

IMPLEMENTASI INDUSTRI KREATIF PADA PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRUSAHAAN PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI SURAKARTA

Mey Ester Marbun

Sekolah Tinggi Teologi AIMI, Surakarta, Indonesia

Correspondensi author email: mey45767@gmail.com

Singgih Prastawa

Sekolah Tinggi Teologi AIMI, Surakarta, Indonesia

Email : singgih.prastawa@stintheos.ac.id

Abstract

This research aims to explore how the creative industry is implemented in the subject of Creative Product and Entrepreneurship (PKK) in vocational high schools (SMK) and the benefits of the creative industry for SMK students. The study adopts a qualitative method with a phenomenological approach. The research subjects are teachers and students in vocational high schools in Surakarta. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and document analysis. The data is analyzed using Miles and Huberman's interactive analysis, and data validity is ensured through the triangulation of methods and sources. The findings of this research are as follows: 1) an overview of the creative industry in the subject of Creative Product and Entrepreneurship in SMK, and 2) an understanding of the benefits of the creative industry for SMK students. The research indicates that students are able to learn and comprehend the development of Creative Products and Entrepreneurship subjects when they actively participate in the lessons. It is also evident that entrepreneurship education requires genuine competence. It is hoped that the creative industry can be integrated into entrepreneurship education, and both SMK students and educators should understand and utilize the creative industry in the subject of Creative Products and Entrepreneurship (PKK).

Keywords: *Entrepreneurship, vocational high school, creative industry.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana industri kreatif diimplementasikan pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) di SMK, dan manfaat industri kreatif bagi peserta didik SMK. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subyek penelitian adalah guru dan peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam riset ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan analisis dokumen. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis interaktif dari Miles and Huberman. Untuk uji keabsahan data menggunakan Triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian ini adalah 1) gambaran industri kreatif dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK, dan 2) mengetahui manfaat industri kreatif bagi peserta didik di SMK. Dalam penelitian, peserta didik mampu mempelajari perkembangan pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan baik jika peserta didik mengikuti pelajaran tersebut. Selain hal tersebut bisa dipahami bahwa pembelajaran kewirausahaan butuh kompetensi yang sebenarnya. Diharapkan industri kreatif bisa dikaitkan dengan pelajaran kewirausahaan, dan bisa dipahami bahwa peserta didik maupun tenaga pengajar SMK harus memahami serta memanfaatkan industri kreatif pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK).

Kata Kunci : Kewirausahaan, sekolah menengah kejuruan, industri kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tonggak awal mendapatkan kesejahteraan. Sebagaimana amanat tentang Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20 Tahun 2003) bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Lidyasari, 2014). Dengan pendidikan pula manusia akan memperoleh kebahagiaan baik secara lahiriah maupun batiniah. Tercermin dari hal tersebut, pendidikan menjadi bagian tidak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Pendidikan juga mampu merubah nasib orang menjadi lebih baik. Sesuai dengan kebutuhan, pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia mengalami banyak kemajuan dan perkembangan. Surachim (2016: 2) menuturkan bahwa pendidikan sebagai investasi, telah menjadi alternatif pilihan masyarakat dalam merancang masa depan, dan telah terbukti ampuh dapat menghantarkan manusia pada kehidupan yang lebih baik. Perkembangan pendidikan juga terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri. Peningkatan kualitas pendidikan sekarang yang mengacu pada teknologi serta sistem pendidikan sendiri. Dengan sistem pendidikan yang maju akan menciptakan mutu pendidikan yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan daya saing serta daya cipta yang tinggi. Sistem pendidikan juga masuk penciptaan sistem pendidikan yang meliputi pembelajaran, kurikulum, teori belajar, manajemen, dan kebijakan pendidikan dengan mengedepankan integritas yang mampu mencetak anak bangsa yang cerdas, inovatif, kreatif dan berkarakter.

Terlepas dari harapan dan konsep pendidikan yang meliputi komponen-komponen tersebut tidak luput dari proses pembelajaran sekolah menengah kejuruan (SMK). Secara struktural SMK adalah sistem persekolahan yang dirancang dan diselenggarakan oleh pemerintah, bukan pendidikan yang diselenggarakan oleh dunia usaha dan dunia industri (Iswanto, 2015). Pembelajaran di SMK lebih mengarah kepada pelatihan yang tercermin dalam aktivitasnya. Dalam implementasi pelatihan pendidikan di sekolah tercermin dengan pembelajaran baik di luar kelas maupun di kelas. Belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (Marin, 2015). Pembelajaran di kelas bisa menggunakan pendekatan student centered atau teacher centered. Pembelajaran yang dilakukan guru dengan pemberdayaan guru yang berlebihan menimbulkan dampak negatif yaitu pembelajaran bersifat teacher centered, untuk sebaliknya berlawanan dengan kondisi yang ada. Inti dari proses pengajaran adalah penataan lingkungan di mana siswa dapat berinteraksi dan belajar bagaimana belajar (Joyce and Weil, 2003: 11). Dengan kondisi demikian bisa dipastikan pembelajaran akan mengikuti kondisi yang ada di lapangan. Kondisi pembelajaran yang ada di zaman sekarang muncul dengan kemajuan pesat ditandai dengan pembelajaran abad 21. Menurut Sahin (2009) orang perlu tahu lebih dari mata pelajaran inti. Mereka perlu tahu bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka. Pembelajaran abad 21 mengarah pendekatan pembelajaran induktif. Pembelajaran tersebut mempunyai indikator yang mengacu pengembangan kompetensi, pembelajaran konsep pikir hingga karakter. Ketiga indikator pembelajaran yang mengacu pada kurikulum abad 21 mengarah ke kurikulum 2013. Menurut Hosnan (2014: 2) kebijakan pengembangan kurikulum 2013 yang bertekankan: menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan

attitude/sikap (tahu mengapa), keterampilan/skill (tahu bagaimana), dan pengetahuan/knowledge (tahu apa) yang terintegrasi.

Dalam pengembangan kurikulum tersebut menurut Madjid (2014: 37) pengembangan kurikulum 2013 diorientasikan kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill), dan pengetahuan (knowledge). Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 35: kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Hal ini sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Dalam implementasi kurikulum 2013, penguasaan konsep tidak lagi menjadi prioritas utama, namun ada penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi. Efstratia (2014) siswa berkembang terlepas dari keterampilan kognitif, kemampuan signifikan yang dapat mengubah dunia kita menjadi lebih baik, sementara mereka meningkatkan hasil belajar mereka. Hal tersebut tercermin dalam tahapan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh seperti peserta didik seperti pengamatan, bertanya, mengeksplorasi, mengeksperimen dan menyajikan dalam pembelajaran. Tahapan tersebut mengacu pada pembelajaran dan keterampilan abad 21. Pada tataran pembelajaran tersebut, terkait komunikasi, kreatif, kolaboratif, dan berpikir kritis dengan inovasi dan pemecahan masalah. Untuk mengembangkan keterampilan ini, siswa membutuhkan kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran kolaboratif dan pengajaran harus menjauh dari pendekatan instruksionalis (Girvan, 2016), Selain itu, ada pengembangan literasi karakter dan yang terakhir adalah kompetensi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan abad ke-21 mengacu pada karakteristik dan kualitas yang diinginkan dari pelatihan pengalaman profesional calon guru, ketika diukur dengan kecakapan abad ke-21, yang terdiri dari 1) pembelajaran dan inovasi, 2) informasi, media, dan teknologi, dan 3) kehidupan dan karier (Khuanwang, 2016).

Pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (SMK) yang berlangsung di SMK, pembelajaran banyak mengalami kendala teknis. Menurut Triyono (2015) Mengajar suatu mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memerlukan strategi khusus yang merupakan bagian dari desain pembelajaran. Kendalanya yaitu pembelajaran hanya mengandalkan secara mekanis saja, bahkan dalam pembelajaran kewirausahaan sebelumnya hanya berjalan sesuai dengan kebutuhan waktu mengajar, yaitu hanya diisi dengan pembelajaran secara teoritis. Dengan pembelajaran tersebut bahkan seringkali meniadakan pembelajaran yang bersifat kontekstual atau bahkan praktik yang dibutuhkan oleh pembelajaran. menurut Tanriverdi (2009) perubahan dalam masyarakat adalah sumber belajar. Kondisi ini menciptakan pembelajaran kewirausahaan di SMK cenderung monoton, menghabiskan waktu, tidak efisien dan tidak mengakomodir kebutuhan peserta didik yang belajar di sekolah menengah kejuruan (smk). Selain, permasalahan mikro yang ada dalam kelas, permasalahan lain yang muncul adalah kurang mendapatkan tempat untuk berkreasi, kompetensi kurang sesuai dengan ilmu yang akan diterapkan dan kurang produktifnya peserta didik sehingga menghasilkan tenaga yang kurang terampil, serta kurang melek teknologi. Menurut Azimi (2013) masa depan pengembangan teknologi baru telah diperhatikan, terutama dengan penekanan pada jalur dari sekolah ke industri. Implementasi pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), menyebutkan bahwa pembelajaran

kewirausahaan kurang sesuai dengan rancangan kurikulum. Kewirausahaan menurut Khuzaemah (2019: 1) merupakan suatu proses mengembangkan, mengidentifikasi, dan membawa visi dalam kehidupan. Visi dapat berupa peluang, ide, inovasi dan dapat berupa suatu cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Bertolak dari hal tersebut, kewirausahaan mempunyai dampak nyata di dunia industri maupun di sekolah. Hal itu karena pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membantu siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang sangat penting untuk pengembangan pola pikir kewirausahaan (Guardia, 2014; Khoiruddin, 2014: 11). Kenyataannya pembelajaran kewirausahaan cenderung monoton, kurang variasinya guru dalam mengajar, lingkungan pembelajaran kurang memadai sehingga terciptanya kegaduhan dalam mengajar, pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ini juga cenderung tidak disukai dengan munculnya banyaknya teori kurangnya praktik pembelajaran, tidak mengikutinya fenomena yang ada seperti mengikuti perkembangan industri kreatif dalam pembelajaran kewirausahaan. Persoalan yang muncul dalam pembelajaran di sekolah Hasil dari observasi tercatat bahwa pembelajaran yang mengutamakan pemberdayaan guru masih tinggi, namun hal ini membuat sesuatu hal negatif karena membuat peserta didik menjadi lebih pasif. Kepasifan peserta didik ini memacu pada pembelajaran di kelas hanya mengedepankan pembelajaran yang bersifat teacher centered. Pembelajaran teacher centered akan membuat siswa menjadi pasif. Padahal menurut Henson (1999: 269) siswa seharusnya aktif, bukanlah pasif. Kondisi ini akan membuat siswa jauh dari ketergantungan pada guru. Sementara Bilen (2010) menambahkan bahwa guru gaya tradisional yang menentang tindakan alami siswa, seperti bertanya, berdiskusi, membuktikan, dan berbagi, merasa sangat lelah di akhir pelajaran. Tentu saja, setelah beberapa saat berada di lingkungan pengajaran yang monoton dan melelahkan, para siswa yang tidak diperbolehkan menunjukkan proses kreatif atau intelektual apa pun akan melakukan perilaku yang tidak menyenangkan yang akan mengganggu suasana kelas. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik masih ketergantungan pada pengajar. Selain hal itu, pembelajaran di kelas hanya merujuk pada teori saja dengan mengesampingkan praktik, sehingga porsi praktik lebih besar. Vong (2017) mengutarakan bahwa pembelajaran terkait dengan pengalaman peserta didik, menggunakan berbagai teknik dan aktivitas, dan membutuhkan latihan. Bahkan menurut Byrnes (2009: 47; Heinich: 8) latihan membantu siswa menginternalisasi keterampilan dan membentuk abstraksi yang bermakna. Dengan demikian, anggapan bahwa praktik entah bagaimana bertentangan dengan pembelajaran yang bermakna tidak berdasar. Praktik di lapangan terjadi hanya sebagian kecil, walau seharusnya sesuai acuan kurikulum, 60% praktik dan 40 % teori. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran kewirausahaan tidak mengikuti fenomena yang terjadi di masyarakat, mengacu dengan pemberdayaankerja mandiri yang kreatif dan inovatif yaitu dengan mengikuti perkembangan zaman. Seperti dikemukakan oleh (Abele, 2015) industri sekarang menuntut pelatihan interdisipliner, yang menggarisbawahi pendidikan dan pelatihan yang sudah terbukti sebagai pabrik pembelajaran. Industri kreatif merupakan bagian dari pemberdayaan ekonomi makro maupun mikro yang bertujuan untuk mengembangkan ekonomi kreatif berkat dorongan industri kreatif. Sedangkan kementerian pariwisata yang dikemukakan Wiryo dkk (2015) industri kreatif adalah era baru kegiatan ekonomi yang mengintensifkan kreativitas dan informasi dengan mengandalkan ide dan bekal pengetahuan sebagai faktor utama.. Pada industri kreatif akan tercipta kemudahan-kemudahan

pencapaian target kesejahteraan rakyat baik secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk nyata dari industri kreatif adalah pemberdayaan sumber daya manusia maupun kompetensi baik individu maupun kelompok berbentuk produktivitas. Produktivitas adalah penentu utama standar hidup, keadaan jangka panjang dan akar penyebab per kapita industrinya (Cho, 2003; Hutabarat, 2012). Sumber alam yang menghidupi masyarakat baik untuk keberdayaan manusia akan lebih baik bahkan terjaga kelestariannya. Industri kreatif juga merupakan wujud nyata dari kreativitas individu yang tertampung dalam bentuk inovasi, kreativitas bahkan produksi baik barang dan jasa. Keberlangsungan manusia akan terberdayakandengan berkembangnya industri kreatif yang merupakan embrio ekonomi kreatif. Dengan munculnya ekonomi kreatif menarik pelaku pasar untuk memanfaatkan perdagangan sebagai bagian instrumen untuk menumbuhkan ekonomi baik secara makro atau mikro. Menurut Soenaryo dkk (2002: 127) setelah Indonesia merdeka, terutama sejak era 1970-an, pembangunan ekonomi mendapatkan perhatian yang besar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan taraf hidup rakyat. Dalam kaitan ini, sumber daya manusia yang bernutu yang disiapkan melalui pendidikan sangat menentukan pembaguanan ekonomi khususnya pembangunan pada umumnya. Pada pertumbuhan ekonomi ditandai dengan banyak munculnya penggerak sektor sektor ekonomi terutama pada ekonomi mikro yaitu bertumbuhnya perdagangan e-commerce atau perdagangan elektronik sering dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Kemajuan tersebut secara nyata dengan hadirnya online shop baik bersifat jasa maupun produk. Dengan munculnya online shop menjadi bagian dari perekonomian makro bahkan mau menyerap lapangan kerja yang dirasa sangat kurang tersebut.

Mensiasati kekurangan tersebut, maka pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan harus mengedepankan kreativitas untuk membangun inovasi dan kompetensi yang mampu menghasilkan produk yang sesuai harapan. Kreativitas berasal dari kata latin *creatus* yang berarti membuat suatu ketaatan atau ketaatan terhadap suatu praktek yaitu mengeluarkan daya cipta yang melekat pada diri seseorang untuk menggunakan praktek nyata (Suharman, 2011; Sutadji & Wedi 2017). Dengan kreativitas, pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan akan meningkat, dengan memunculkan sesuatu yang mempunyai nilai jual dan kebaruan. Dengan kreativitas, inovasi dan produktivitas akan tercapai seiring tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), di Surakarta Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi erat kaitannya dengan kondisi nyata di lapangan yang menjadikan industri kreatif adalah bagian dalam kehidupan manusia. Penelitian ini juga didasari pengalaman empiris yang menunjukkan bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK sering dihubungkan dengan angkatan kerja di masyarakat Indonesia. Dalam studi ini subjek penelitian adalah siswa SMK di Surakarta. Selain responden, ada informan yang memberi data sehingga penelitian bisa berjalan lancar. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan wawancara, angket, pengamatan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat pembelajaran, wawancara dilakukan pada guru dan peserta didik yang ada di SMK tersebut. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis kualitatif dari Miles and Huberman berupa analisis interaktif.

Analisis tersebut terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta kesimpulan. Untuk kevalidan data menggunakan analisis keabsahan data dengan uji kredibilitas dengan triangulasi dan uji dependabilitas dengan audit dengan data reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri kreatif mampu mendorong pembelajaran menjadi lebih hidup bahkan mampu menciptakan kreativitas dan keinovasian yang mampu menciptakan kemandirian. Kemandirian yang tercipta dari pembelajaran produk kreatif tersebut berdasarkan, pencapaian tujuan pembelajaran yang menjadi konsep pembelajaran sebelum. Temuan di lapangan yaitu dalam wawancara dengan guru yang mengajar pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah peserta didik mampu berkreasi berdasarkan acuan pembelajaran berbasis industri kreatif. Selain itu dalam pengalaman di kelas pada pembelajaran praktik yaitu peserta didik mampu mengkreasi dengan menciptakan sesuatu yang mempunyai nilai kreativitas yang tinggi. Masih dalam pengalaman, pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas sudah menggunakan pendekatan *student centered*, hal ini tercatat dalam catatan lapangan juga mengarah kepada kemandirian peserta didik. Arah pembelajaran guru cenderung kontekstual yang mengarah kepada kebutuhan peserta didik di lapangan.

Uraian hasil angket peserta didik terkait ranah afektif dijabarkan dalam kolom di bawah. Gambaran terkait dengan ranah sikap menunjukkan bahwa 60% peserta didik mampu menghadirkan gagasan baru. Dengan gagasan baru tersebut, peserta didik mencoba untuk berani menghadirkan ide dalam diskusi yang tercatat 55%. Kondisi peserta didik yang mulai teratur setelah menghadirkan industri kreatif dalam pembelajaran, kondisi tersebut selaras dengan pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menunjukkan peserta didik 70% tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan siswa akan pelajaran tersebut selaras dengan industri kreatif yang menunjukkan 77%. Bahwa industri kreatif mampu mendorong kemandirian siswa tercatat 60%. Peserta didik menyadari bahwa produk kreatif dan industri kreatif adalah cocok atau saling keterkaitan, 65% menunjukkan hal tersebut.

Pelajaran praktik menurut siswa sangat penting sehingga 65% menunjukkan praktik harus porsi lebih banyak. Pelajaran adaptif dan produktif sangat penting sehingga 70% menunjukkan hal tersebut. Industri kreatif sangat penting bagi peserta didik, sehingga 65% peserta didik meyakini industri kreatif mampu menopang inovasi. Ranah keterampilan dan pengetahuan meningkat dengan hadirnya industri kreatif, hal ini ditunjukkan 62%. Uraian keseluruhan tercatat dalam hasil angket diuraikan di bawah ini:

NO	Aspek	Persentase
1.	Siswa mempresentasikan ide ide baru	60
2.	Siswa mencoba diskusi	55
3.	Para siswa tertarik pelajaran PKK	70
4.	Industri kreatif memotivasi para siswa lebih produktif	77
5.	Kemandirian muncul setelah ada pelajaran PKK	60
6.	PKK sesuai dengan industri kreatif	65

7.	Banyak pelatihan pada pelajaran PKK	65
8.	Pengintegrasian mata pelajaran produktif dan adaptif bermanfaat bagi siswa	70
9.	Industri kreatif mendorong inovasi	65
10.	Industry kreatif meningkatkan aspek kognitif dan psikomotor	62

Sumber: Hasil angket yang diperoleh dalam proses riset

Pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, dengan mengacu pada fenomena menghasilkan capaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran tersebut didasari oleh temuan di lapangan. Temuan di lapangan berupa pembelajaran masih mengacu pada guru/*teacher centered*, pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan masih mengedepankan teori dengan porsi praktik yang sedikit, pembelajaran tidak mengacu pada industri khususnya industri kreatif, dan kurangnya kreativitas dan inovasi sehingga kurang bisa mandiri setelah lepas dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Mengacu permasalahan di atas maka perlunya solusi yang mampu mengatasi masalah pada pembelajaran kewirausahaan yang telah berintegrasi dengan pelajaran produktif. Dengan integrasi diharapkan pembelajaran mudah mengadopsi sesuatu yang mampu menyelesaikan permasalahan di lapangan. Permasalahan terkait dengan fenomena dengan menghadirkan industri kreatif dalam pembelajaran sehari-hari terkhusus pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (Khuzaemah, 2019; Hutabarat, 2012; Wiryono, 2015).

Industri kreatif mendorong peserta didik menjadi mandiri dengan memunculkan kreativitas dan inovasi yang mampu menghadirkan kemandirian. (Billen, 2010; Efstratia, 2014; Henson, & Eller, 1999: 103). Disamping kemandirian, pembelajaran mengacu industri kreatif akan mengurangi pembelajaran yang menggunakan pendekatan *teacher centered* (Hosnan, 2014; Vong, 2017). Pada pembelajaran mengacu industri kreatif mendorong pelajaran praktik sehingga pembelajaran teori dengan sendirinya berkurang dan praktik lebih diutamakan. Pembelajaran kewirausahaan yang terintegrasi dengan pelajaran produktif menjadi produk kreatif dan kewirausahaan, membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap sesuai kontekstual dan *work based learning* dengan porsi praktik dan teori yang proporsional (Guardia, 2014; Henson, & Eller, 1999; Heinch, 2009).

Hasil penelitian sebelumnya Tanriverdi, B et al. (2009). *Attitude of Pre-service Teachers through Punishment within Jung's Theory of Archetypes* yang menyebutkan bahwa pelajaran terkait dengan pelatihan selain mampu mendorong kreativitas namun juga mampu mendorong untuk terampil dalam menghadapi masalah yang muncul tidak hanya dalam pembelajaran, namun dalam kehidupan sehari-hari terkhusus di masa sekarang. Dorongan terampil dan mampu berfikir luas diharapkan bisa menjadikan para siswa lebih siap menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif dan mampu menjawab tantangan (Iswanto, 2015; Surachim, 2016). Kompetensi yang demikian diharapkan mampu menjadi pionir dalam sekolah kejuruan yang serung dianggap sebagai sekolah kelas dua, yang hanya dijadikan alternatif dalam penerimaan siswa baru yang dilaksanakan setiap tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi industri kreatif pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan SMK di Surakarta adalah sebagai berikut; Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan didasari oleh kebutuhan akan kemandirian pada peserta didik. Bertolak dari kemandirian sebagai kebutuhan, maka perlunya sebuah dorongan untuk peserta didik mampu mencapai target yang ditujukan. Pada implementasi pelajaran tersebut, mengacu pada industri kreatif yang mampu mendorong peserta didik untuk kreatif, inovatif dan produktif sehingga tercipta peserta didik mandiri yang kompeten serta mempunyai kualitas dan nilai jual. Industri kreatif juga mampu mendorong pembelajaran penekanannya pada keterampilan, hal ini terdorong oleh praktik, sehingga memunculkan keinovasian atau kebaruan yang menjadi ruh bagi industri kreatif. Implementasi dalam pembelajaran juga mengarah pada konsep dasar industri kreatif yaitu proses menjadi produk.

Hal ini terimplementasi dalam produk yang dihasilkan berupa kreativitas berupa produk yang layak dan mempunyai nilai jual. Kreativitas pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berdasarkan industri kreatif dalam implementasi di kelas berbasis pada kontekstual, keterampilan, dan produktivitas. Secara nyata Industri kreatif mendorong peningkatan ekonomi mikro yang mampu menciptakan lapangan kerja dan membuka peluang untuk mengembangkan kreativitas individu dengan bentuk produk baik barang maupun jasa. Bertolak dari hasil tersebut, manfaat industri kreatif dalam pembelajaran kewirausahaan adalah industri kreatif mampu menciptakan kompetensi yang berasal dari kreativitas dan keinovasian. Berbasis temuan tersebut industri kreatif mampu mendorong peserta didik lebih mandiri terbebas dari ketergantungan pada lembaga maupun pemerintah dengan kreasi dan inovasi yang hadir dalam bentuk peningkatan ranah pengetahuan berdasarkan konsep industri kreatif yang mampu mengembangkan nilai-nilai. Pada ranah pengetahuan yaitu industri kreatif mampu mendorong kemandirian yang hadir dalam membuka peluang penciptaan lapangan kerja baru. Hal ini menjadi peran industri kreatif mampu mengurangi pengangguran. Berdasarkan hal di atas, mestinya perlu dilakukan pembenahan dalam riset yang mengacu pada produk kreatif dan kewirausahaan, hal tersebut dikarenakan perlunya studi empiris selain teoritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abele, E, et al. (2015). Learning Factories for Research, Education, and Training. *Procedia CIRP* 32 (2015) 1-6
- Azimi, S & Fazelin, P. (2013). New Trends and Approaches in Instructional Design and Technology. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 82 (2013) 525-528
- Billen, S. (2010). The Effect of Cooperative Learning on the Ability of Prospective Music Teacher to Apply Orff-Schulwerk Activities. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 2 (2010) 4872-4877
- Byrnes, P. J. (2009). *Cognitive Development and Learning: Third Edition*. Boston: Pearson Education Inc
- Cho et al (2003). *From Adam Smith to Michael Porter: Evolusi Teori Daya Saing*. Jakarta: Salemba Empat

- Efstratia, D. (2014). Experiential Education through Project Based Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 152 (2014) 1256-1260
- Girvan, C, et al. (2016). Extending Experiential Learning in Teacher Professional Development. *Teaching and Teacher Education* 58 (2016) 129 -139
- Guardia, L, D, et al (2014). A Game Based Learning Model for Entrepreneurship Education. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 141 (2014) 195-199
- Heinch, R. (2009). *Instructional Media and Technologies for Learning: Seventh Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc
- Henson, T, K & Eller, F, B. (1999). *Educational Psychology for Effective Teaching*. California: Wadsworth Publishing Company
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Hutabarat, Z. (2012). The Potential Growth of Creative Industries in Province Riau. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 65(2012) 839- 844
- Iswanto, P. et al. (2015). The Development of the Values Education in Vocational High School in Indonesia. *International Journal of Vocational Education and Training Research*. 215; 1(1): 1-4
- Joyce, B, and Weil, M. (2003). *Model of Teaching: Fifth Edition*. New Delhi: Prentice Hall of India
- Khoirudin, M, A. (2014). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Surakarta: Putra Nugraha
- Khuanwang, W, et al. (2016). Development of Evaluation Standart for Professional Experiential Training of Student Teachers. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 217 (2016) 878-886
- Khuzaemah, R. (2019). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Jakarta: Bumi Putera
- Lidyasari, T, A. (2014). Devekoping PGSD Students Character through Experience Learning Theory. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 123 (2014) 189-195
- Madjid, A. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: Kajian Teorits dan Praktis*. Bandung: Interes Media
- Marin, E. (2015). Experiential Learning: Empowering Students to take Control of their Learning by Engaging them in an Interactive Course Simulation Environment. *Procedia–Social and Behavioral Sciences* 180 (2015) 854 -859
- Martini, L. Et al. (2012). Triple Helix Collaboration to Develop Economic Corridors as Knowledge Hub in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 52 (2012) 130 – 139
- Mirzanti, I. (2015). Mapping on Entrepreneurship Policy in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 169 (2015) 346 – 353
- Rustiadi, S. (2015) Creating Better Education System, Building Stronger Human Capital: A Creative Industries Perspective. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 169 (2015) 378 – 386
- Sahin, C, M. (2009). *Instructional Design Principles for 21st Centuty Learning Skill*. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 1 (2009) 1464-1468
- Soenaryo, dkk. (2002). *Sejarah Pendidikan Teknik dan Kejuruan di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Kejuruan dan Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas RI

- Suharnan. (2011). Creativity: Theory and Development. Surabaya: Laros
- Surachim, A. (2016). Efektivitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Tanriverdi, B et al. (2009). Attitude of Pre-service Teachers through Punishment within Jung's Theory of Archetypes. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 1(2009) 1617-1623
- Triyono, B, M. (2015). The Indicators of Instructional Design for E-Learning in Indonesian Vocational High Schools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 204 (2015) 54-61
- Wiryo, K, S et al. (2015). Risk Mapping on Dynamics Creative Industry: Case Study at Bandung City, Indonesia. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 169 (2015) 125-130
- Vong, A, S. Et al. (2017). Instructional Model Development to Enhance Critical Thinking and Critical Thinking Teaching Ability of Trainee Students at Regional Teaching Training Center in Takeo Province, Cambodia. *Kasetsart Kournal of Social Sciences* 38 (2017) 88e95