

Model *Experiential Learning* Sebagai Model yang Efektif untuk Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Riski Ayu Arnila

Universitas Sebelas Maret

(riskiayuarnila@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan model pembelajaran yang efektif untuk membelajarkan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWU). Metode penelitian yang digunakan adalah *literature review* (analisis literatur), dengan menganalisis berbagai jurnal dan buku yang berkaitan dengan kewirausahaan, pembelajaran, pembelajaran kewirausahaan, pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, model dan metode pembelajaran, model *experiential learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* merupakan model yang efektif untuk membelajarkan prakarya dan kewirausahaan (PKWU) karena dapat memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana berwirausaha sehingga tujuan dari mata pelajaran PKWU dapat tercapai. Model ini melatih siswa untuk belajar dari pengalamannya, belajar dari apa yang telah dilihat, didengar, dan dirasakan. Konsep baru yang dibawa oleh PKWU yang mengharuskan siswa untuk membuat sebuah produk sesuai dengan potensi daerah setempat dapat dilatih dengan menggunakan model ini karena model ini dapat memungkinkan siswa untuk memilih sendiri produk apa yang akan diproduksi sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

Kata kunci: *Experiential Learning, pembelajaran PKWU, Kewirausahaan.*

A. Pendahuluan

Pengangguran masih menjadi masalah dalam pembangunan perekonomian di Indonesia. Ini ditandai dengan tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia pada Agustus 2015 adalah 6,18%, angka tersebut lebih besar dari TPT pada Agustus 2013 yaitu 6,17% dan TPT tahun 2014 yaitu 5,94%. Tingkat pengangguran paling banyak didominasi oleh lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu sebesar 12,65%, sementara itu Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 10,32%, lulusan Diploma I/II/III sebesar 7,54%, Universitas 6,40%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 6,22%, dan yang terendah terdapat pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ke bawah yakni sebesar 2,74%. Masalah pengangguran terdidik ini sudah menjadi rahasia umum, berbagai upaya dilakukan, termasuk menerbitkan SKKNI (Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia) yang menjadi panduan bagi lembaga pendidikan untuk meminimalisasikan kesenjangan yang terjadi antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Selain itu, untuk mengatasi masalah pengangguran pemerintah juga membenahi pembelajaran kewirausahaan di lembaga pendidikan (terutama sekolah menengah) agar lebih efektif dan mampu menghasilkan wirausaha-wirausaha muda yang berdaya saing.

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran kewirausahaan di sekolah menengah dibenahi, dan namanya dirubah menjadi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mampu memproduksi suatu barang sehingga guru juga dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran tentang bagaimana memproduksi suatu barang sesuai dengan potensi daerah setempat. Hal itu bertujuan untuk memberikan pengalaman kewirausahaan yang kompleks kepada siswa, agar siswa memiliki *skills* dalam berwirausaha yang pada akhirnya dapat merubah cara berfikirnya dari mencari kerja menjadi menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Namun, sepertinya hasil yang diharapkan belum bisa tercapai terlihat dengan semakin meningkatnya persentase dari pengangguran terdidik di Indonesia, seperti yang terjadi pada tingkat pendidikan SMK, pengangguran terbuka pada lulusan

SMK selalu menduduki posisi tertinggi dan selalu mengalami kenaikan yakni sebesar 0,03% dari tahun 2013-2014, dan 1,41% di tahun 2014-2015.

Pembelajaran PKWU yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kewirausahaan yang kompleks kepada siswa seharusnya dibelajarkan dengan menggunakan model yang sesuai, yang memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana berwirausaha. 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*. 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*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Model pembelajaran ini menekankan pada pengalaman yang dialami siswa di dunia nyata, dengan model ini siswa belajar bagaimana menyelesaikan masalahnya sendiri menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Model ini membimbing siswa untuk menganalisa kejadian yang pernah dialami kemudian membuat konsep tentang apa yang harus dilakukan agar suatu kejadian bisa menjadi lebih baik di masa yang akan datang, dan pada akhirnya siswa dituntut untuk mengaplikasikan konsep yang telah dibuatnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah *literature review* (analisis literatur), dengan menganalisis berbagai jurnal dan buku yang berkaitan dengan kewirausahaan, pembelajaran, pembelajaran kewirausahaan, pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, model dan metode pembelajaran, model *experiential learning*.

B. PEMBAHASAN

Pembelajaran Kewirausahaan/Prakarya dan Kewirausahaan

Pembelajaran didefinisikan oleh Sujarwo (2011: 3-4) sebagai upaya membelajarkan siswa dalam memahami diri dan lingkungannya, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses kegiatan interaksi sosial yang bersifat aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dalam lingkungan belajar. Selanjutnya Sanjaya (2014: 19-21) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Sementara itu, kewirausahaan berasal dari kata wirausaha. Wirausaha berasal dari kata wira artinya berani, utama, mulia. Usaha berarti kegiatan bisnis komersil maupun non komersil. Jadi kewirausahaan itu merupakan hal-hal yang menyangkut keberanian seseorang untuk melakukan kegiatan bisnis maupun non bisnis secara mandiri (Wibowo, 2011: 109). Pengertian wirausaha menekankan pada setiap orang yang memulai sesuatu bisnis baru, sedangkan prosesnya meliputi semua kegiatan fungsi dan tindakan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang dengan menciptakan suatu kelompok atau organisasi (Kurjono, 2013: 41). Kewirausahaan juga dapat diartikan sebagai sebuah ilmu yang menggabungkan seni, filosofi, keterampilan, dan naluri menjadi sebuah kemampuan untuk mengoptimalkan dan memberdayakan sumber daya yang dimiliki (Hendro, 2011: 28).

Secara epistemologis kewirausahaan merupakan suatu nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha atau suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru dan sesuatu yang berbeda (Kurjono, 2013: 42). Wibowo (2011: 109) juga mengungkapkan hal yang sama, kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam berfikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga penggerak tujuan, siasat kiat, dan proses dalam

menghadapi tantangan hidup. Lebih lanjut Haryati (2014: 67) mengatakan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan berusaha, mengelola perusahaan melalui kegiatan kreatif, inovatif, dan terorganisir, sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk memulai membuka usaha baik dengan menciptakan sesuatu yang baru atau mengerjakan sesuatu yang lama dengan cara yang baru. Kewirausahaan merupakan ilmu yang membahas tentang bagaimana seseorang mencari peluang usaha, bagaimana merencanakan usaha, bagaimana memulai usaha kemudian mengelolanya yang pada akhirnya dapat mempertahankan dan mengembangkan usaha.

Nurbudiyani (2013: 55) mengatakan bahwa kewirausahaan merupakan sifat manusiawi, dan oleh sebab itulah kewirausahaan berhubungan erat dengan perilaku. Selanjutnya Kurjono berpendapat, “Proses belajar merupakan salah satu proses dalam pembentukan wirausaha baru” (2013: 44). Proses belajar yang tujuan akhirnya adalah merubah perilaku dan kewirausahaan merupakan sifat manusiawi yang berhubungan erat dengan perilaku, maka wirausaha dapat dibentuk melalui proses belajar. Lebih lanjut lagi Taatila (2010: 49) menjelaskan bahwa pendidikan formal dapat memberikan gambaran kepada siswa tentang bagaimana suatu bidang itu dapat dikelola menjadi sebuah bisnis di masa depan, yang terpenting dalam pendidikan kewirausahaan tidak berdasarkan pada bidang bisnis apa yang dipilih siswa, namun pada bagaimana kemampuan siswa dalam menirukan bisnis.

Wibowo berpendapat, “Pembelajaran kewirausahaan kepada siswa akan memberikan pilihan kepada siswa pada karir berwirausaha, dan tidak senantiasa mengarahkan dirinya hanya menjadi pekerja/karyawan saja” (2011: 120). Selanjutnya Mahfud dan Pardjono (2012: 32) menegaskan

bahwa melalui pendidikan kewirausahaan diharapkan siswa akan mampu untuk mengasah kemampuan nalar dan bakat kewirausahaan yang di milikannya sehingga mampu untuk membuka lapangan pekerjaan baru. Taatila (2010: 49) juga menjelaskan bahwa inti dari pendidikan kewirausahaan yang ingin dituju dalam perekonomian nasional adalah bagaimana pendidikan itu mampu mendidik seseorang untuk menuntun seseorang berkarir di dunia usaha.

Guru memiliki peranan aktif dalam menentukan pembentukan jiwa kewirausahaan di sekolah, bagaimana guru memberikan pembelajaran kewirausahaan menjadi faktor yang sangat menentukan Wibowo (2011: 113). Selain itu, Mahfud dan Pardjono (2012: 34) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan harus diarahkan kepada pemanfaatan nyata terhadap pengetahuan dan kemampuan untuk bekal hidup peserta didik di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat, unsur-unsur pembelajaran harus dirancang sebaik-baiknya agar benar-benar dapat menciptakan seorang wirausaha di bidangnya. Selanjutnya Moreno, Castillo, dan Triguero (2012: 418) menegaskan bahwa sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi hal yang sangat penting, karena kesalahan sistem pembelajaran yang digunakan dapat berdampak pada penurunan motivasi siswa. Motivasi siswa merupakan hal yang sangat penting yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, Taatila (2010: 56) mengatakan bahwa yang terpenting adalah bagaimana motivasi berwirausaha itu terbentuk dengan meningkatkan ketertarikan dalam diri siswa untuk berwirausaha. Selanjutnya Moreno, Castillo, dan Triguero (2012: 418) mengungkapkan bahwa niat berwirausaha siswa dapat ditingkatkan jika setiap *stakeholders*, salah satunya adalah guru memahami peranannya secara penuh. Hal itu dijelaskan oleh Scott, Penaluna, dan Thompson (2016: 87) bahwa peran mendasar seorang guru adalah bagaimana menyediakan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman dan kesempatan untuk belajar.

Hietanen dan Jarvi (2015: 47) menekankan proses pembelajaran kewirausahaan pada bagaimana wirausaha itu bertindak di dunia nyata. Selanjutnya Taatila (2010: 56) menjelaskan bahwa siswa belajar melalui pengalaman nyata dan membentuk pengetahuan baru dari pengalaman tersebut dengan menciptakan berbagai solusi yang kreatif untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Hal itu ditegaskan lagi oleh pendapat Mahfud dan Pardjono (2012: 32) bahwa pembelajaran kewirausahaan itu tidak hanya sekedar pembelajaran teori semata, namun juga aplikasi langsung yang melibatkan siswa dalam kegiatan nyata berwirausaha, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berwirausaha agar pembelajaran kewirausahaan mampu membentuk siswa menjadi seorang wirausaha. Jadi untuk dapat membentuk siswa menjadi seorang wirausaha, pembelajaran kewirausahaan di sekolah harus mampu menyediakan pembelajaran yang nyata kepada siswa tentang bagaimana berwirausaha, sehingga siswa dapat merasakan bagaimana rasanya menjadi seorang wirausaha.

Model *Experiential Learning*

Jennings dan Wargnier (2010: 14) mengatakan bahwa belajar saat ini membutuhkan perhatian atau fokus pada *action* bukan pada informasi. Selanjutnya Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella (2015: 333) mengatakan bahwa belajar itu berasal dari pengalaman. Jadi belajar itu tidak hanya bisa terlaksana di dalam kelas saja, belajar dapat terjadi di mana saja, bahkan di lingkungan sekolah belajar dapat dikondisikan bisa terjadi di setiap aktivitas yang dilakukan siswa. Dalam hal ini, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal baik di dalam maupun di luar kelas.

Utpalari (2013: 1245) mengatakan bahwa keberanian siswa untuk memulai berwirausaha seringkali didorong oleh pendidik yang mampu memberikan pembelajaran kewirausahaan secara praktis dan menarik. Pembelajaran yang

menarik tergantung dari bagaimana seorang pendidik mengelola proses pembelajaran, hal ini berkaitan dengan pemilihan model dan metode yang tepat untuk digunakan seorang pendidik dalam pembelajaran. Gondim dan Mutti (2011: 195) mengatakan bahwa untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan mentransformasikan proses yang sama ke dalam sebuah pengalaman yang memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi sendiri yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk melakukan perbaikan sendiri pada apa yang dikerjakan.

Jennings dan Wargnier (2010: 14) menjelaskan bahwa belajar mengkombinasikan empat elemen dasar yaitu pengalaman yang dimiliki, kesempatan untuk praktik dan menanamkan pengalaman tersebut ke dalam memori jangka panjang, percakapan-percakapan dan interaksi yang terjadi dengan orang lain, dan refleksi. Seseorang belajar dari apa yang dikerjakan, dilihat, dan didengar. Jika difikirkan, pengalaman belajar yang paling penting di dalam kehidupan adalah sebagian besar terjadi dari kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan. Seseorang biasanya membuat catatan untuk tidak mengulangi kesalahan tersebut, sehingga sikap atau perilaku seseorang itu berubah dan dia telah belajar, teknik tersebut membawa prinsip *experiential learning*.

Dumiyati (2015: 89) berpendapat bahwa agar pembelajaran kewirausahaan mampu menciptakan lulusan yang berwirausaha diperlukan model pembelajaran yang bersifat *student centered*, proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan penalaran, dan mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik seperti *experiential learning*. *Experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata secara langsung. Hal tersebut ditegaskan oleh Mahfud dan Pardjono (2012: 36) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kewirausahaan dengan melibatkan siswa dalam

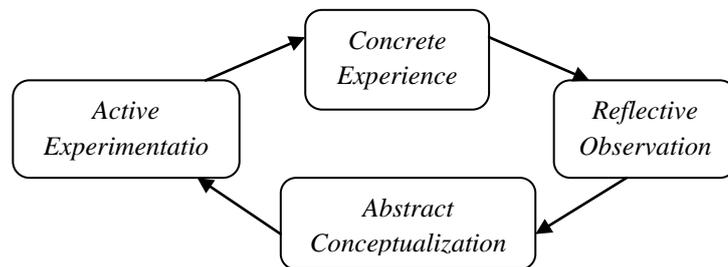
pengalaman belajar nyata yaitu mengelola sebuah usaha di bidangnya sangat efektif dalam mengarahkan siswa mencapai kompetensi yang dikembangkan.

Leffler dan Lundqvist (2014: 196) memaparkan tentang pembelajaran kewirausahaan sebagai sebuah pendekatan yang proses pembelajarannya dibangun dari pemikiran dan pertanyaan siswa, pembelajaran yang berorientasi pada proses dan *action*. Dalam *experiential learning* pengetahuan itu diciptakan melalui transformasi dari pengalaman, hasil dari pengetahuan itu merupakan gabungan dari memahami dan mentransformasi pengalaman, ini disampaikan oleh Kolb (Tseng, 2013: 433; Benecke dan Bezuidenhout, 2011: 56; Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella, 2015: 333). Kolb (Tseng, 2013: 433) mengatakan bahwa *experiential learning* dapat diterapkan di lingkungan pendidikan. Hal itu kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Silberman (2015: 10) yang mengatakan bahwa pembelajaran *experiential* mengacu pada keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Experiential learning mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disampaikan oleh Sugiyanto (2013: 47) yang mengatakan bahwa *experiential learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai, dan sikap melalui pengalaman secara langsung. Pembelajaran *experiential* lebih bermakna jika siswa berperan serta dalam melakukan kegiatan. Selanjutnya Benecke dan Bezuidenhout (2011: 57) mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran *experiential* melihat siswa sebagai wujud dari kognitif, emosional dan psikologikal yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran *experiential* mengacu pada bagaimana siswa belajar dari pengalaman secara langsung dengan mengkonstruksikan semua pengetahuan yang dimilikinya.

Hietenan dan Jarvi (2015: 55) mengatakan bahwa cara yang paling efektif dalam membelajarkan kewirausahaan yang mendorong siswa untuk memulai berwirausaha adalah dengan melibatkan lingkungan, artinya siswa dapat mengkonstruksikan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki kemudian melakukan refleksi dan melakukan kegiatan berwirausaha secara langsung. Selanjutnya Sugiyanto (2013: 47) berpendapat bahwa *experiential learning* akan memberikan siswa wawasan pengetahuan, konsep-konsep dan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Sementara itu Leffler dan Lundqvist (2014: 204) memaparkan bahwa beberapa guru di Inggris dan swedia mengungkapkan betapa pentingnya menjadikan siswa terlibat dalam proses pembelajaran, menggunakan kreativitas mereka dalam pembelajaran, melatih bagaimana bekerjasama, dan membuat tugas-tugas yang menantang siswa.

Ada 4 dimensi dari *Experiential Learning*



Kolb (Dumiyati, 2015: 92; Lamb, 2015: 74).

4 tahap *experiential learning* dijabarkan lagi ke dalam beberapa aktivitas oleh Zan, Toni, Fornasier, dan Battistella (2015: 339-340) sebagai berikut:

1. *Concrete experience*: pengalaman nyata tentang suatu peristiwa yang terdiri dari dua tahap yaitu:
 - a) *Briefing*: memasukkan pengalaman nyata ke dalam proses pembelajaran.
 - b) *Exploration*: menyelidiki suatu keadaan yang berfokus pada ketidaksempurnaan, masalah-masalah, dan ketidakefisienan dari suatu situasi atau keadaan.

2. *Reflective observation*: menganalisis pengalaman yang telah terjadi atau pengalaman yang telah dilalui, terdiri dari dua tahap yaitu:
 - a) *Sharing*: siswa mengenang atau memikirkan pengalaman yang bisa dijadikan acuan.
 - b) *Re-elaboration*: kunci dari aktivitas pembelajaran adalah pengembangan dari apa yang telah dialami.
3. *Abstract conceptualization*: apa yang telah diobservasi di tahap awal akan dikonseptualisasikan pada tahap ini. Siswa mengembangkan secara individu ataupun dalam kelompok konsep-konsep abstrak dari pengalaman nyata yang telah dialami, pelajaran-pelajaran, dan pelatihan-pelatihan yang telah diterima. Pada tahap ini, siswa menerima masukan eksternal untuk dikaji nanti pada tahap *experimentation*. Fase ini terdiri dari dua tahap, yaitu:
 - a) *Explanation*: pada tahap ini, pendidik menjelaskan atau memaparkan kembali secara rinci masalah, konsep-konsep memungkinkan untuk dapat dilakukan perubahan terhadap situasi. Sangat penting bagi pendidik untuk bertindak sebagai pelatih, mengajak siswa untuk merefleksi dan membangun konsep-konsep mereka sendiri dari teori-teori sehingga menghasilkan sebuah solusi.
 - b) *Planning*: siswa mengaplikasikan secara teoretis konsep-konsep dan konten-konten yang telah dijelaskan untuk mendeteksi masalah-masalah dalam sebuah situasi. Siswa mendesain solusi-solusi untuk diuji coba dalam tahap pembelajaran selanjutnya.
4. *Experimentation*: mempraktikkan apa yang telah dikonseptualisasikan atau mengaplikasikan solusi yang telah didesain. Fase ini terdiri dari dua tahap, yaitu:
 - a) *Application*: siswa mengimplementasikan solusi mereka pada keadaan yang sebenarnya dan membuat perbandingan dengan solusi-solusi yang lain
 - b) *Consolidation*: siklus pembelajaran berakhir dengan refleksi keseluruhan terhadap apa yang telah terjadi selama alur

pembelajaran, jika masalah tidak sepenuhnya terselesaikan, siswa dapat mengulangi siklus pembelajaran lagi dengan mengidentifikasi masalah baru pada akhir proses pembelajaran yang akan menjadi situasi baru dalam siklus pembelajaran yang kedua, sebaliknya jika eksperimen yang dilakukan memberikan solusi yang rasional, siswa masuk ke tahap konsolidasi, selama tahap ini siswa mengubah dan memasukkan isi pembelajaran yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari.

Wibowo (2011: 119) mengatakan bahwa situasi lingkungan yang mendukung jiwa dan minat wirausaha pelajar perlu diciptakan, direkayasa atau dibentuk agar memberikan pendorong yang signifikan terhadap tumbuhnya wirausaha muda dari kalangan pelajar. Selanjutnya Dumiyati (2015: 95) menjelaskan bahwa tahapan pembelajaran dengan pemberian praktik langsung yang disesuaikan dengan bidang keahlian peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam melakukan *transfer of knowledge*, mengaplikasikan teori wirausaha yang telah dikuasai, memperkuat sikap dan keterampilan wirausaha.

C. Kesimpulan

Model *experiential learning* merupakan model yang efektif untuk membelajarkan prakarya dan kewirausahaan (PKWU) karena dapat memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri bagaimana berwirausaha sehingga tujuan dari mata pelajaran PKWU dapat tercapai. Model ini melatih siswa untuk belajar dari pengalamannya, belajar dari apa yang telah dilihat, didengar, dan dirasakan. Konsep baru yang dibawa oleh PKWU yang mengharuskan siswa untuk membuat sebuah produk sesuai dengan potensi daerah setempat dapat dilatih dengan menggunakan model ini karena model ini dapat memungkinkan siswa untuk memilih sendiri produk apa yang akan diproduksi sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Benecke, D. R., dan Bezuidenhout, R. M. (2011). Experiential Learning in Public Relation Education in South Africa. *Journal of Communication Management*, 15 (1), 55- 69.
- Dumiyati. (2015). Pendekatan Experiential Learning dalam Perkuliahan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Asean Economic Community (Suatu Kajian Teoretis). *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Pendidik dalam Dinamika Kurikulum Pendidikan di Indonesia pada Era MEA*, hlm. 87- 97, Yogyakarta: FE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gondim, S. M. G., dan Mutti, C. (2011). Affection in Learning Situation: a Study of an Entrepreneurship Skills Development Course. *Journal of Workplace Learning*, 23 (3), 195- 208.
- Haryati, S. P. (2014). Peningkatan Kreativitas Berwirausaha Peserta didik Kelas XII Jasa Boga 1 dalam Pengolahan Limbah Bandeng sebagai Peluang Usaha Melalui Unit Produksi di SMK Negeri 3 Pati. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 24 (2), 67- 84.
- Hendro. (2011). *Dasar- Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.
- Hietanen, L., dan Jarvi, T. (2015). Contextualizing Entrepreneurial Learning in Basic and Vocational Education. *Journal of Entreprising Communities*, 9 (1), 45- 60.
- Jennings, C., dan Wargnier, J. (2010). Experiential Learning-a Way to Develop Agile Minds in the Knowledge Economy?. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 24 (3), 14- 16.
- Kurjono. (2013). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Kewirausahaan. *Media Komunikasi FIS*, 12 (2), 39-50.
- Leffler, E., dan Lundqvist, A. F. (2014). What about Students' Right to the "Right" Education? An Entrepreneurial Attitude to Teaching and Learning. *Journal of International Educational Innovation and Public Sector Entrepreneurship*, 191- 208.
- Mahfud, T., dan Pardjono. (2012). Praksis Pembelajaran Kewirausahaan pada Unit Produksi Jasa Boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (1), 27- 40.
- Moreno, J. D. J., Castillo, L. L., dan Triguero, M. S. (2012). The Effect of Business and Economics Education Programs on Students' Entrepreneurial Intention. *European Journal of Training and Development*, 36 (4), 409- 425.

- Nurbudiyani, I. (2013). Model Pembelajaran Kewirausahaan dengan Media Koperasi Sekolah di SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (1), 53- 67.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silbermen, M. (2015). *Experiential Learning*. Terj. M. Khozim. Bandung: Nusamedia
- Sugiyanto. (2013). Pengaruh Gaya Belajar Experiential Learning dalam Peningkatan Prestasi Akademik dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Pardigma*, No. 5Th. VIII, 43- 64.
- Sujarwo. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Venus Gold Press.
- Taatila, V. P. (2010). Learning Entrepreneurship in Higher Education. *Journal of Education + Training*, 52 (1), 48- 61.
- Tseng, C. C. (2013). Connecting Self-directed Learning with Entrepreneurial Learning to Entrepreneurial Performance. *International Journal of Entrepreneurial Behavior dan Research*, 19 (4), 425- 446.
- Utpalasari, R. L. (2013). Peran Tenaga Pengajar dalam Menumbuhkan Kreativitas Berwirausaha di Kalangan Mahapeserta didik sebagai Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, hlm. 1238-1251, Palembang: Universitas PGRI.
- Wibowo, M. (2011). Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK. *Eksplanasi*, 6 (2), 109- 122.
- Zan, G. D., Toni, A. F. D., Fornasier, A., dan Battistella, C. (2015). A Methodology for the Assessment of Experiential Learning Lean: The Lean Experience Factory Case Study. *European Journal of Training and Development*, 39 (4), 332- 354.