84	182.974	.253	.899
item21	120.39	184.615	.290	.898
item22	119.73	185.505	.171	.900
item23	119.70	181.422	.444	.896
item24	120.14	186.074	.123	.901
item25	120.64	183.074	.260	.899
item26	120.05	184.416	.255	.899
item27	119.48	186.581	.145	.900
item28	120.61	184.429	.296	.898
item29	119.82	186.013	.177	.899
item30	120.36	179.400	.558	.895
item31	120.52	179.279	.581	.895
item32	120.64	178.516	.515	.895
item33	120.20	179.050	.401	.897
item34	121.16	180.974	.367	.897
item35	121.41	186.247	.156	.900
item36	120.66	186.276	.094	.902
item37	120.91	184.410	.260	.898
item38	120.43	183.042	.336	.898
item39	119.86	183.516	.298	.898
item40	120.39	180.894	.379	.897
item41	120.30	176.957	.619	.894
item42	120.14	177.795	.552	.895
item43	119.57	182.670	.302	.898
item44	119.68	182.175	.319	.898

Variable Model Pembelajaran *Entrepreneurship***Reliability Statistics**

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Jiwa Entrepreneurship (Y)	.932	87

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	236.73	788.761	.271	.932
Item2	237.16	786.928	.358	.931
Item3	236.84	786.695	.390	.931
Item4	237.20	787.980	.336	.931
Item5	236.75	786.471	.374	.931
Item6	237.48	784.720	.351	.931
Item7	237.23	786.970	.426	.931
Item8	237.48	792.302	.193	.932
Item9	236.75	785.541	.446	.931
Item10	237.11	785.080	.475	.931
Item11	237.30	782.818	.524	.931
Item12	237.11	782.847	.458	.931
Item13	236.55	788.486	.358	.931
Item14	236.82	793.641	.187	.932
Item15	237.27	785.180	.463	.931
Item16	236.89	775.405	.690	.930
Item17	237.07	786.763	.396	.931
Item18	236.89	782.103	.508	.931
Item19	237.18	778.617	.562	.930
Item20	237.41	773.457	.584	.930
Item21	237.48	772.395	.603	.930
Item22	236.82	779.129	.510	.931

Item23	237.16	773.021	.656	.930
Item24	237.25	771.355	.617	.930
Item25	237.25	773.122	.599	.930
Item26	237.02	777.279	.545	.930
Item27	237.61	788.522	.340	.931
Item28	237.43	786.530	.313	.931
Item29	237.48	787.604	.312	.931
Item30	237.23	786.738	.317	.931
Item31	237.23	793.668	.148	.932
Item32	237.05	792.649	.193	.932
Item33	237.27	791.505	.223	.932
Item34	237.34	786.230	.326	.931
Item35	237.41	787.317	.297	.932
Item36	237.41	798.061	.072	.932
Item37	237.27	798.063	.064	.933
Item38	237.25	787.494	.339	.931
Item39	237.32	777.013	.586	.930
Item40	237.32	783.850	.437	.931
Item41	236.95	790.603	.232	.932
Item42	237.18	783.455	.520	.931
Item43	237.00	805.163	-.098	.933
Item44	236.75	788.238	.312	.931
Item45	237.16	793.904	.171	.932
Item46	237.36	782.841	.416	.931
Item47	237.59	779.410	.411	.931
Item48	237.57	777.414	.579	.930
Item49	237.18	779.501	.382	.931
Item50	237.80	794.632	.151	.932
Item51	237.23	791.436	.188	.932
Item52	237.36	776.981	.553	.930
Item53	237.55	791.556	.241	.932
Item54	236.66	783.765	.351	.931
Item55	237.41	779.131	.497	.931
Item56	237.43	784.902	.349	.931

Item57	237.43	786.949	.304	.932
Item58	237.14	785.516	.324	.931
Item59	237.95	790.091	.225	.932
Item60	237.68	784.641	.334	.931
Item61	237.00	778.326	.347	.931
Item62	237.61	790.568	.208	.932
Item63	237.55	784.021	.353	.931
Item64	237.68	778.827	.416	.931
Item65	237.55	778.765	.423	.931
Item66	237.11	767.777	.515	.930
Item67	237.30	776.539	.421	.931
Item68	237.27	772.389	.465	.931
Item69	237.70	782.306	.451	.931
Item70	237.48	781.697	.403	.931
Item71	237.75	778.052	.482	.931
Item72	237.73	777.598	.473	.931
Item73	237.64	779.307	.514	.931
Item74	236.98	789.279	.024	.942
Item75	237.43	783.693	.472	.931
Item76	237.34	778.090	.510	.931
Item77	237.39	784.010	.335	.931
Item78	237.36	783.772	.365	.931
Item79	237.30	777.655	.475	.931
Item80	237.34	781.532	.416	.931
Item81	237.14	788.865	.299	.932
Item82	237.36	776.051	.553	.930
Item83	237.25	778.285	.454	.931
Item84	237.34	788.555	.223	.932
Item85	237.41	779.643	.397	.931
Item86	237.00	773.023	.688	.930
Item87	236.77	780.459	.468	.931

1. Uji Normalitas

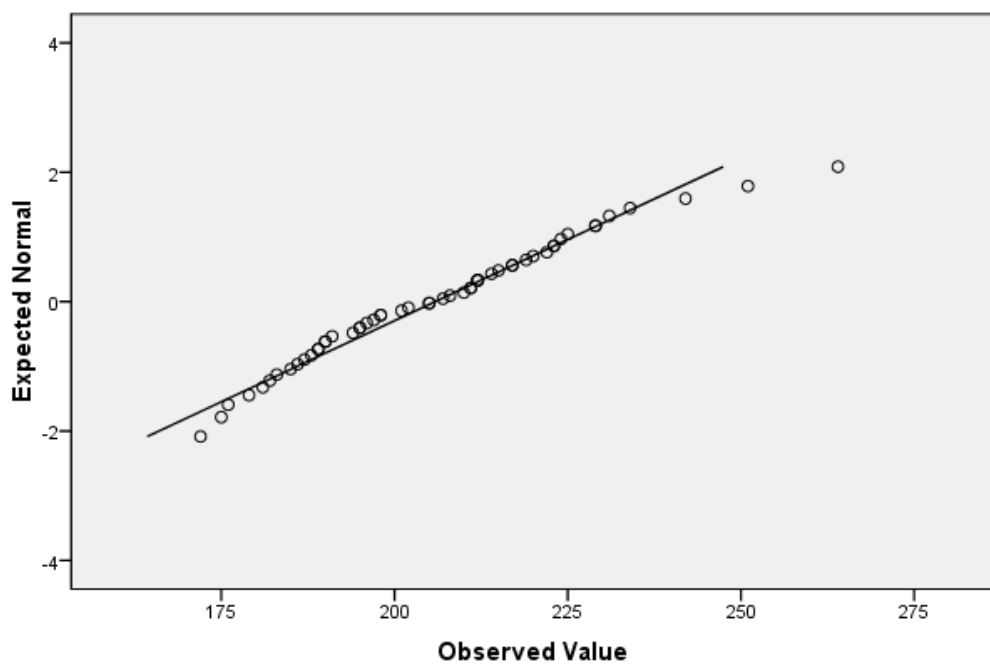
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Y_KWU	.087	53	.200*	.971	53	.223

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Normal Q-Q Plot of Y_KWU



2. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y_KWU *	Between Groups	(Combined)	11438.659	31	368.989	.841	.676
X_PjBL		Linearity	5261.323	1	5261.323	11.987	.002
		Deviation from Linearity	6177.336	30	205.911	.469	.972
	Within Groups		9217.417	21	438.925		
	Total		20656.075	52			

3. Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	119.262	20.881		5.711	.000		
X_PjBL	.812	.195	.505	4.175	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y_KWU

4. Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Signifikansi Model

ANOVA^p

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5261.323	1	5261.323	17.430	.000 ^a
	Residual	15394.752	51	301.858		
	Total	20656.075	52			

a. Predictors: (Constant), X_PjBL

b. Dependent Variable: Y_KWU

b. Uji Korelasi

Correlations

		X_PjBL	Y_KWU
X_PjBL	Pearson Correlation	1	.505 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	53	53
Y_KWU	Pearson Correlation	.505 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	53	53

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. Koefisien Determinasi

Model Summary^p

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.505 ^a	.255	.240	17.374	1.508

Lampiran 15

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)		
Sekolah	:	SMK Negeri 8 Semarang
Mata Pelajaran	:	Pengolahan Citra Digital
Kelas / semester	:	XI / 1
Materi Pokok	:	Membuat Desain Pin
Alokasi waktu	:	1 x 4 JP
<p>A. Kompetensi Inti</p> <p>KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</p> <p>KI 3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>		

B. Kompetensi Dasar

Memahami cara membuat membuat desain pin

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Mengetahui teknik-teknik pembuatan gambar vektor sebagai konten dari desain pin menggunakan coreldraw
- Mengetahui teknik-teknik pembuatan desain pin menggunakan coreldraw
- Membuat produk desain pin sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas peserta didik
- Menjual hasil produk desain pin, minimal 50 pin terjual.

D. Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran	Domain
1.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan terbiasa berdoa sebelum dan setelah pelajaran	Afektif
2.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan terbiasa berperilaku jujur saat berada dalam kelas maupun di luar kelas.	Afektif
3.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan teliti dalam melakukan segala sesuatu.	Afektif
4.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan terbiasa disiplin dalam melakukan segala sesuatu	Afektif
5	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan mampu menggunakan aplikasi coreldraw sesuai dengan kebutuhannya	Kognitif
6.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan mampu mengetahui teknik pembuatan gambar vektor menggunakan coreldraw	Psikomotor

7.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan mampu membuat desain pin menggunakan aplikasi CorelDraw	Psikomotor
8.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan mampu membuat produk desain pin	Psikomotor
9.	Setelah mengikuti proses belajar, siswa diharapkan mampu mempunyai jiwa enterpreneurship untuk menjual hasil karyanya.	Psikomotor

E. Materi Pembelajaran

- Modul pembuatan vektor
- Video tutorial pembuatan desain pin

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific Learning

Strategi : Demonstration Learning

Model : Project Based Learning

Metode : Mandiri, Penugasan,

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : Laptop, Proyektor, LCD, Flashdisk,

Sumber Pembelajaran : Tutorial/ Modul

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa
- Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu indonesia raya
- Guru menanyakan kabar peserta didik, *“Bagaimana kabar kalian hari ini? Sudah siap untuk belajar?”*
- Guru mengecek presensi/ kehadiran siswa

- Guru membacakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran
- Guru mempersiapkan alat dan sumber belajar
- Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan mengenai pembuatan desain pin yang menarik.

Apersepsi

- Tanya jawab seputar teknik-teknik dalam pembuatan gambar vektor dan desain pin yang menarik.

Menyampaikan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peseta didik.

b. Kegiatan Inti (160 menit)

Mengamati

- Peserta didik mengamati contoh gambar bitmap menjadi vektor dengan menggunakan coreldraw



- Peserta didik mengamati contoh desain pin yang menarik





- Guru menjeaskan mengenai langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan ketika hendak ingin mendesain suatu karya, salah satunya desain pin.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan tadi.

Demonstrasi

- Guru memberikan modul/ tutorial tentang fungsi kegunaan vertex, edge, face
- Peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari/ mengerjakan modul (tutorial) yang telah diberikan guru.
- Guru mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan vektor dengan menggunakan coreldraw dan desain pin yang beris konten gambar vektor yang akan dibuat.
- Peserta didik mengamati dan mempraktikkan secara langsung langkah-langkah pembuatan vektor dengan menggunakan coreldraw dan desain pin yang telah didemonstrasikan oleh guru.

Menanya

- Menanya peserta didik tentang teknik-teknik pembuatan vektor dan desain pin yang menarik menggunakan coreldraw
- Mengarahkan peserta didik untuk bertanya langkah-langkah, teknik dan cara membuat gambar vektor dan desain pin yang baik dan benar serta menarik.

Eksperimen

- Guru meminta siswa untuk menentukan konsep atau tema dalam pembuatan desain pin
- Peserta didik mempraktikkan dari konsep atau tema desain pin yang telah dibuat sebelumnya.

Mengasosiasi

- Peserta didik memahami teknik pembuatan gambar vektor dan desain pin dengan menggunakan coreldraw.

Mengomunikasikan

- Guru memberikan penugasan secara langsung untuk setiap individu, membuat desain pin dengan konten yang berisi gambar vektor yang telah dibuat sebelumnya untuk dikumpulkan.
- Guru meminta siswa mendesain pin untuk di press, kemudian dijual minimal 50 pin harus terjual. Desain yang akan dijual dapat disesuaikan dengan permintaan pembeli.

c. Penutup (10 menit)

- Menyimpulkan bersama-sama dengan siswa mengenai pembelajaran yang sudah dilalui.
- Guru meninformasikan mengenai penugasan peserta didik untuk mengumpulkan project desain pin melalui grup di facebook yang akan dibuat oleh ketua kelas.
- Guru meminta ketua kelas untuk membuat grup di facebook sebagai media pengumpulan tugas.
- Guru menginformasikan deadline pengumpulan tugas.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa dan kemudian mengucapkan salam.

I. Jenis/Teknik Penilaian

No	Aspek	Bentuk	Mekanisme Prosedur	Instrumen
1	Sikap	Non Tes	➤ Observasi Kerja	➤ Lembar Pengamatan Sikap Kegiatan Pembelajaran
3	Keterampilan	Project/Rubrik	➤ Unjuk Kerja	➤ Penugasan Individu (membuat produk dan menjual produk)

Bentuk Instrumen dan Instrumen**a. Penilaian Sikap**

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, toleran, disiplin, tanggung jawab, dan proaktif sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah

Lembar Pengamatan Sikap Siswa

No	Nama Peserta Didik	Teliti	Kreativitas	Disiplin	Tanggung jawab	Skore
1	Alfian Nur Rahman	3	4	3	3	B
2	Almira Almas	3	4	3	4	B
3	Ana Nurlaili Ariyanti	3	4	3	3	B
4	Ananda Dian Asmara	3	3	3	3	B
5	Aprillia Indah Soaraya Pratiwi	3	4	4	3	B
6	Arifa Dwi Cahya	3	3	3	3	B
7.	Bayu Samudra Adi Pangestu	3	3	2	3	B
8.	Budi Satriatama Wicaksono	3	3	3	3	B

9.	Bunga Adelia Yuniar	3	4	3	3	B
10.	Destia Intan Nilasari	3	3	3	4	B
11.	Dewi Yolanda Wulansari	2	4	3	3	B
12.	Dian Purwita Sari	2	4	4	3	B
13.	Dinda Nurul Khasanah	3	3	2	3	B
14.	Egitama Nuhanisa Ashar	3	4	4	3	B
15.	Eva Widyastuti	3	4	2	3	B
16.	Gian Alfiani Nur Syafira	3	4	3	3	B
17.	Ikgang Dewarta	4	4	3	3	B
18.	Jibran Maulana. Rahmadya	3	4	3	3	B
19.	Laili Saraswati	3	3	3	3	B
20.	M.Rizal Badawi	3	3	3	3	B
21.	Maulana Rizky Rahmani	3	3	3	4	B
22.	Muhammad Dian Saputra	3	4	4	3	B
23.	Nanda Aini Rahmatika	3	3	3	3	B
24.	Putri Diah Widiastuti	3	3	3	3	B
25.	Rahmat Adipradana	3	3	3	3	B
26.	Rizky Ramadhanti	3	3	3	3	B
27.	Syafira Jasmine	3	4	3	3	B
28.	Sinta Nuraini	3	3		3	B
29.	Tabah Kusuma Supriatini	4	4	4	3	B
30.	Teddy Prakosa Putra	4	4	4	4	AB

31.	Vika Septyarini	3	4	3	3	B
32.	Wisnu Septiaji	3	3	3	3	B

Rubrik penilaian:

- Skor 1, jika peserta didik tidak pernah menerapkan perilaku tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- Skor 2, jika peserta didik kadang-kadang menerapkan perilaku tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- Skor 3, jika peserta didik sering menerapkan perilaku tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- Skor 4, jika peserta didik selalu menerapkan perilaku tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Rumus dan predikat penilaian sikap:

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik (B)	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	≤ 60

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$$

b. Penilaian Keterampilan

LEMBAR RUBRIK
MEMBUAT DESAIN TEKS

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Gambar Desain pin	Memenuhi 4 kriteria	Memenuhi 3 dari 4	Memenuhi 2 dari 4	Memenuhi 1 dari 4

		gambar desain pin: <ol style="list-style-type: none"> 1. Konten desain pin menggunakan gambar vektor yang telah dibuat sebelumnya 2. Desain terlihat menarik dengan pesan yang mudah tersampaikan dengan visualisasi gambar desain 3. Pemilihan font tepat sesuai dengan tema desain 4. Pemilihan background tepat sesuai dengan tema desain 	kriteria	kriteria	kriteria
2.	Penjualan desain pin	Kriteria penjualan pin: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjual pin dengan jumlah kurang 	Memenuhi 3 dari 4 kriteria	Memenuhi 2 dari 4 kriteria	Memenuhi 1 dari 4 kriteria

			<p>dari minimal 50</p> <p>2. Siswa menjual pin dengan jumlah minimal 50</p> <p>3. Siswa menjual pin dengan jumlah lebih dari 50</p> <p>4. Siswa menjual pin dengan jumlah pin lebih dari 100</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

- | | |
|-----------|----------------|
| 1. Kurang | 3. Baik |
| 2. Cukup | 4. Sangat Baik |

Kriteria nilai:

- | | |
|---|---------|
| A | =76-100 |
| B | =51-75 |
| C | =26-50 |
| K | =0-25 |

Rumus perhitungan sebagai berikut .

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

Keterangan :

- Jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah skor yang diperoleh siswa dari kriteria 1 sampai kriteria 2

Skor ideal adalah perkalian dari banyaknya kriteria dengan skor tertinggi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Semarang, April 2016
Guru Mata Pelajaran

Dra. Ummi Rosyduana, M.Par
NIP.19670628 199303 2 002

Ardan Sirojuddin, S.Pd
NIP. 19591028198503 2 011



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) 8
 Jl. Pandanaran II/12 Telp. 8312190 Fax. 8440321 Semarang
 Email: smkn8_semarang@yahoo.co.id website : www.smkn8semarang.sch.id



Management
System
ISO 9001:2008

www.tuv.com
ID 9105081964

SURAT KETERANGAN

No : 070 / 383 / 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 8 Semarang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: MUTIA NUROTUL BARIYAH
NIM	: 1102412022
Program	: S I
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Kurikulum Teknologi dan Pendidikan
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Pengembangan Jiwa Enterpreneuership Siswa SMK Kelas XI Program Keahlian Multimedia di Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016**, pada tanggal 28 April 2016 di SMK Negeri 8 Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, semoga hasil penelitiannya dapat bermanfaat.

Semarang, 29 April 2016
 Kepala Sekolah,

Dra. Hani Rosydiana, M.Par ✕
 NIP. 19670628 199303 2 002



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 4 SEMARANG**

Jln.Pandanaran II / 7 Telp.024-8311534 Fax 024-8454673 Semarang 50241
Web : www.smkn4smg.sch.id e-mail : puskom@smkn4smg.sch.id

FORM-111K-TU-01.4.2.2-01

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070.455.2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Semarang, berdasarkan surat Dinas Pendidikan Kota Semarang , Nomor : 070/2257, tanggal 28 Maret 2016, tentang Ijin Penelitian, dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Negeri Semarang :

Nama : MUTIA NUROTUL BARIYAH
NIM : 1102412022
Jurusan /Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan

Telah mengadakan penelitian di SMK Negeri 4 Semarang di jajaran Dinas Pendidikan Kota Semarang terhitung mulai tanggal 28 April s.d. 29 April 2016, dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENGEMBANGAN JIWA ENTERPRENEURSHI SISWA PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 22 Juni 2016

Kepala Sekolah,



Drs. Feik Yuniarto, M.M.

NIP. 196206091988031007

Lampiran 16

Foto Penelitian





