



Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan

Development of Creative Economy Learning in Crafts and Entrepreneurship

Yuliati Sengkoen
Universitas Negeri Malang

*Email: yuliati.sengkoen@gmail.com

*Correspondence: Yuliati Sengkoen

DOI:

10.36418/comserva.v2i08.467

Histori Artikel

Diajukan : 25-11-2022

Diterima : 10-12-2022

Diterbitkan : 15-12-2022

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu (1) untuk menghasilkan perangkat pembelajaran ekonomi kreatif yang valid dan efektif dengan tujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna; (2) untuk mendeskripsikan kelayakan pembelajaran "Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan" pada siswa SMA. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa silabus, RPP, buku panduan guru, dan lembar kerja siswa. Pengembangan ini menggunakan pendekatan Design Based Research (DBR) dengan 6 fase pengembangan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut berada diantara 80% - 100% dengan tingkat kevalidan "sangat valid", yang artinya dapat digunakan tanpa revisi dengan kriteria sangat baik/sangat layak. Perangkat pembelajaran ini diujicobakan pada siswa kelas XI IS 4 (uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan) dengan hasil 91,65 yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan. Kemudian didukung dengan hasil post test siswa dengan nilai rata-rata 86,35.

Kata kunci: Pembelajaran Ekonomi Kreatif; Prakarya; Kewirausahaan

ABSTRACT

This research result of development aims 1) to produce effective learning set of creative economy to facilitate teacher and learners to create an interesting and meaningful learning process; 2) to describe the worthiness of the "Creative Economy in Workshop and Entrepreneurship" for Senior High School students. The learning set consists of syllabus, lesson plan, teacher guide books, and student work sheet. The reserach of development uses Design Based Research (DBR) approach which consist of 6 phases of development. Based on the results of validation of material experts, media experts, and practitioners show that the develop learning device is between 80%-100% with the validity level "valid", which means the learning set can be used without revisions in very good criteria. The learning set tested to XI IS 4 students (individual, small group, and field trial) and the result is 91,65 which indicates that the learning set is worthy to be aplied. The supported by post test result of students itd average is 86,35.

Keywords: Creative Economy Learning; crafts; Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif pada hakikatnya adalah kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berpikir. Ekonomi kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan stock of knowledge dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya (Fatoni & Fatimah, 2017). Struktur perekonomian dunia mengalami transformasi dengan cepat, seiring dengan pertumbuhan ekonomi dari yang awalnya berbasis Sumber Daya Alam (SDA) sekarang menjadi berbasis SDM dari era pertanian ke era industri dan informasi (Sari, 2018). Ekonomi kreatif juga dapat didefinisikan sebagai sistem kegiatan manusia yang berkaitan dengan produksi, distribusi, pertukaran serta konsumsi barang dan jasa yang bernilai kultural, artistik dan hiburan (Putri, 2017).

Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif merupakan sasaran pertama dalam pengembangan ekonomi kreatif yang dapat dicapai dengan meningkatkan sumber daya manusia kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan dan tersebar merata di wilayah Indonesia (Koswara & Robbi, 2017). Untuk itu, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan berupaya dalam meningkatkan jumlah dan perbaikan kualitas lembaga pendidikan yang mendukung penciptaan insan kreatif. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam PKWU pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran ekonomi kreatif dipandang penting sebagai bekal untuk peserta didik memasuki dunia kerja, khususnya bagi mereka yang tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Aisyah, 2015). Pada jenjang pendidikan menengah (SMA-SMK), pembelajaran ekonomi kreatif diwujudkan dalam penanaman konsep dan pengembangan karakter, serta sikap dan perilaku kreatif untuk melahirkan peserta didik kreatif (*creative student*) (Muhartini et al., 2016).

SMA Negeri 1 Kefamenanu adalah salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kabupaten Timor Tengah Utara (TTU), Propinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) yang telah menerapkan Kurikulum 2013, termasuk di dalamnya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Sesuai dengan observasi awal, dalam pembelajaran PKWU tersebut tidak dikaitkan dengan pemanfaatan potensi ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan di daerah peserta didik serta budaya setempat. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam membelajarkan pembelajaran PKWU yang sesuai dengan daerah setempat karena belum adanya komponen pembelajaran yang secara khusus membahas tentang pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU di daerah peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU dimana pembelajaran ini tidak terdapat dalam kurikulum 2013 sehingga peneliti harus membuat komponen pembelajaran yang sesuai dengan potensi yang ada, budaya setempat dan karakteristik peserta didik.

Aplikasi pemanfaatan potensi ekonomi kreatif dalam pembelajaran PKWU di sekolah akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu (1) Sektor Pertanian dan Perkebunan (pengolahan bahan makanan dari jagung, dan singkong/ubi kayu yang dapat diolah menjadi makanan khas Kabupaten TTU); (2) Sektor Pariwisata (kerajinan dari bambu, tempurung kelapa, tanah liat dan kain tenun). Produk yang akan dihasilkan dari bambu, antara lain : bingkai foto, hiasan dinding, asbak, pot bunga, celengan, peralatan dapur dan sebagainya. Produk yang akan dihasilkan dari tempurung kelapa, antara lain : gantungan kunci, pot bunga, dan asbak. Produk yang akan dihasilkan dari tanah liat, antara lain : asbak dan patung sebagai hiasan. Sedangkan produk yang akan dihasilkan dari kain tenun, antara lain : gantungan kunci boneka yang memakai pakaian daerah dan souvenir (Sundari & Setiarini, 2021). Potensi dari ketiga sektor ini diambil sebagai kekayaan sumber daya yang ada di Kabupaten TTU yang merupakan tempat tinggal peserta didik dan potensi-potensi tersebut memang belum dimanfaatkan

secara optimal. Oleh karena itu, dengan adanya mata pelajaran ini, peserta didik dapat mengeksplorasi diri agar menjadi kreatif, inovatif dan mandiri (Kebudayaan, 2014)

Pembelajaran PKWU yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kewirausahaan yang kompleks kepada siswa dan seharusnya dibelajarkan dengan menggunakan model yang sesuai, yang memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana memanfaatkan potensi yang ada tersebut menjadi produk ekonomi kreatif yang bermanfaat dan berilai ekonomis (Arnita, 2016). Jika model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran pun akan sulit tercapai, fokus pembelajaran akan sama seperti sebelumnya yaitu lebih berfokus pada bagaimana meningkatkan pengetahuan peserta didik dari aspek knowledge (Nurfitriyanti, 2016). Salah satu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri apa yang dipelajari dan dapat belajar dari apa yang sudah dialami adalah model *experiential learning*. Teori *experiential learning* dibangun di atas gagasan sentral bahwa pengalaman memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Prasetya, 2021).

Selain observasi dan hasil penelitian dalam jurnal, serta data-data dari dinas setempat, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik dan yang menjadi kendala adalah tidak adanya komponen serta strategi yang tepat untuk mengajarkan secara tepat dan benar mengenai pemanfaatan potensi yang terdapat di daerah menjadi produk ekonomi kreatif dan juga dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar. Komponen yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran yaitu silabus, skenario yang tertuang dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku panduan guru serta lembar kerja siswa (LKS) (Wardani, 2018). Apabila komponen-komponen yang mendukung pembelajaran (menjadi acuan dalam proses kegiatan belajar mengajar) belum terpenuhi tentu guru dan peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam PKWU tersebut. Oleh karena itu, penelitian pengembangan pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU ini penting untuk diteliti.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Development Research). Desain penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model Design Based Research (DBR). Pendekatan Design Based Research (DBR), yaitu model pengembangan produk berdasarkan kebutuhan (Hidayati, 2013). Design Based Research (DBR) terdiri dari enam (6) fase, diantaranya: (1) identifikasi masalah; (2) merumuskan produk pengembangan; (3) desain dan pengembangan produk; (4) uji coba; (5) evaluasi dan hasil uji coba produk; dan (6) mengkomunikasikan hasil (Febriani et al., 2020). Penelitian berbasis desain sebagai metodologi yang sistematis namun fleksibel yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi literatif, berdasarkan kolaborasi antara peneliti dan pratisi dalam pengaturan kata sebenarnya, dan mengarah pada teori prinsip desain yang kontekstual (Wahyono, 2016).

Uji coba produk dalam pengembangan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pembelajaran pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kefamenanu. Desain uji coba produk ini terdiri dari (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, (5) teknik analisa data. Desain uji coba dilakukan melalui uji coba ahli materi dan rancangan skenario pembelajaran simulasi dalam penerapan pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU dengan tujuan untuk memperoleh data tentang pendapat, saran maupun koreksi dalam pengembangan skenario pembelajaran simulasi. Subjek uji coba dalam

penelitian pengembangan ini yakni : (1) uji coba ahli materi dan ahli media; (2) uji coba perorangan; (3) uji coba kelompok kecil; (4) uji coba lapangan. Data yang dihasilkan dari uji coba berupa penilaian yang diuji cobakan terdiri dari dua jenis data, yaitu data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan, antara lain : wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes (post-test). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Perencanaan Penelitian

Penelitian awal dengan informan dilakukan peneliti dengan pendekatan *sharing* (berbagi) dalam bentuk wawancara sehingga tercipta kesan kekerabatan yang santai dan nyaman sehingga tidak terkesan kaku, informan secara alamiah mengungkapkan kesulitan, dan hambatan-hambatan yang dialaminya dalam mengajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Kontak langsung dengan metode *sharing* dan wawancara dilakukan peneliti sehingga dapat menggali informasi tentang bagaimana proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang selama ini terjadi di kelas sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya.

Hasil wawancara dengan informan, ditemukan fakta bahwa belum diterapkannya pembelajaran ekonomi kreatif dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, sedangkan daerah Kabupaten TTU ini mempunyai potensi ekonomi kreatif yang dapat dimanfaatkan menjadi produk ekonomi kreatif, sekaligus sebagai salah satu sumber belajar prakarya dan kewirausahaan. Guru prakarya dan kewirausahaan mengalami kesulitan dalam mengajarkan ke siswa karena pembelajaran ekonomi kreatif ini tidak tercantum dalam kurikulum sekolah yang diterapkan di SMA Negeri 1 Kefamenanu. Salah satu yang menjadi kendala dalam pembelajaran ekonomi kreatif ini adalah tidak adanya komponen serta strategi yang tepat untuk mengajarkan secara tepat dan benar mengenai pemanfaatan potensi ekonomi kreatif dalam menghasilkan barang atau produk yang bernilai ekonomis serta sebagai sumber belajar bagi siswa. Sumber penyedia informasi yang kedua adalah siswa, dalam hal ini siswa SMA 1 Kefamenanu. Pada tahap kedua, pertemuan dengan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kefamenanu, dengan menjelaskan tujuan penelitian dan melakukan wawancara terkait kebutuhan-kebutuhan siswa dalam pembelajaran ekonomi kreatif.

Eksplorasi lanjut dilakukan setelah komunikasi awal dengan guru sebagai praktisi dan siswa pada tahap eksplorasi awal. Informasi yang didapat pada tahap eksplorasi lanjut mencakup situasi atau kondisi belajar, aktivitas pembelajaran, produk dan masalah yang terangkum dalam identifikasi masalah dalam pembelajaran ekonomi kreatif secara lebih detail dan terperinci.

Kegiatan yang dianggap paling potensial dilaksanakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran ekonomi kreatif ini berdasarkan eksplorasi lanjut serta beberapa pertimbangan teknis operasional adalah sebagai berikut : pemecahan/analisis masalah pemanfaatan potensi ekonomi kreatif dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan; pemecahan dan analisis masalah pemanfaatan potensi ekonomi kreatif ini dilakukan siswa dengan cara membuat produk ekonomi kreatif yang berasal dari potensi yang ada di daerah dengan cara berkelompok yang merupakan kesepakatan antara peneliti dan siswa; dan pemberian tugas dalam bentuk proyek kelompok dalam mengembangkan ataupun menciptakan produk ekonomi kreatif yang berasal dari potensi yang terdapat di daerah setempat sebagai aplikasi nyata dalam memanfaatkan potensi ekonomi kreatif. Rencana tindak lanjut dilaksanakan dari hasil kesepakatan bersama yang disusun oleh peneliti. Beberapa rencana tindak lanjut ini meliputi: kegiatan yang akan dilaksanakan, partisipan/siswa dan target yang akan dihasilkan.

Paparan Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pendekatan (*Design Based Research*), ada 6 fase yang harus dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut: Fase pertama, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk kemudian mengetahui apakah siswa pernah menerima materi prakarya dan kewirausahaan yang di dalamnya membahas mengenai ekonomi kreatif, dan memiliki pengetahuan tentang potensi ekonomi kreatif apa saja yang ada di daerahnya serta cara memanfaatkan potensi ekonomi kreatif. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan cara observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas XI IS 4 SMA Negeri 1 Kefamenanu, kemudian wawancara dengan bapak Even Kobes, selaku guru prakarya dan kewirausahaan. Hasil dari identifikasi masalah berupa gagasan dan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada serta pemenuhan kebutuhan siswa terhadap pembelajaran ekonomi kreatif sesuai dengan potensi yang terdapat di daerah peserta didik.

Fase kedua, yaitu merumuskan produk pengembangan. Perumusan produk pengembangan ini dilakukan peneliti dengan bekerjasama dengan tim ahli, merumuskan bagaimana pembelajaran yang tepat untuk menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif yang tepat dan dengan cara yang menyenangkan di kelas. Adapun cara untuk menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif di kelas yaitu melalui pembelajaran yang tertuang dalam Buku Panduan Guru yang di dalamnya tercantum silabus, RPP, materi potensi ekonomi kreatif dan petunjuk penggunaan buku serta LKS yang dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih terarah dan juga fleksibel.

Fase ketiga, desain dan pengembangan pembelajaran ekonomi kreatif yang sesuai dengan potensi yang terdapat di daerah peserta didik. Pada fase ini, peneliti menghasilkan desain pembelajaran (perangkat pembelajaran) yang tertuang dalam bentuk RPP, Silabus, Buku Panduan Guru dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang telah direvisi oleh pakar materi prakarya dan kewirausahaan dan pakar di bidang pendidikan.

Fase keempat, adalah fase mengujicobakan LKS kepada siswa melalui uji perorangan sebanyak 3 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang dan uji coba lapangan sebanyak 34 orang.

Fase kelima, fase ini untuk mengukur kelayakan pengembangan produk pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian, dan melihat

efisiensi produk penelitian yang dihasilkan dari jawaban siswa serta hasil observasi dan wawancara setelah kegiatan pembelajaran.

Fase keenam adalah komunikasi hasil uji coba dan penyempurnaan produk pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan. Pada tahap akhir ini, peneliti menyusun laporan akhir secara detail dan terperinci.

Paparan Pelaksanaan Penelitian Pengembangan**1. Identifikasi Masalah dan Asesmen Kebutuhan Terhadap Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam PKWU**

Tahapan identifikasi masalah dan asesmen kebutuhan perangkat pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan, yang pertama dilakukan adalah menganalisis Silabus dan RPP kelas XI IS 4 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang selama ini digunakan di SMA Negeri 1 Kefamenanu, fakta yang diperoleh dari hasil analisis tersebut adalah belum terdapat materi pembelajaran ekonomi kreatif. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan berdasarkan potensi ekonomi kreatif yang terdapat

di daerah peserta didik, dimana di daerah Kabupaten TTU terdapat potensi pertanian dan perkebunan serta pariwisata (kerajinan) yang dapat dijadikan sumber belajar dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang harus diberikan kepada peserta didik.

Setelah dilakukan analisis perangkat pembelajarannya, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan siswanya, berdasarkan hasil wawancara tersebut, ternyata di SMA Negeri 1 Kefamenanu belum pernah ada penelitian yang mengembangkan pembelajaran ekonomi kreatif. Selain itu, guru juga tidak menyesuaikan materi yang ada di buku paket dengan potensi yang terdapat di daerah peserta didik karena tidak memiliki panduan atau literasi yang terkait dengan pembelajaran ekonomi kreatif. Keseluruhan identifikasi masalah dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di dalam kelas dapat disimpulkan bahwa beberapa poin penting yang sekiranya membutuhkan solusi dalam penyelesaiannya, diantaranya belum ada panduan/literasi dalam menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif, materi yang ada hanya terpaku pada Silabus dan RPP yang diterapkan di sekolah tanpa memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Perumusan Produk Pengembangan dengan Berkolaborasi Bersama dengan Tim Ahli, Praktisi dan Siswa

Perumusan produk pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan ini dilakukan dengan cara kolaborasi antara peneliti, tim ahli, praktisi dan siswa serta hasil observasi terhadap pengamatan proses pembelajaran di kelas, peneliti merumuskan desain konseptual perangkat pembelajaran yang meliputi: pendeskripsian potensi ekonomi kreatif, pemetaan potensi ekonomi kreatif yang paling potensial dan pemetaan tujuan penerapan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan. Pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU ini diharapkan dapat mengenalkan kepada siswa tentang melimpahnya potensi ekonomi kreatif yang ada di daerahnya agar siswa dapat mengetahui, memahami dan mengimplementasikannya. Dengan penyajian materi konsep dan pengembangan ekonomi kreatif dan produk kerajinan serta pengolahan makanan khas produk ekonomi kreatif, siswa dapat memanfaatkan dengan bijak potensi ekonomi kreatif yang ada di daerahnya, baik dalam belajar di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari di luar sekolah.

3. Penyusunan Desain Produk dan Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam PKWU

Prototipe perangkat pembelajaran yang akan digunakan di kelas, divalidasi oleh tim ahli yakni ahli materi pendidikan ekonomi dan ahli media pembelajaran. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang diadaptasi dari instrumen penilaian buku oleh BSNP dalam memvalidasi protipe pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Rata-rata Hasil Validasi		
	BPG	LKS	RPP
Ahli Materi	96,06%	94,53%	92,54%
Ahli Media	75,54%	75%	-
Praktisi	94,69%	93,29%	94,29%
Rata-rata	88,76%	87,61	93,41%
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

(Sumber: Data diolah dari Hasil Validasi, 2017)

Rata-rata hasil validasi dan penilaian oleh ahli materi terhadap Buku Panduan Guru tentang pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan yang dikembangkan adalah sebesar 88,76% dengan kriteria sangat valid (tanpa revisi). Kemudian rata-rata hasil validasi dan penilaian oleh ahli media terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan sebesar 87,61% dengan kriteria sangat valid (sangat valid tanpa revisi). Sedangkan untuk RPP, hanya divalidasi oleh ahli materi dan praktisi. Rata-rata hasil validasi ahli materi dan praktisi terhadap RPP adalah sebesar 93,41% dengan kriteria sangat valid (tanpa revisi).

4. Uji Coba Prototipe Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan

Uji coba prototipe pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan penerapan RPP pembelajaran ekonomi kreatif yang dikembangkan sendiri. Peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Kefamenanu menentukan kelas yang akan dijadikan subjek uji coba.

Pelaksanaan uji coba prototipe dilakukan melalui tiga tahapan uji coba, yaitu tahap pertama dengan uji coba perorangan kepada 3 siswa dengan kriteria prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Tahap kedua uji coba kelompok kecil yang diujikan kepada 9 siswa, terdiri dari 3 siswa yang berprestasi tinggi, 3 siswa yang berprestasi sedang dan sebanyak 3 siswa yang berprestasi rendah. Kemudian tahap ketiga yaitu uji coba lapangan kepada siswa kelas XI IS 4 sebanyak 34 siswa.

Uji coba ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi apakah LKS yang dikembangkan itu efektif untuk diterapkan pada siswa kelas XI IS 4 SMA dan untuk mendapatkan masukan serta kritik dan saran untuk kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk lebih jelas, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Coba Terhadap LKS

No	Uji Coba Produk	Rata-rata Prosentase	Kriteria Penilaian
1	Perorangan	93,33%	Sangat Baik
2	Kelompok Kecil	92,91%	Sangat Baik
3	Lapangan	91,65%	Sangat Baik

(Sumber: Data Hasil Uji Coba, 2017)

Data yang diperoleh dari angket instrumen penilaian untuk uji perorangan terhadap LKS menggunakan 4 indikator dengan 20 butir pertanyaan yang diberikan kepada 3 siswa, hasil prosentasenya secara umum sebesar 93,33% dinyatakan sangat baik yang artinya bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Data yang diperoleh dari angket instrumen penilaian untuk uji kelompok kecil terhadap LKS menggunakan 4 indikator dengan 20 butir pertanyaan yang diberikan kepada 9 siswa, hasil prosentasinya secara umum dengan item indikator rata-rata sebesar 92,91% dengan kriteria kelayakan yaitu “sangat layak digunakan”.

Data yang diperoleh dari angket instrumen penilaian untuk uji lapangan terhadap LKS yang dikembangkan, diperoleh hasil kelayakan dengan kriteria “sangat layak digunakan” dengan angka prosentase mencapai 91,65% yang artinya dapat digunakan tanpa revisi. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran ekonomi dalam prakarya dan kewirausahaan dapat dimplementasikan pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan siswa kelas XI SMA. Kemudian diperkuat dari data kualitatif berupa komentar-komentar dan saran dari siswa, yang mayoritas memberikan kesan yang

positif, komentar yang membangun, yang artinya produk yang dikembangkan dalam hal ini pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan dapat memahamkan siswa tentang konsep materi produk ekonomi kreatif yang sesuai dengan potensi pertanian, perkebunan dan pariwisata (kerajinan) yang terdapat di daerah peserta didik.

Selain melaksanakan uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan, peneliti juga melaksanakan tatap muka dengan siswa, kegiatan belajar-mengajar di kelas dalam rangka menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti melakukan tahap tatap muka dengan siswa dengan maksud untuk memperkenalkan dan memberitahukan tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru dan siswa menggunakan Buku Panduan Guru dan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta kegiatan pembelajaran dengan mempedomani RPP yang disusun dengan menyesuaikan kegiatan yang disajikan dalam Buku Panduan Guru dan LKS. Adapun jumlah pertemuan dalam penerapan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan ini, dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2x45 menit setiap kali tatap muka. Akan tetapi, karena waktu yang digunakan dalam pertemuan kedua dan ketiga sangat terbatas, maka peneliti menambah waktu untuk pertemuan kedua dan ketiga sehingga menjadi 5 kali pertemuan. Hal ini disebabkan karena waktunya sangat terbatas sedangkan materi pembelajaran ekonomi kreatif dalam PKWU ini meliputi teori dan juga praktek sehingga membutuhkan waktu lebih.

5. Evaluasi Kelayakan Prototipe Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan

Evaluasi kelayakan prototipe pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan dilakukan dengan tujuan memperoleh data, mengenai layak atau tidak produk pengembangan ini diterapkan untuk siswa kelas XI SMA, evaluasi tersebut melibatkan siswa kelas XI IS 4 SMA Negeri 1 Kefamenanu dalam memberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan dalam penggunaan dan penerapan LKS di dalam kelas.

a) Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Produk yang Dikembangkan (Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan)

Berdasarkan hasil analisis terhadap respon dan tanggapan siswa kelas XI IS 4 SMA Negeri 1 Kefamenanu, maka diperoleh hasil kelayakan sebesar 92,60%. Dengan hasil prosentase tersebut dan diperkuat dengan tanggapan siswa berupa data kualitatif dari respon yang diberikan, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran ekonomi kreatif dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan.

Sesuai dengan hasil tanggapan siswa secara kualitatif menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan dapat memberikan pengetahuan baru akan potensi yang terdapat di daerahnya, memberikan dasar pengetahuan dalam mengidentifikasi dan memanfaatkan potensi yang ada menjadi produk ekonomi kreatif, terutama pada potensi pertanian, perkebunan dan pariwisata (kerajinan).

b) Respon Guru Terhadap Pembelajaran Menggunakan Produk yang Dikembangkan (Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan)

Berdasarkan hasil analisis terhadap tanggapan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Kefamenanu, maka diperoleh hasil kelayakan sebesar 86,53%. Hasil prosentase tersebut diperjelas dengan tanggapan guru yang juga berperan sebagai observer berupa data kualitatif dari respon atau tanggapan yang diberikan, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan yang dilaksanakan di kelas

dengan materi produk ekonomi kreatif sudah sangat baik. Dengan adanya pemberian materi tersebut, akan memberikan manfaat yang cukup besar dalam mengenalkan dan memanfaatkan potensi ekonomi kreatif.

Untuk kelayakan dan keefektifan produk ini juga diperkuat lagi dengan hasil *post test* siswa yang secara keseluruhan menunjukkan angka yang memuaskan sesuai dengan standar ketuntasan peneliti. Data *post test* pada uji coba lapangan skor perolehan rata-rata yakni 86,35 yang artinya bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil sesuai dengan standar nilai yang ditentukan.

Dari hasil *post-test* juga berarti produk yang dikembangkan efektif dalam memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Hal ini juga membuktikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini memang sudah layak untuk dikembangkan.

6. Penyempurnaan Prototipe dan Mengkomunikasikannya

Hasil pengembangan dalam bentuk RPP, Buku Panduan Guru dan LKS secara keseluruhan dalam penelitian pengembangan ini telah mencapai tujuan, yaitu menciptakan suatu kondisi pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta disesuaikan dengan potensi ekonomi kreatif yang terdapat di daerah peserta didik, terutama sektor pertanian, perkebunan dan pariwisata (kerajinan).

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengembangan pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan, hal ini kemudian mampu memberikan efek positif terhadap siswa, baik dalam kemampuan belajarnya, kreativitasnya, kondisi dan suasana belajar yang baru, maupun pada penambahan wawasan, pengalaman serta pengetahuan yang tentunya sesuai dengan konteks dan potensi ekonomi kreatif yang terdapat di daerah peserta didik.

7. Hasil Pembelajaran Ekonomi Kreatif dalam Prakarya dan Kewirausahaan

Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan menerapkan pembelajaran ekonomi kreatif dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kontekstual model *experiential learning*. Model ini diterapkan dengan metode ceramah, diskusi kelompok, praktek, penugasan dan simulasi. Dalam LKS juga dituangkan penugasan berupa proyek siswa dalam mengembangkan produk ekonomi kreatif yang berasal dari potensi yang terdapat di daerahnya sendiri, akan tetapi karena keterbatasan waktu peneliti berdasarkan arahan dari pembimbing, proyek tersebut akan dilanjutkan sendiri oleh guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan berkoordinasi dengan pihak siswa.

Pada pertemuan pertama, peneliti mengajarkan materi secara umum tentang konsep ekonomi kreatif, materi tersebut dirangkum dalam pokok bahasan konsep dan pengembangan ekonomi kreatif. Materi dimulai dengan memberikan pengertian dan konsep dari ekonomi kreatif itu sendiri, agar siswa mengetahui terlebih dahulu apa itu ekonomi kreatif, kreativitas, alasan pengembangan ekonomi kreatif, potensi ekonomi kreatif apa saja yang terdapat di daerahnya dan sebagainya. Selanjutnya peneliti juga menyajikan materi dari konsep dan pengembangan ekonomi kreatif mulai dari konsep dan hakikat ekonomi kreatif, konsep dan hakikat kreativitas, kreativitas apa saja yang dapat membentuk ekonomi kreatif, potensi apa saja yang terdapat di daerah tempat tinggal siswa yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi produk ekonomi kreatif sehingga siswa paham dan dapat memanfaatkan potensi yang ada dengan tepat dan bijaksana. Pemberian materi konsep dan pengembangan ekonomi kreatif ini diharapkan agar siswa mampu memahami terlebih dahulu agar dapat memanfaatkan potensi yang ada menjadi produk ekonomi kreatif yang dapat bermanfaat dan bernilai ekonomis. Tujuan pembelajaran yang dicapai dalam pertemuan pertama adalah siswa diharapkan mampu untuk memahami konsep dan hakikat kreativitas, konsep dan hakikat ekonomi kreatif, peran ekonomi kreatif, jenis kreativitas yang

membentuk ekonomi kreatif, alasan mengapa ekonomi kreatif dikembangkan dan strategi pengembangan ekonomi kreatif di pedesaan dan perkotaan.

Sebelum masuk pada pertemuan kedua, peneliti terlebih dahulu melakukan refleksi mengenai materi dan tugas-tugas pada pertemuan sebelumnya (pertemuan I). Setelah refleksi atau pembahasan tugas, berikutnya peneliti memberikan materi mengenai sektor pariwisata dalam hal ini dispesifikasikan lagi ke dalam materi produk kerajinan ekonomi kreatif di Kabupaten TTU. Adapun materi yang diberikan antara lain pengertian produk kerajinan ekonomi kreatif, apa saja aneka produk yang akan dibuat serta fungsi dari produk kerajinan ekonomi kreatif tersebut, bagaimana merancang produk kerajinan ekonomi kreatif, apa saja sumber daya usaha kerajinan ekonomi kreatif yang dibutuhkan serta bagaimana proses pembuatan produk kerajinan ekonomi kreatif (praktek). Produk kerajinan yang dibuat, seperti membuat produk dari kain tenun (kain perca), bambu, tempurung kelapa, tanah liat dan sebagainya. Namun, sesuai dengan hasil penelitian bahwa peneliti dan siswa hanya berhasil mempraktikkan beberapa produk saja yang terbuat dari kain tenun dan bambu, seperti gantungan kunci dan *souvenir* boneka dari kain flanel dengan berpakaian tenun (adat masyarakat kabupaten TTU) dan produk kerajinan dari bambu seperti asbak, pot bunga dan celengan. Sedangkan untuk potensi tanah liat dan tempurung kelapa, siswa mengalami kendala dalam mendapatkannya karena cuaca yang tidak mendukung adanya tanah liat serta tempurung yang sulit diperoleh karena adanya keterbatasan waktu dalam membuat produk tersebut. Dengan adanya pemberian materi ini, siswa diharapkan mampu untuk memanfaatkan potensi yang ada serta dapat memanfaatkan barang bekas (kain perca dari kain tenun) tersebut menjadi produk kerajinan ekonomi kreatif yang bermanfaat dan bernilai ekonomis. Selain itu, pembuatan produk kerajinan ekonomi kreatif ini ada juga nilai budayanya dalam hal ini ada produk yang terbuat dari kain tenun, sehingga siswa dapat mengenal, mengetahui serta melestarikan budaya yang ada melalui pembelajaran tersebut. Untuk memperkuat pemahaman dan kreativitas siswa, peneliti memerikan tugas pilihan ganda sesuai dengan materi pada pertemuan kedua.

Pertemuan ketiga yang juga merupakan pertemuan terakhir dalam pembelajaran ekonomi kreatif ini, peneliti memberikan materi mengenai pengolahan makanan khas daerah. Awalnya peneliti telah membuat konsep terlebih dahulu untuk mengelola singkong menjadi dodol singkong, namun hal ini tidak diterima oleh siswa dengan alasan karena dodol bukan merupakan produk asli dari kabupaten TTU sehingga mereka yang memberikan masukan kepada peneliti untuk merubah materi tentang pengelolaan tersebut. Oleh karena itu, dengan demikian maka peneliti dan siswa secara bersama-sama mencari solusi untuk menggantikan materi tersebut dengan pengolahan makanan khas daerah. Siswa membuat makanan khas dari Kabupaten TTU yaitu jagung bode, sayur rumput-rampe yang terbuat dari daun singkong, buah dan bunga pepaya, dan jantung pisang serta pelengkapinya yaitu sambal lu'at yang terbuat dari cabe, jeruk nipis dan daun sipa (sambal khas masyarakat Timor).

Adapun tujuan pembelajaran untuk pertemuan yang ketiga ini yaitu: diharapkan agar siswa mampu mendeskripsikan jenis, bahan, alat dan proses pengolahan makanan khas daerah yang terdapat di daerah setempat, bagaimana proses produksi pengolahan makanan khas daerah, bagaimana cara membuat dan mengelola makanan khas daerah dan apa saja teknik yang digunakan serta apa saja langkah-langkah pembuatan makanan khas daerah tersebut.

Kelompok yang menciptakan produk terbaik, baik itu produk kerajinan ekonomi kreatif maupun produk pengolahan makanan khas yang paling inovatif dan kreatif akan mendapatkan nilai tertinggi serta akan diikutsertakan dalam kegiatan pameran sekolah. Penugasan berupa proyek siswa dalam mengembangkan produk ekonomi kreatif daerahnya ini, akan dilaksanakan dengan mengadakan pameran di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap tanggapan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (Praktisi) di SMA Negeri 1 Kefamenanu, maka diperoleh hasil kelayakan sebesar 86,53%. Hasil prosentase tersebut diperjelas dengan tanggapan guru yang juga berperan sebagai observer berupa data kualitatif dari respon atau tanggapan yang diberikan, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran ekonomi kreatif dalam prakarya dan kewirausahaan yang dilaksanakan di kelas dengan materi produk ekonomi kreatif sudah sangat baik. Dengan adanya pemberian materi tersebut, akan memberikan manfaat yang cukup besar dalam mengenalkan dan memanfaatkan potensi ekonomi kreatif.

Untuk kelayakan dan keefektifan produk ini juga diperkuat lagi dengan hasil post test siswa yang secara keseluruhan menunjukkan angka yang memuaskan sesuai dengan standar ketuntasan peneliti. Data post test pada uji coba lapangan skor perolehan rata-rata yakni 86,35 yang artinya bahwa pembelajaran dinyatakan berhasil sesuai dengan standar nilai yang ditentukan. Dari hasil post-test juga berarti produk yang dikembangkan efektif dalam memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Hal ini juga membuktikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini memang sudah layak untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar*. Deepublish.
- Arnita, R. A. (2016). *Model Experiential Learning Sebagai Model yang Efektif untuk Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan*.
- Fatoni, R., & Fatimah, S. (2017). Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Pembuatan Sabun Cair; Sebuah Upaya Pemberdayaan Anggota Aisyiah Di Wilayah Solo Raya. *URECOL*, 149–152.
- Febriani, A. S., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2020). Pengembangan educative game berbasis aplikasi android untuk memfasilitasi keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 187–196.
- Hidayati, S. (2013). Pengembangan skenario Problem Based Learning (PBL) dalam mata pelajaran ekonomi SMA. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Kebudayaan, K. P. D. (2014). Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Koswara, I., & Robbi, F. A. T. (2017). Pengembangan Sektor Ekonomi Kreatif Melalui Strategi Branding Bandung Creative City Forum (Bccf) Dalam Menghadapi Tantangan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Dialektika*, 4(1).
- Muhartini, N. S., Wahjoedi, W., & Sunaryanto, S. (2016). Ekonomi Kreatif dan Pembelajarannya di Sekolah Menengah Atas (SMA). *National Conference on Economic Education*.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Prasetya, S. P. (2021). Penerapan Strategi Experiential learning Berbasis Model Rotasi. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 77–84.
- Putri, C. Y. (2017). *Kerjasama Indonesia Dan Korea Selatan Dalam Upaya Pengembangan Sektor Industri Kreatif Di Indonesia*. Perpustakaan.
- Sari, N. (2018). Pengembangan ekonomi kreatif bidang kuliner khas Daerah Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 2(1), 51–60.
- Sundari, R. I., & Setiarini, Y. F. (2021). Inovasi Pewarnaan dan Kreativitas Pengolahan Limbah Pertununan Tradisional Santa Maria Boro. *Sendimas 2021-Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 33–37.
- Wahyono, H. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita untuk menanamkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar Kabupaten Situbondo. *National Conference On Economic Education*.
- Wardani, R. K. (2018). Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle 7E Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter*, 1(1), 33–45.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).