

## **Pengembangan Program Kewirausahaan *Water Slide Decal* Bagi Kemandirian Berwirausaha Siswa SMK Kompetensi Keahlian Teknik Bodi Otomotif**

Agus Afandi<sup>(1)</sup>, Widiyanti<sup>(2)</sup>, Marsono<sup>(3)</sup>

Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>agus.afandi.2205518@students.um.ac.id, <sup>2</sup>widiyanti.ft@um.ac.id,  
<sup>3</sup>marsono.ft@um.ac.id

---

### **Tersedia Online di**

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima 8 November 2023  
Direvisi 25 Desember 2023  
Disetujui 27 Desember 2023  
Dipublikasikan 31 Agustus 2024

---

### **Keywords:**

*Entrepreneurship, Entrepreneurial Independence, Water Slide Decal, Dick and Carey*

---

### **Kata Kunci:**

*Kewirausahaan, Kemandirian Berwirausaha, Water Slide Decal, Dick and Carey*

---

### **Corresponding Author:**

Name:  
Agus Afandi  
Email:  
agus.afandi.2205518@students.um.ac.id

**Abstract:** Vocational High School (SMK) is an appropriate educational institution to develop entrepreneurship education. The development of the concept of learning, continuing, and entrepreneurship (BMW) is a strategy in developing the potential of SMK students to be able to compete globally. However, there are still SMK students, especially TBO graduates in 2023, only 7.9% of 38 students who work according to their expertise competencies. The development of a water slide decal entrepreneurship program is an alternative solution to develop students' potential and skills in entrepreneurship independently. Program development was carried out with the research subject of class XII TBO SMKN 3 Boyolangu. The research design uses the Dick and Carey development model with ten stages, starting from instructional needs analysis to the summative evaluation stage. The development results show that at the expert test stage, the teaching material obtained 93% with a very feasible category, the results of the instructional design expert test 88% with a very feasible category, the results of the small group test obtained 80.3% with a very effective category, and the results of the large group test obtained 83.9% with a very effective category, and the summative evaluation obtained 81% with a very effective category. Based on this exposure, it can be concluded that the implementation of the water slide decal entrepreneurship program development is able to encourage or motivate students in developing an independent spirit of entrepreneurship.

**Abstrak:** Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang tepat untuk mengembangkan pendidikan kewirausahaan. Pengembangan konsep belajar, melanjutkan, dan wirausaha (BMW) merupakan strategi dalam mengembangkan potensi siswa SMK agar mampu berdaya saing global. Namun begitu masih ditemui siswa SMK khususnya lulusan TBO tahun 2023 hanya 7,9% dari 38 siswa yang bekerja sesuai kompetensi keahliannya. Pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* menjadi salah solusi alternatif untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa dalam berwirausaha secara mandiri. Pengembangan program dilaksanakan dengan subjek penelitian kelas XII TBO SMKN 3 Boyolangu. Desain penelitian menggunakan model pengembangan

*Dick and Carey* dengan sepuluh tahapan, dimulai dari analisis kebutuhan instruksional sampai dengan tahap evaluasi sumatif. Hasil pengembangan menunjukkan pada tahap uji ahli materi bahan ajar diperoleh hasil 93% dengan kategori sangat layak, hasil uji ahli rancangan instruksional 88% dengan kategori sangat layak, hasil uji kelompok kecil diperoleh hasil 80,3% dengan kategori sangat efektif, dan hasil uji kelompok besar diperoleh hasil 83,9% dengan kategori sangat efektif, serta pada evaluasi sumatif diperoleh hasil 81% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan

bahwa pelaksanaan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* mampu mendorong atau memotivasi siswa dalam mengembangkan jiwa kemandirian berwirausaha.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat dominan dalam membentuk generasi muda yang tangguh dan berkompeten. Fenomena Masyarakat Ekonomi Eropa (MEA) menandakan tumbuhnya pola perdagangan bebas yang menuntut tersedianya tenaga kerja yang terampil dan kompeten serta mampu bersaing. Salah satu kekuatan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan memperbaiki kualitas dalam bidang pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah yang mencetak lulusannya agar siap bekerja sesuai bidang kompetensinya. Pendidikan SMK melaksanakan pembelajaran berorientasi untuk melatih, mencetak siswa yang berkompeten serta siap bekerja sesuai kebutuhan industri. Hal ini menunjukkan pendidikan SMK ditujukan untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja, baik bekerja secara mandiri maupun bekerja pada industri tertentu, serta mempersiapkan lulusan yang tidak melanjutkan kejenjang pendidikan tinggi agar mampu mengembangkan keterampilan yang dimilikinya untuk berwirausaha.

Tidak semua kondisi harapan selalu berbanding lurus dengan kenyataan di lapangan. Berdasarkan observasi di SMKN 3 Boyolangu diperoleh beberapa temuan yang di hadapi bagi lulusan SMK khususnya jurusan Teknik Bodi Otomotif antara lain masih bingung bekerja setelah lulus, cenderung alih kompetensi dalam bekerja, masih sangat minim pengalaman untuk berwirausaha kondisi ini juga dipengaruhi beberapa hal antara lain pada waktu pembelajaran PKK outputnya kurang terukur hanya sebatas pemenuhan tugas. Selain kondisi tersebut persaingan untuk memperoleh pekerjaan juga semakin ketat, berdasarkan data dari BKK SMKN 3 Boyolangu menunjukkan bahwa dari lulusan TBO tahun 2023 hanya 7,9% dari 38 siswa yang bekerja sesuai kompetensi keahlian. Hal ini menunjukkan sulitnya memperoleh pekerjaan pada zaman sekarang sehingga menyebabkan semakin ketatnya persaingan dalam bekerja.

Kondisi ini juga diperkuat oleh pendapat Sabatari & Hariyanto (2015) mengemukakan bahwa ada permasalahan pada siswa SMK setelah lulus sekolah sebenarnya memiliki peluang besar dalam berwirausaha, tetapi peluang tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal, karena belum adanya pembinaan kesiapan untuk menjadi wirausaha. Afroni et al (2014) juga menjelaskan keterampilan seorang siswa akan muncul ketika dihadapkan dengan berbagai permasalahan nyata yang mampu melatih untuk memunculkan kreativitas dan inovasi. Sejalan dengan pendapat Munawaroh (2017) mengungkapkan lulusan SMK harus mampu merubah pola pikir agar menjadi wirausahawan daripada menjadi karyawan. Dikutip dari laman Vokasi Kemdikbud (2021) Dijen Pendidikan Vokasi menegaskan bawa pendidikan SMK harus mengutamakan pendidikan *soft skill* dan karakter yang kuat tidak hanya menjadi pekerja melainkan mampu menciptakan peluang usaha.

Berwirausaha menjadi alternatif pilihan bagi lulusan SMK yang belum mendapatkan pekerjaan dan tidak melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi. Didukung pendapat Aziz (2019) mengungkapkan berwirausaha menjadi jalan alternatif bagi lulusan SMK yang belum bekerja. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebagai salah satu wadah sekaligus bentuk implementasi pembelajaran kewirausahaan di SMK yang bertujuan melatih keterampilan siswa agar mampu memproduksi dan menciptakan sebuah produk kreatif dan inovatif. Hal ini juga sebagai langkah untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat memiliki keterampilan dan kreativitas dalam menunjang keberhasilan berwirausaha. (Yanti et al., 2022)

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti mengembangkan sebuah program kewirausahaan *water slide decal* dengan tujuan mengembangkan potensi dan keterampilan siswa. *Water slide decal* merupakan suatu keterampilan transfer *decal* menggunakan air sebagai media transfer. Keterampilan tersebut sangat relevan dengan kompetensi pada jurusan Teknik Bodi Otomotif. Keterampilan ini dipilih sebagai materi pengembangan program kewirausahaan dengan dasar permintaan pada trend anak muda sangat besar terlihat dari hasil observasi sekitar 50% siswa TBO

sangat antusias sekali dalam aplikasi *water slide decal*. Pengembangan program ini mengadaptasi model pembelajaran berbasis produk (*product-based learning*) dengan tujuan pengembangan terpusat pada siswa (*student centered learning*). Kondisi ini juga didukung pendapat Asitah & Ismafitri (2021) juga menegaskan bahwa model *Product Based Learning* berfokus pada pemberian pekerjaan atau tugas nyata kepada siswa untuk menghasilkan barang atau jasa dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kemampuan berfikirnya. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu kegiatan pengembangan kewirausahaan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga bagi siswa SMK.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan mengadaptasi model pengembangan *Dick and Carey*. Alasan peneliti menggunakan model *Dick and Carey* karena memiliki tahapan yang sistematis, prosedural dan instruksional. Hal ini juga didukung oleh Onyowoibi (2022) yang mengungkapkan bahwa model pengembangan *Dick and Carey* merupakan model pengembangan dengan *instructional system design (ISD)* yang menggunakan pendekatan sistem dalam proses pengembangannya.

Berdasarkan model pengembangan *Dick and Carey*, Jayanti (2019) menjelaskan ada sepuluh tahapan instruksional yang meliputi (1) *identify instructional goal*, (2) *conduct instructional analysis*, (3) *analysis learners and context*, (4) *write performance objectives*, (5) *develop assesment instruments*, (6) *develop instructional strategy*, (7) *develop and select instructional materials*, (8) *design and conduct formative evaluation of instruction*, (9) *revise instructional*, (10) *design and conduct summative evaluation*.

Subjek uji kelayakan dalam pengembangan program ini adalah siswa kelas XII TBO SMKN 3 Boyolangu, dengan menggunakan teknik pengumpulan data angket. Pengumpulan data dilakukan dua tahap yaitu pada evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada tahap evaluasi formatif meliputi uji ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui tingkat kemandirian berwirausaha siswa. Instrumen pengambilan data yaitu berupa angket, dengan kriteria skala Likert 4 poin sebagai berikut:

Skor 1 = Tidak Sesuai / Setuju / Efektif / Layak

Skor 2 = Kurang Sesuai / Setuju / Efektif / Layak

Skor 3 = Sesuai / Setuju / Efektif / Layak

Skor 4 = Sangat Sesuai / Setuju / Efektif / Layak

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Purba (2020) rumus untuk mengelola persentase data respon siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut pendapat Taufiqurrachman (2022) mengungkapkan bahwa untuk mencari interpretasi skor angket dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

### Rumus Interval:

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$

Maka  $= 100 / 4 = 25$

Hasil (I) = 25

Keterangan:

I = Interval skor

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval:

Angka 0% – 25% : Tidak Setuju / Sesuai

Angka 26% – 50% : Kurang Setuju / Sesuai

Angka 51% – 75% : Setuju / Sesuai

Angka 76% – 100% : Sangat Setuju / Sesuai

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil proses pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dengan model pengembangan *Dick and Carey* akan dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

### Identifikasi Tujuan Pengembangan (*Identifying Instruksional Goals*)

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa temuan permasalahan bagi siswa lulusan Teknik Bodi Otomotif yaitu masih bingung bekerja setelah lulus sehingga berakibat menganggur, bekerja tidak sesuai dengan kompetensi yang diperoleh selama di sekolah, masih minimnya pengalaman untuk berwirausaha yang disebabkan pada waktu pembelajaran PKK output yang dihasilkan hanya sebatas pemenuhan tugas. Selain kondisi tersebut juga didukung data dari BKK SMKN 3 Boyolangu menunjukkan bahwa dari lulusan TBO tahun 2023 hanya 7,9% dari 38 siswa yang bekerja sesuai kompetensi keahlian. Hal ini menjadi dasar pemikiran untuk memberikan solusi alternatif dengan melakukan pengembangan program kewirausahaan agar mampu menciptakan lapangan pekerjaan dengan mengembangkan keterampilan dalam berwirausaha.

### Analisis Instruksional Pengembangan (*Conducting Instructional Analysis*)

Berdasarkan hasil temuan permasalahan di lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi apa yang akan dikembangkan yaitu tentang program kewirausahaan *water slide decal*. Kompetensi ini dipilih menjadi dasar pengembangan program karena memiliki relevansi yang kuat dengan kompetensi keahlian Teknik Bodi Otomotif. Selain kondisi tersebut juga didukung beberapa faktor lain yaitu alat, bahan dan kondisi bengkel.

Berdasarkan hal tersebut ada beberapa faktor pendukung antara lain sebagai berikut:

a. Materi Pengembangan

Materi pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dipilih sebagai solusi alternatif pemecahan masalah karena memiliki relevansi yang kuat dengan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan mata pelajaran kelompok C3 kompetensi keahlian Teknik Bodi Otomotif.

b. Analisis Kondisi Pendukung

Jurusan Teknik Bodi Otomotif SMK Negeri 3 Boyolangu didukung dengan bengkel yang memadai, ditunjang dengan beberapa peralatan dan bahan yang lengkap seperti *spray gun*, *clear coat* dan *polishing*. Kondisi tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung terlaksananya pengembangan program kewirausahaan *water slide decal*.

### Menganalisis Karakteristik Siswa dan Konteks Pengembangan (*Analyze Learners and Contexts*)

Berdasarkan hasil temuan di lapangan diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 3 Boyolangu pada kompetensi keahlian Teknik Bodi Otomotif lebih cenderung pada pembelajaran praktik dibandingkan dengan pembelajaran teori di kelas. Selain itu juga didapatkan sebagian besar alumni dari jurusan Teknik Bodi Otomotif belum dapat memanfaatkan keterampilannya secara maksimal. Berdasarkan kondisi tersebut pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* hadir sebagai solusi alternatif terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan. Pengembangan program kewirausahaan didesain pada kegiatan yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif serta kolaboratif sesuai dengan karakteristik siswa yaitu lebih menekankan pada kegiatan praktik.

### Merumuskan Tujuan Performa (*Writing Performance Objective*)

Tujuan pengembangan program kewirausahaan harus memberikan kebermanfaatn bagi siswa dalam mengembangkan keterampilannya. Berikut ini adalah beberapa rumusan tujuan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal*: (a) Merencanakan proses pembuatan produk kreatif; (b) Melaksanakan proses produksi sesuai prosedur kerja; (c) Menganalisis strategi pemasaran sesuai dengan trend pasar; (d) Membuat media promosi sesuai dengan trend pasar; (e)

Membuat laporan keuangan kegiatan produksi; dan (f) Menambah pengalaman siswa dalam berwirausaha.

### **Mengembangkan Instrumen Penilaian (*Developing Assesment Instruments*)**

Pengembangan instrumen penilaian mengacu pada aspek-aspek pada tujuan instruksional pengembangan program. Instrumen penilaian yang digunakan adalah angket penilaian kemandirian usaha siswa TBO dengan skala likert genap 4 yang memiliki makna poin 1 Tidak Sesuai, poin 2 Kurang Sesuai, poin 3 Sesuai, dan poin 4 Sangat Sesuai.

### **Mengembangkan Strategi Instruksional (*Developing Instructional Strategy*)**

Desain strategi instruksional pengembangan program yang digunakan adalah model pembelajaran *product based learning* yang berfokus pada siswa aktif, kreatif dan inovatif serta berorientasi pada hasil produk kreatif. Adapun tahapan dalam model pembelajaran *product based learning* sebagai berikut: (a) Merencanakan produk, (b) Proses produksi, (c) Evaluasi produk, dan (d) Membuat rencana pemasaran.

### **Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar (*Developing dan Selecting Instructional Materials*)**

Pengembangan bahan ajar yang digunakan berupa *ebook* berisi materi tentang kewirausahaan dan aplikasi *water slide decal* dan dilengkapi dengan video tutorial aplikasi *water slide decal*. Bahan ajar digunakan untuk mendukung pelaksanaan program kewirausahaan yang terdiri dari beberapa materi pokok yaitu: (a) Kewirausahaan, (b) Proses produksi, (c) Perakitan produk, (d) Pengujian dan evaluasi produk, (e) Media promosi, (f) Laporan keuangan, dan (g) Aplikasi *water slide decal*.

### **Evaluasi Formatif (*Formative Evaluation*)**

Pelaksanaan evaluasi formatif dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu: (1) evaluasi perorangan (*one-to-one*) meliputi uji ahli; (2) evaluasi kelompok kecil (*small group*); dan (3) uji coba lapangan (*field evaluation*). Faishol (2018) menjelaskan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengambil subjek uji coba sebanyak 7 siswa diambil secara acak dan uji kelompok besar minimal sebanyak 30 siswa. Hasil data yang diperoleh akan dianalisis dan dijabarkan secara rinci sesuai kriteria penilaian sebagai berikut:

#### **a. Evaluasi Perorangan (*one-to-one*) / Uji Ahli**

Berdasarkan hasil uji ahli terhadap bahan ajar dan rencana pelaksanaan kegiatan didapatkan paparan data sebagai berikut:

##### **1) Uji Validasi Bahan Ajar *Water Slide Decal***

Hasil validasi bahan ajar *water slide decal* oleh dua validator diperoleh hasil secara rata-rata 93%. Hal ini menunjukkan bahan ajar dinyatakan dalam kategori sangat layak.

##### **2) Validasi Rencana Pelaksanaan Kegiatan**

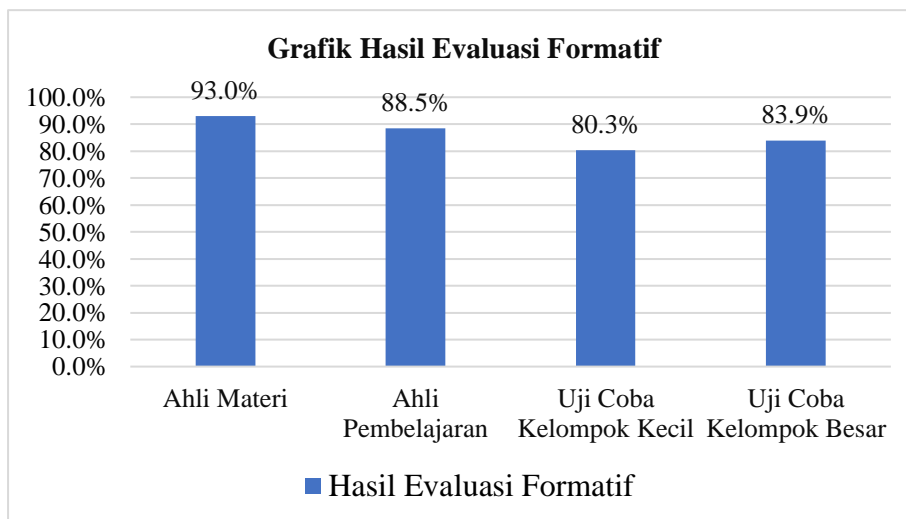
Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Kegiatan oleh dua validator diperoleh hasil secara rata-rata 88,5%. Hal ini menunjukkan Rencana Pelaksanaan Kegiatan dinyatakan dalam kategori sangat layak.

#### **b. Penilaian Kelompok Kecil (*small group*) / Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil uji kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 siswa dari kelas XII TBO diperoleh hasil sebagai berikut dengan penilaian rata-rata pada aspek materi program 82,1%, aspek pemanfaatan program 82,1%, aspek minat berwirausaha 77%, dan aspek mengembangkan usaha 80,7% serta secara rata-rata keseluruhan aspek penilaian diperoleh hasil 80,3%. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dapat dinyatakan dalam kategori sangat efektif.

#### **c. Penilaian Lapangan (*field evaluation*) / Uji Coba Kelompok Besar**

Hasil uji kelompok besar yang dilakukan kepada 30 siswa dari kelas XII TBO diperoleh hasil sebagai berikut dengan penilaian rata-rata pada aspek materi program sebesar 83,5%, aspek pemanfaatan program 86,3%, aspek minat berwirausaha 82,3%, dan aspek mengembangkan usaha 84,5% serta secara rata-rata keseluruhan aspek penilaian diperoleh hasil 83,9%. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dapat dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Secara keseluruhan penilaian formatif dari uji ahli, uji kelompok kecil, dan kelompok besar dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Evaluasi Formatif

### Melakukan Revisi Program Pengembangan (*Revise Instruction*)

Berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar didapatkan hasil sebagai berikut:

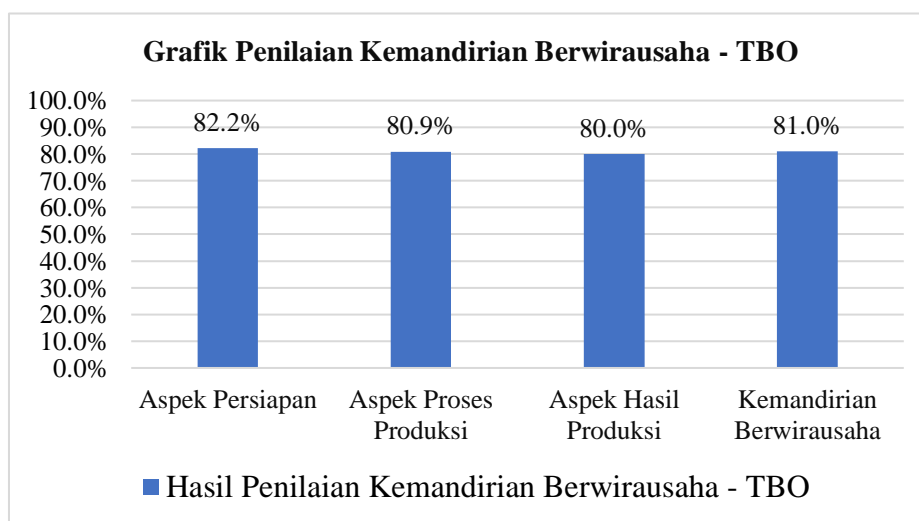
Saran Ahli Materi yaitu: (1) melengkapi sumber rujukan pada gambar ilustrasi; dan (2) melengkapi gambar petunjuk pada prosedur aplikasi *water slide decal*. Langkah perbaikan dari Ahli Materi yaitu: (1) menambahkan sumber rujukan gambar pada bahan ajar *water slide decal*; dan (2) menambahkan gambar petunjuk pada prosedur aplikasi *water slide decal*. Saran Ahli Pembelajaran yaitu: (1) Perhatikan kesesuaian durasi waktu pelaksanaan program terhadap hal-hal diluar prediksi; dan (2) Pembagian alokasi waktu perlu dipertegas sesuai dengan cakupan materi praktik produksi. Langkah perbaikan dari Ahli Pembelajaran yaitu: (1) Membagi durasi waktu rencana strategi instruksional sesuai tahapan prosesnya; dan (2) Menyesuaikan alokasi waktu setiap tahapan proses pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tahapan proses produksi. Temuan Uji Coba Kelompok Kecil yaitu: (1) Terjadinya kesalahan prosedur pada pelapisan cat dasar kertas *water slide decal*; dan (2) Terjadi kesalahan prosedur pada saat aplikasi *water slide decal* pada media transfer. Langkah perbaikan Uji Coba Kelompok Kecil yaitu: (1) Memperbaiki prosedur kerja dengan melakukan pengaturan jarak penyemprotan *spray gun* pada proses pelapisan cat dasar kertas *water slide decal*; dan (2) memperbaiki prosedur kerja dengan cara setelah pelapisan cat dasar kertas *water slide decal* ditunggu sampai kering sempurna kurang lebih satu hari untuk mendapatkan hasil kering maksimal, kemudian setelah itu *decal* dapat diaplikasikan pada media transfer.

Temuan Uji Coba Kelompok Besar yaitu: (1) Terjadinya kesalahan prosedur pada tahap persiapan permukaan media transfer; dan (2) Sebagian besar siswa masih terlihat canggung dalam melakukan aplikasi *water slide decal* dan kurang terampil dalam mentransfer *decal* pada media transfer. Langkah perbaikan Uji Coba Kelompok Besar yaitu: (1) Memperbaiki prosedur kerja dengan cara pastikan pelapisan cat dasar pada media transfer minimal dua lapis secara merata.

Selanjutnya dapat diaplikasi *water slide decal* dan *clear coat* atau tahap *finishing* hasil produk; dan (2) memberikan kesempatan kembali kepada siswa untuk mencoba melakukan aplikasi *water slide decal* dengan pendampingan khusus.

### Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Evaluasi sumatif pelaksanaan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* yang terdiri dari aspek persiapan, pelaksanaan dan hasil produksi diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil penilaian sumatif pada aspek persiapan diperoleh hasil 82,2%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi sumatif pada aspek persiapan dapat dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Hasil penilaian sumatif pada aspek pelaksanaan produksi diperoleh hasil 80,9%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi sumatif pada aspek proses produksi dapat dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Hasil penilaian sumatif pada aspek hasil produksi diperoleh hasil 80%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi sumatif pada hasil produksi dapat dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penilaian sumatif pada keseluruhan aspek kemandirian berwirausaha secara rata-rata diperoleh hasil sebesar 81%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi sumatif pada pelaksanaan kegiatan kewirausahaan dinyatakan dalam kategori sangat efektif. Hasil penilaian sumatif pada aspek kemandirian berwirausaha dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Penilaian Kemandirian Berwirausaha – TBO

Berdasarkan paparan data tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* mampu mendorong atau memotivasi siswa dalam mengembangkan jiwa kemandirian berwirausaha, dibuktikan dengan hasil evaluasi sumatif pada aspek kemandirian berwirausaha mendapatkan hasil 81% yang termasuk dalam kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut juga didukung pendapat Marsono et al (2020) menyatakan suatu kegiatan pelatihan kewirausahaan dapat memotivasi siswa untuk berwirausaha, secara bertahap siswa semakin berkreasi dan berinovasi dalam menghasilkan produk kreatif. Rahmi et al (2020) juga menyatakan bahwa kompetensi berwirausaha siswa SMK perlu ditingkatkan karena merupakan salah satu solusi alternatif untuk membuka peluang kerja baru. Kegiatan pelatihan kewirausahaan dapat menambah, motivasi, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baru dalam mengembangkan sebuah usaha.

Lestari et al (2023) juga menyatakan sebuah pelatihan *entrepreneurship* pada siswa SMK dapat meningkatkan pengetahuan konsep berwirausaha dan pengalaman membuat sebuah perencanaan, pelaksanaan produksi, strategi pemasaran, dan manajemen keuangan dalam

mengembangkan sebuah usaha. Pelatihan kewirausahaan mampu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan menganalisis peluang usaha, mendorong siswa berpikir kreatif dan inovatif, serta menginspirasi dalam mengembangkan sebuah usaha secara mandiri.

Berdasarkan hasil paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengembangan program kewirausahaan dapat memberikan dampak yang sangat signifikan bagi siswa SMK, diantaranya yaitu: (1) mendorong motivasi untuk tumbuhnya kemandirian siswa dalam berwirausaha, tidak berorientasi untuk bekerja melainkan berwirausaha; (2) pelatihan *entrepreneurship* dapat meningkatkan konsep pemahaman dalam berwirausaha meliputi pembuatan sebuah perencanaan, pelaksanaan produksi, strategi pemasaran, dan manajemen keuangan dalam berwirausaha; dan (3) dapat membentuk jiwa kemandirian berwirausaha dengan merancang sebuah inovasi produk kreatif baru. Jadi kondisi tersebut selaras dengan hasil penelitian dan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan kewirausahaan dapat mendorong atau memotivasi siswa dalam mengembangkan jiwa kemandirian berwirausaha dibuktikan dengan hasil evaluasi sumatif mendapatkan hasil 81% yang termasuk dalam kategori sangat efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan kegiatan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* pada kemandirian usaha siswa SMK Negeri 3 Boyolangu kompetensi keahlian Teknik Bodi Otomotif dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut: 1) Hasil validasi ahli materi bahan ajar dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 93% dan hasil validasi ahli pembelajaran pada strategi instruksional atau Rencana Pelaksanaan Kegiatan (RPK) dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 88,5%; 2) Hasil uji kelompok kecil yang dilakukan pada 7 siswa diperoleh hasil 80,3%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dinyatakan dalam kategori sangat efektif; 3) Hasil uji kelompok besar yang dilakukan pada 30 siswa diperoleh hasil 83,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* dinyatakan dalam kategori sangat efektif; 4) Berdasarkan hasil evaluasi sumatif yang dilakukan pada 30 siswa secara rata-rata keseluruhan aspek kemandirian berwirausaha diperoleh hasil 81% yang termasuk dalam kategori sangat efektif; 5) Pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* bagi kemandirian berwirausaha siswa SMK Negeri 3 Boyolangu kompetensi keahlian Teknik Bodi Otomotif termasuk dalam kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan kegiatan pengembangan program kewirausahaan *water slide decal* pada kelas sasaran sangat efektif mampu mendorong atau memotivasi siswa dalam mengembangkan jiwa kemandirian berwirausaha dengan perolehan hasil sebesar 81%. Ada beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan tersebut diantaranya yaitu: (1) Rancangan instruksional yang terstruktur dengan jelas terkait tahapan proses produksi sehingga siswa mampu mengaplikasikan kegiatannya dengan runtut dan terukur; (2) Pendampingan secara intensif pada siswa pada saat proses pembuatan produk sehingga dapat mengatur penggunaan APD, manajemen penggunaan alat dan bahan; dan (3) pelaksanaan kegiatan berbasis produk sehingga adanya target produk yang jelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Admin Vokasi Kemdikbud. (2021). *SMK Harus Cetak Wirausaha Sukses*. <https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/smk-harus-cetak-wirausaha-sukses>, diakses pada 1 Juli 2023.
- Afroni, M., Handoyo, E., & Susanti, M. H. (2014). MEMBANGUN ETOS KEWIRAUSAHAAN SISWA SMK NEGERI 1 KUDUS DALAM PELAKSANAAN KEGIATAN BUSINESS CENTER Info Artikel. *Unnes Civic Education Journal*, 3(1), 71–78.



- Asitah, N., & Ismafitri, R. (2021). *Product Based learning*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Aziz, F. (2019). Pengaruh Keterampilan Kewirausahaan Dan Persepsi Peluang Kerja Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Negeri 1 Banyudono. *digilib.uns.ac.id*, 8(5), 55.
- Faishol, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna*, 2(2), 31–49.
- Jayanti, R. D. (2019). Pengembangan Model Pelatihan Teknis Bagi Penyuluh Keluarga Berencana Untuk Meningkatkan Kompetensi Melaksanakan Pembinaan Kader Institusi Masyarakat Pedesaan/Perkotaan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 56–74.
- Lestari, T. A., Rachmat, S. A., Sulastri, S., Nurmaningsih, N., & others. (2023). Pelatihan Entrepreneurship Kewirausahaan Pada Siswa SMK. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 580–584.
- Marsono, S., Sulistyani, L., & Lathifah, I. (2020). Pelatihan Kewirausahaan dalam Mewujudkan Kemandirian Ekonomi bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI di Surakarta. *Wasana Nyata*, 4(2), 131–136.
- Munawaroh, M. (2017). The Effect of Teacher's Ability and Student's Attitude on the Subject of Craft and Entrepreneurship to the Development of Entrepreneurship Spirit in the Implementation of Authentic Problem Based Learning. *International Education Studies*, 10(8), 88.
- Onyawoibi. (2022). *Dick & Carey Model: Memahami Desain Sistem Instruksional*. <https://hackernoon.com/dick-and-carey-model-understanding-instructional-system-design>, diakses pada 1 Juli 2023.
- Purba, F. J. (2020). ANALISIS RESPON MAHASISWA terhadap PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM sebagai MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Curere*, 4(2), 11.
- Rahmi, E., Cerya, E., & Friyatmi, F. (2020). Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMK Melalui Pelatihan Penyusunan Business Model Canvas Berbasis Digital. *Jurnal Ecogen*, 3(4), 615.
- Sabatari, W., & Hariyanto, V. L. (2015). Upaya Pembelajaran Kewirausahaan Di Smk Potret Komitmen Terhadap Standar Nasional Proses Pendidikan Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan UNY*, 21(3).
- Taufiqurrachman. (2022). *Cara Hitung Kuesioner Pada skala Likert*. <https://saintekmu.ac.id/myblog/taufiqurrachman/read/cara-hitung-kuesioner-pada-skala-likert/>, diakses pada 15 Juli 2023.
- Yanti, Y. R. E., Herkulana, H., & Warneri, W. (2022). Implementasi Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 444.