

**PENGARUH ANTARA PRAKARYA, KEWIRAUSAHAAN,
DAN PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP SOFT SKILLS
PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 01 KARANGANYAR
TAHUN 2015/2016**

Giyanto, Trisno Martono, Harini *

*Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Email: giantcom94@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui hubungan prakarya dengan kewirausahaan, pengaruh langsung terhadap proses pembelajaran, dan *soft skills* (2) hubungan kewirausahaan dengan prakarya, pengaruh langsung terhadap proses pembelajaran, dan *soft skills* (3) pengaruh secara langsung proses pembelajaran terhadap *soft skills* (4) pengaruh secara tidak langsung prakarya dan kewirausahaan terhadap *soft skills*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode deskriptif dengan studi korelasi. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Karanganyar. Teknik sampling adalah *simple random*. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan teknik analisis data adalah analisis jalur dengan path analisis.

Hasil penelitian (1) prakarya berhubungan dengan kewirausahaan 54%, berpengaruh secara langsung terhadap proses pembelajaran 17%, dan terhadap *soft skills* 34% (2) kewirausahaan berhubungan dengan prakarya 54%, berpengaruh secara langsung terhadap proses pembelajaran 19%, dan terhadap *soft skills* 10% (3) proses pembelajaran berpengaruh secara langsung terhadap *soft skills* 3% (4) prakarya berpengaruh secara tidak langsung terhadap *soft skills* 1% dan kewirausahaan berpengaruh secara tidak langsung terhadap *soft skills* 1%. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik maupun pendidik harus mampu untuk melaksanakan *learning to do* bukan hanya *learning to know* melalui kegiatan praktek langsung.

Kata kunci: prakarya, kewirausahaan, proses pembelajaran, *soft skills*

ABSTRACT

The purpose of this study were (1) the effect of directly craft towards entrepreneurship, learning, and soft skills (2) the effect of direct entrepreneurship towards craft, learning, and soft skills (3) the effect of directly learning towards soft skills (4) the effect of indirectly craft and entrepreneurship towards soft skills. This research is quantitative descriptive method with correlation studies. Population and sample in this study were students of class X, XI, and XII Marketing Vocational high school 1 Karanganyar. Technique is simple random sampling. Data collection techniques used questionnaires and data analysis technique used path analysis.

The results (1) A craft directly affect entrepreneurship 54%, on learning of 17%, and the soft skills of 34% (2) entrepreneurial directly affect the craft of 54%, on learning of 19%, and the soft skills of 10% (3) the learning process directly affects the soft skills of 3% (4) craft indirect effect on the soft skills of 1% and entrepreneurial indirect effect on the soft skills of 1%. Based on the findings, researchers recommend to learners and educators to be willing and able to learn by doing rather than just learning to know through direct practice.

Keywords: *craft, entrepreneurship, learning, soft skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses di mana peserta didik diharapkan mampu memiliki suatu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotorik*) guna bekal hidup yang layak di tengah-tengah masyarakat. Proses ini mencakup peningkatan intelektual, personal dan kemampuan sosial yang diperlukan bagi peserta didik sehingga tidak saja berguna bagi diri pribadi dan keluarga tetapi juga keberadaannya bermanfaat bagi masyarakat secara umumnya. Sehingga dalam implementasi strategi yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan nasional kita selalu berdasarkan pada ketiga ranah di atas baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasinya.

Undang-Undang RI No. 2 Tahun 2003 yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dilihat dari pasal tersebut seharusnya pendidikan di Indonesia juga harus memperhatikan *soft skill* tidak hanya *hard skill*. Akan tetapi realitanya bahwa pendidikan di Indonesia pembelajaran aspek akademik seperti ilmu pengetahuan dan teknologi (*hard skill*) lebih mendominasi sistem pembelajaran kita, bahkan bisa dikatakan lebih berorientasi pada pembelajaran *hard skill* saja. Sementara, peningkatan *soft skill* seperti mengembangkan kepribadian peserta didik (kemampuan personal) dan kemampuan interpersonal sangatlah kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pemaparan di atas, menurut UNESCO tujuan belajar yang dilakukan oleh peserta didik harus dilandaskan pada 4 pilar yaitu *learning how to know, learning how to do, learning how to be, dan learning how to live together*.

Dua landasan yang pertama mengandung maksud bahwa proses belajar yang dilakukan peserta didik mengacu pada kemampuan mengaktualkan dan mengorganisir segala pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki masing-masing individu dalam menghadapi segala jenis pekerjaan berdasarkan basis pendidikan yang dimilikinya (memiliki *hard skill*). Sedangkan dua landasan yang terakhir mengacu pada kemampuan mengaktualkan dan mengorganisir berbagai kemampuan yang ada pada masing-masing individu dalam suatu keteraturan sistemik masyarakat menuju suatu tujuan bersama.

Maksudnya bahwa untuk bisa menjadi seseorang yang diinginkan dan bisa hidup berdampingan bersama orang lain baik di tempat kerja maupun di masyarakat maka harus mengembangkan sikap tanggap, toleran, cekatan, simpati, kerja sama, komunikasi, empati, etika dan unsur psikologis lainnya. Inilah yang disebut dengan *soft skill*.

Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*. *Soft skill*

merupakan suatu kemampuan-kemampuan tidak terlihat, akan tetapi kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk menuju suatu kesuksesan, misalnya kemampuan bekerjasama, integritas, dan lain-lain. Pengukuran *soft skills* yang sering digunakan adalah *self report*, *checklist*, dan pengukuran performansi.

Kegiatan proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bertujuan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk praktik secara mandiri, dengan bermain-main benda namun menghasilkan karya (prinsip teori penciptaan *trial and error* dan *theory of play*) dan berangkat dari permasalahan yang ada sehingga peserta didik dapat mengevaluasi diri dalam menemukan kesalahan yang pada akhirnya mampu berkarya mandiri.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas yang bukan hanya bertumpu kepada *hard skill*, tetapi juga mampu menyentuh dan mengembangkan *soft skills* peserta didik, diharapkan dari proses pembelajaran tersebut nantinya akan dapat mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan di era global.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui hubungan prakarya dengan kewirausahaan, (2) mengetahui hubungan kewirausahaan dengan prakarya, (3) mengetahui pengaruh langsung prakarya

terhadap *soft skills*, (4) mengetahui pengaruh tidak langsung prakarya terhadap *soft skills*, (5) mengetahui pengaruh langsung prakarya terhadap proses pembelajaran, (6) mengetahui pengaruh langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*, (7) mengetahui pengaruh tidak langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*, (8) mengetahui pengaruh langsung kewirausahaan terhadap proses pembelajaran, (9) mengetahui pengaruh langsung proses pembelajaran terhadap *soft skills*.

Sistem Pendidikan Indonesia

Berbicara mengenai kehebatan serta kemajuan sebuah bangsa, kita tidak akan terlepas dari namanya peranan penting sebuah “PENDIDIKAN”. Pendidikan di semua negara merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mendapatkan perhatian baik dari pemerintah maupun masyarakat dalam negara tersebut. Tanpa adanya suatu pendidikan, negara tidak akan pernah mengalami suatu perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang bagus untuk menata proses pendidikan yang akan berjalan.

Sistem pendidikan yang diterapkan oleh masing-masing negara itu berbeda-beda, termasuk Indonesia. “Pada negara-negara yang sudah berkembang ataupun yang sudah mengalami stabilitas politik dan agama, pendidikan menjadi perhatian penting bagi masyarakat” (Mustaqim, 2012:2). Begitu juga dengan di

Negara Indonesia, pendidikan mulai diperhatikan dan menjadi prioritas utama dalam masyarakat, akan tetapi berbicara mengenai situasi pendidikan di Indonesia, masih banyak sekolah mengutamakan penguasaan materi mata pelajaran dan bukan pada bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan.

Hariyani (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa proses pendidikan harus mampu mengembangkan tidak hanya potensi dan kecerdasan intelektual (IQ), tetapi juga kecerdasan emosional (EQ) dan spiritual (SQ) secara harmonis. Indonesia memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang sangat banyak, tetapi sampai sekarang negara kita masih berada pada posisi negara berkembang. Syah berpendapat “Kuantitas SDM dari sebuah negara memang tidak bisa kita abaikan begitu saja, akan tetapi hal yang paling penting dari semua itu adalah kualitas yang dimiliki oleh masyarakat yang ada di negeri tersebut” (2011:69).

Kualitas SDM sebuah negara tidaklah tercipta begitu saja, akan tetapi dibutuhkan sebuah proses yang panjang dalam pembentukannya. Oleh karena itu, untuk menjadikan negara kita ini maju dan berhasil, maka yang perlu kita lakukan adalah meningkatkan kualitas SDM yang kita miliki. Sudana (2014) dalam hasil penelitiannya “*Model Pendidikan Soft Skill untuk Calon SMK*” menyebutkan bahwa

seorang guru kejuruan adalah seorang pengajar pengetahuan dan keterampilan berkarakter industri dan juga pendidik yang bertugas menanamkan nilai-nilai kebajikan, tata krama, budaya santun, disiplin, tekun, berbasis budaya kerja industri (*soft skills*). Guru mampu menjadikan dirinya sebagai *adaptor*, *motivator*, *innovator*, dan *initiator*.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh R. Mursid, Eko Wahyu Nugrahadi, dan Sahat Siagian (2014) yang berjudul “*Model-Based Learning Entrepreneurship Development Efforts in the Formation of Character*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dalam upaya penyediaan serangkaian pengetahuan dan pelatihan kewirausahaan berpengaruh positif pada peningkatan semangat berwirausaha siswa dan dapat meningkatkan kemampuan pribadi/*soft skills* dalam rangka memulai suatu bisnis. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai orientasi baru dalam pendidikan yang bukan hanya mengembangkan pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan (pendidikan karakter), yaitu

pendidikan ditujukan untuk mencapai kompetensi dan keahlian.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumargono (2011) yang berjudul “*Pengembangan Soft Skill dan Hard Skill Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Serta Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Merancang Prospek Usaha (Studi Kasus Alumni Tahun 2011 SMK Telkom Darul Ulum Jombang)*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan mengenai empat prinsip yang wajib diterapkan sebagai pengembangan *soft skill* dan *hard skill* pembelajaran kewirausahaan yang wajib dipraktikkan, yaitu *learning to know* (belajar mengetahui kewirausahaan), *learning to do* (belajar melakukan suatu kegiatan kewirausahaan), *learning to be* (belajar mempraktikkan kegiatan kewirausahaan), dan *learning to live together* (belajar untuk bersama dengan yang lain dalam hal interaksi sosial berwirausaha).

Proses Pembelajaran

Proses menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai runtutan perubahan dalam perkembangan sesuatu hal. Sedangkan, definisi belajar adalah “Suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia dengan maksud memperoleh suatu perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap” (Arikunto, 2010:19). Ahmad berpendapat “Belajar

merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku” (2012:68). Sedangkan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Menurut Djamarah (2008:5) “Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti: perubahan secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*over behaviour*) yang dapat diamati baik tutur katanya dan motoriknya”.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 terdiri dari 3 (tiga) tahapan yaitu:

(1) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- (a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- (b) Memberi suatu motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari;
- (c) Mengajukan suatu pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;

- (d) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; dan
- (e) Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan sesuai silabus.

(2) Kegiatan Inti

Pada hakikatnya, kegiatan inti adalah suatu proses pembelajaran agar tujuan yang ingin dicapai dapat diraih. Menurut Mulyasa (2013:120) “Kegiatan inti mencakup proses-proses berikut: (1) melakukan observasi; (2) bertanya; (3) mengumpulkan informasi dan mengasosiasikan informasi-informasi yang telah diperoleh; (4) dan mengkomunikasikan hasilnya”

(3) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk:

- (a) Memberikan kesimpulan terhadap seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran untuk selanjutnya secara bersama-sama menemukan manfaat dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
- (b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- (c) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas.
- (d) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedial atau pengayaan, layanan konseling.

Soft Skills

Menurut Elfindri, dkk. (2011:67), *soft skills* didefinisikan sebagai berikut: “*Soft skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, hidup berkelompok, atau hidup bermasyarakat, serta dengan Sang Penciptanya”. Menurut Illah (2008:17), menyatakan *soft skills* sebagai “suatu keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (termasuk dengan dirinya sendiri) meliputi nilai yang dianut, karakter dan sikap”.

Sementara itu, Peter de Jager dalam Departemen Pendidikan Nasional (2008), seorang ahli *provocative speaker*, menyebutkan: bahwa untuk memahami “*soft skills*” akan lebih mudah jika kita memahami kata yang merupakan lawan katanya, yaitu “*hard skills*”. *Hard skills* adalah keterampilan yang dapat langsung dilihat hasilnya dalam suatu proses pembelajaran, segera setelah selesai proses tersebut selesai. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang (2012) yang berjudul “*Peer Assessment of Soft Skills and Hard Skills*” menyebutkan bahwa pelatihan *hard skill* dan *soft skill* tidak cukup hanya dengan melihat perilaku belajar. Memberikan penilaian yang akurat sebagai suatu imbalan ekstrinsik dapat menumbuhkan dan membentuk suatu kerangka pembelajaran yang baik

Berdasarkan Survey National Association of Colleges and Employee

(NACE, 2002) dalam Elfindri, dkk. (2011:156), terdapat 20 kemampuan yang diperlukan di pasar tenaga kerja, dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1. 20 Kemampuan yang Diperlukan di Pasar Kerja

Kemampuan	Nilai Skor	Ranking Urgensi
Komunikasi Kejujuran	4,69	1
Bekerjasama	4,59	2
Interpersonal	4,54	3
Etos kerja yang baik	4,5	4
Motivasi	4,46	5
Mampu beradaptasi	4,42	6
Analitikal	4,41	7
4,36		8
Komputer	4,21	9
Organisasi		
Orientasi detail	4,05	10
Kepemimpinan	4	11
Percaya diri	3,97	12
Ramah	3,95	13
Sopan/beretika	3,85	14
Bijaksana	3,82	15
Indeks prestasi >3,00	3,75	16
3,68		17
Kreatif		
Humoris	3,59	18
Kemampuan	3,25	19
Entrepreneurship	3,23	20

(Sumber: Elfindri, dkk. 2011:156)

Soft skills terbagi atas *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills*. Antara *soft skills* dan *hard skills* diibaratkan seperti ruh dan jasadnya. Barnawi (2012: 104-108) menyebutkan beberapa indikator dalam *soft skills* adalah sebagai berikut, (1) Analitis, adalah kemampuan untuk menguraikan atau memisahkan suatu hal ke dalam bagian-bagiannya, (2) komunikatif,

adalah proses penyampaian ide, fakta, dan pendapat oleh dua orang atau lebih, baik secara lisan maupun tulisan, (3) kepemimpinan, adalah seni seseorang dalam menggerakkan atau mempengaruhi orang lain dalam rangka mencapai tujuan bersama, (4) kerja sama, artinya adalah saling membantu, (5) kerja keras, yaitu usaha sepenuh hati untuk mencapai hasil optimal sesuai dengan keinginan, (6) disiplin, merupakan kesanggupan untuk mengatur kehidupan diri sendiri, (7) motivasi diri sendiri, adalah selalu berusaha untuk bangkit dan terus bersemangat (8) jujur, adalah suatu sikap konsisten untuk selalu mengatakan sesuai dengan kenyataan yang terjadi, (9) komitmen, merupakan suatu dedikasi terhadap pekerjaan, (10) tanggung jawab, adalah kesadaran, kesediaan dan kemampuan untuk melakukan, (11) kreativitas adalah kemampuan untuk mencari cara pemecahan baru, dan (12) etika, mencakup analisis dan penerapan konsep seperti benar, salah, baik, dan buruk.

Widhiarso (2009), menyampaikan bahwa “*soft skills* lebih didominasi oleh komponen kepribadian individu sehingga prosedur pengukurannya sedikit berbeda dengan pengukuran komponen abilitas individu”. Berikut ini adalah beberapa cara bagaimana pengukuran terhadap *soft skills*, diantaranya (1) *Self Report*, merupakan sekumpulan stimulus berupa pernyataan, pertanyaan atau daftar deskripsi diri yang

direspons oleh individu. (2) *Checklist* adalah jenis alat ukur afektif atau perilaku yang memuat sejumlah indikator, biasanya kata sifat atau perilaku yang diisi oleh seorang penilai (*rater*). (3) Pengukuran Performansi, merupakan pengukuran terhadap proses atau hasil kinerja individu terhadap tugas yang diberikan. Penyebaran dilakukan peneliti berdasarkan rubrik yang telah dibuat sebelumnya. Penyebaran dapat dilakukan ketika subjek sedang bekerja atau berdasarkan hasil pekerjaan.

Hipotesis

Berdasarkan uraian kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan prakarya dengan kewirausahaan.
2. Terdapat hubungan kewirausahaan dengan prakarya.
3. Terdapat pengaruh langsung prakarya terhadap *soft skills*.
4. Terdapat pengaruh tidak langsung prakarya terhadap *soft skills*.
5. Terdapat pengaruh langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*.
6. Terdapat pengaruh tidak langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*.
7. Terdapat pengaruh langsung prakarya terhadap proses pembelajaran.
8. Terdapat pengaruh langsung kewirausahaan terhadap proses pembelajaran.
9. Terdapat pengaruh langsung proses pembelajaran terhadap *soft skills*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Karanganyar yang berlokasi di Jl. Monginsidi No. 01, Tegalgede, Karanganyar 57714 dengan pertimbangan bahwa, SMK Negeri 1 Karanganyar merupakan salah satu sekolah di Karanganyar yang telah berusaha untuk memperhatikan aspek pembelajaran yang bukan hanya membekali peserta didiknya dengan kemampuan *hard skills* semata, akan tetapi juga terus berusaha untuk membekali peserta didiknya dengan kemampuan *soft skills* juga, belum ada penelitian serupa yang pernah dilakukan, dan data yang diperlukan dalam penelitian tersedia.

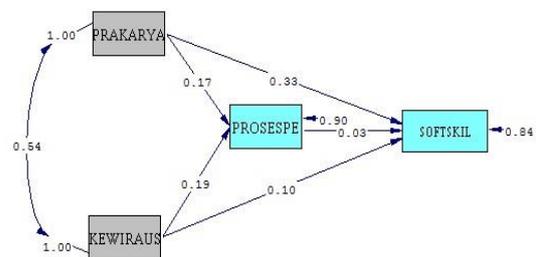
Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan deskriptif dengan studi korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Jurusan Pemasaran yang terdiri dari 214 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* dengan metode undian. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 140 siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah Prakarya (X_1), Kewirausahaan (X_2), Proses Pembelajaran (X_3), dan *Soft Skills* (X_4). Dalam penelitian ini, variabel dianalisis dengan cara melihat nilai *standardized path diagram* dan *total effect and indirect effect* untuk menjawab rumusan masalah. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket dan observasi.

Data prakarya, kewirausahaan, proses pembelajaran, dan *soft skills* diperoleh dari hasil angket yang diukur menggunakan skala Likert, kemudian setelah didapatkan data dalam bentuk ordinal menggunakan skala likert kemudian dilakukan proses transformasi data untuk mengubah data ordinal menjadi data interval yang merupakan salah satu syarat pengujian dalam path analysis. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persamaan struktural analisis, parameter nilai path diagram, dan nilai *total effect and indirect effect* dengan bantuan program *SPSS 23 for Windows* dan *Lisrel For Student 8.80*. Uji persyaratan analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji multikolinieritas, dan uji outlier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Estimasi Parameter Path Diagram

Gambar 4.1 menunjukkan hasil *standardized path diagram* yang didapatkan:



Output 1 *Standardized path diagram*

Berdasarkan gambar 4.1 tentang hasil uji *standardized path diagram* dapat dijabarkan bahwa terjadi pengaruh

secara langsung dan pengaruh secara tidak langsung antara variabel eksogen dengan variabel endogen. Sifat hubungan antar variabel baik antara variabel eksogen dengan variabel endogen secara langsung (prakarya dan kewirausahaan dengan *soft skills*) dan secara tidak langsung (prakarya dan kewirausahaan melalui proses pembelajaran dengan *soft skills*) memiliki hubungan yang positif.

Berdasarkan output 1 tentang standardized path diagram juga dapat dijabarkan bahwa kegiatan praktek prakarya yang dilakukan dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap *soft skills* peserta didik, sehingga pendidik dalam pembelajarannya bukan hanya belajar kepada teori semata, akan tetapi lebih kepada proses peserta didik untuk melakukan materi tersebut.

Persamaan Struktural Analisis

Penelitian ini menggunakan dua persamaan struktural, yang berguna untuk menggambarkan hubungan antara variabel eksogen terhadap variabel endogen. Variabel eksogen penelitian adalah prakarya dan kewirausahaan, selain itu variabel proses pembelajaran juga berperan sebagai variabel eksogen dari prakarya dan kewirausahaan terhadap variabel *soft skills*. Persamaan struktural dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Persamaan struktural pertama:

$$X_3 = p_{31} X_1 + p_{32} X_2 + e_1$$

Persamaan struktural kedua:

$$X_4 = p_{41} X_1 + p_{42} X_2 + p_{43} X_3 + e_2$$

Perhitungan persamaan struktural dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software lisrel for student* versi 8.8. Hasil pengujian disajikan dari output pengolahan data lisrel yang dijabarkan sebagai berikut:

Structural Equations			
PROSESPE = 0.18*PRAKARYA + 0.20*KEWIRAUS,			
Errorvar. = 0.68, R ² = 0.099			
	(0.10)	(0.10)	
(0.083)	1.79	1.94	
8.28			
SOFT = 0.032*PROS + 0.34*PRA + 0.100*KWU,			
Errorva.= 0.58, R ² = 0.16			
	(0.079)	(0.096)	(0.095)
(0.070)	0.40	3.51	1.05
8.28			
PRAKARYA = 0.53*KEWIRAUS, Errorvar.= 0.47			
,R ² = 0.29			
	(0.071)	(0.057)	
	7.48	8.31	

Output 2 *Structural equations*

Berdasarkan hasil output tersebut adalah, pada persamaan baris pertama menunjukkan besaran pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen secara parsial dan besaran pengaruh secara bersama-sama variabel eksogen terhadap variabel endogen (nilai R²). Kemudian baris terakhir menunjukkan besarnya nilai t hitung dari setiap variabel eksogen, yang kemudian digunakan untuk mengetahui apakah pengaruhnya bersifat signifikan atau tidak signifikan. Pengaruh dikatakan signifikan apabila t hitung > t tabel. Nilai t tabel dari responden sebanyak 140 siswa dan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah 1.97.

Total Effect and Indirect Effect

Koefisien-koefisien jalur dapat digunakan untuk mengurai korelasi-korelasi dalam suatu model ke dalam pengaruh langsung dan tidak langsung yang berhubungan dengan jalur langsung dan tidak langsung yang direfleksikan dengan anak panah-anak panah dalam suatu model.

Metode perhitungan besaran nilai pengaruh variabel eksogen dengan variabel endogen menggunakan analisis jalur dengan model dekomposisi pengaruh kausal antar variabel dapat dibedakan menjadi tiga macam pengaruh yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Direct causal effects* (Pengaruh Kausal Langsung) adalah pengaruh satu variabel eksogen terhadap variabel endogen tanpa melalui variabel endogen lain.
- b. *Indirect causal effects* (Pengaruh Kausal Tidak Langsung) adalah pengaruh satu variabel eksogen terhadap variabel endogen yang terjadi melalui variabel endogen lain terdapat dalam satu model kausalitas yang sedang dianalisis.
- c. *Total causal effects* (Pengaruh Kausal Total) adalah jumlah dari pengaruh kausal langsung dan pengaruh kausal tidak langsung.

Dekomposisi pengaruh berguna untuk menunjukkan secara lebih detail mengenai besaran pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen yang bersifat langsung maupun tidak langsung.

Hasil pengujian dekomposisi pengaruh disajikan sebagai berikut:

Standardized Total and Indirect Effects

Standardized Total Effects of X on Y

	PRAKARYA	KEWIRAU
PROSESPE	0.17	0.19
SOFTSKIL	0.33	0.10

Standardized Indirect Effects of X on Y

	PRAKARYA	KEWIRAU
PROSESPE	-	-
SOFTSKIL	0.01	0.01

Standardized Total Effects of Y on X

	PROSESPE	SOFTSKIL
PROSESPE	-	-
SOFTSKIL	0.03	-

Output 3 *Standardized total and indirect effects*

Uji Hipotesis untuk Prakarya

Hipotesis

Ho1 : terdapat hubungan antara

prakarya dengan kewirausahaan

Ho2 : terdapat pengaruh secara langsung

prakarya terhadap *soft skills*

Ho3 : terdapat pengaruh secara tidak

langsung prakarya terhadap *soft skills*

Ho4 : terdapat pengaruh secara langsung

prakarya terhadap proses

pembelajaran

Ha1 : tidak terdapat hubungan antara

prakarya dengan kewirausahaan

Ha2 : tidak terdapat pengaruh secara

langsung prakarya terhadap *soft skills*

Ha3 : tidak terdapat pengaruh secara tidak

langsung prakarya terhadap *soft skills*

Ha4 : tidak terdapat pengaruh secara

langsung prakarya terhadap proses

pembelajaran

Kriteria Pengujian

Ho ditolak dan Ha diterima apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* dan *Standardized path diagram* menunjukkan tidak memiliki nilai/angka (---)

Ho diterima dan Ha ditolak apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* dan *Standardized path diagram* menunjukkan adanya nilai/ angka.

Berdasarkan gambar 4.1 tentang *standardized path diagram* diatas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel prakarya dan kewirausahaan menunjukkan angka 0.54. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa prakarya mempunyai hubungan dengan variabel kewirausahaan sebesar 54% dan signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 7.48, nilai tersebut lebih besar dari nilai t tabel atau $7.48 > 1.97$.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized total effects of x on y* (pengaruh langsung variabel eksogen dengan variabel endogen) variabel prakarya terhadap variabel *soft skills* menunjukkan angka 0.33. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa prakarya mempengaruhi secara langsung terhadap variabel *soft skills* sebesar 33% dan signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 3.51, nilai tersebut lebih besar dari nilai t tabel atau $3.51 > 1.97$.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized indirect effects of x on y* (pengaruh secara tidak langsung variabel eksogen dengan variabel endogen) variabel prakarya terhadap variabel *soft skills* menunjukkan angka 0.01. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa prakarya mempengaruhi secara tidak langsung tetapi tidak signifikan terhadap variabel *soft skills* sebesar 1%, pengaruh dikatakan tidak signifikan karena besaran pengaruh tidak langsung prakarya terhadap *soft skills* adalah sangat kecil, yaitu pada angka 1%.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized total effects of x on y* (pengaruh langsung variabel eksogen dengan variabel endogen) variabel prakarya terhadap variabel proses pembelajaran menunjukkan angka 0.17. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa prakarya mempengaruhi secara langsung terhadap variabel proses pembelajaran sebesar 17% tetapi tidak signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 1.79, nilai tersebut lebih kecil dari nilai t tabel atau $1.79 < 1.97$.

Uji Hipotesis untuk Kewirausahaan **Hipotesis**

Ho1 : terdapat hubungan antara

kewirausahaan dengan prakarya

Ho2 : terdapat pengaruh secara langsung
kewirausahaan terhadap *soft skills*

Ho3 : terdapat pengaruh secara tidak langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*

Ho4 : terdapat pengaruh secara langsung kewirausahaan terhadap proses pembelajaran

Ha1 : tidak terdapat hubungan antara kewirausahaan dengan prakarya

Ha2 : tidak terdapat pengaruh secara langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*

Ha3 : tidak terdapat pengaruh secara tidak langsung kewirausahaan terhadap *soft skills*

Ha4 : tidak terdapat pengaruh secara langsung kewirausahaan terhadap proses pembelajaran

Kriteria Pengujian

Ho ditolak dan Ha diterima apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* dan *standardized path diagram* menunjukkan tidak memiliki nilai/angka (---)

Ho diterima dan Ha ditolak apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* dan *standardized path diagram* menunjukkan adanya nilai/angka.

Berdasarkan gambar 4.1 tentang *standardized path diagram* diatas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel kewirausahaan dan prakarya menunjukkan angka 0.54. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa kewirausahaan mempunyai hubungan terhadap variabel prakarya

sebesar 54% dan signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 7.48, nilai tersebut lebih kecil dari nilai t tabel atau $7.48 < 1.97$.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized total effects of x on y* (pengaruh langsung variabel eksogen dengan variabel endogen) variabel kewirausahaan terhadap variabel *soft skills* menunjukkan angka 0.10. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa kewirausahaan mempengaruhi secara langsung terhadap variabel *soft skills* sebesar 10% tetapi tidak signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 1.05, nilai tersebut lebih kecil dari nilai t tabel atau $1.05 < 1.97$.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized indirect effects of x on y* (pengaruh secara tidak langsung variabel eksogen dengan variabel endogen) variabel kewirausahaan terhadap variabel *soft skills* menunjukkan angka 0.01. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa kewirausahaan mempengaruhi secara tidak langsung tetapi tidak signifikan terhadap variabel *soft skills* sebesar 1%, pengaruh dikatakan tidak signifikan karena besaran pengaruh tidak langsung prakarya terhadap *soft skills* adalah sangat kecil, yaitu pada angka 1%.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized total effects of x on y*, variabel kewirausahaan terhadap variabel proses pembelajaran menunjukkan angka 0.19. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa kewirausahaan mempengaruhi secara langsung terhadap variabel proses pembelajaran sebesar 19% tetapi tidak signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 1.94, nilai tersebut lebih kecil dari nilai t tabel atau $1.94 < 1.97$.

Uji Hipotesis Proses Pembelajaran

Hipotesis

Ho : terdapat pengaruh secara langsung proses pembelajaran terhadap *soft skills*

Ha : tidak terdapat pengaruh secara langsung proses pembelajaran terhadap *soft skills*

Kriteria Pengujian

Ho ditolak dan Ha diterima apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* menunjukkan tidak memiliki nilai/angka (---)

Ho diterima dan Ha ditolak apabila variabel dalam hasil uji *standardized total and indirect effects* menunjukkan nilai/ angka.

Berdasarkan output 3 tentang hasil uji *standardized total and indirect effects* pada bagian *standardized total effects of y on y* (pengaruh variabel endogen satu terhadap variabel endogen lainnya) variabel

proses pembelajaran terhadap variabel *soft skills* menunjukkan angka 0.03. Dari nilai tersebut dapat dinotasikan bahwa proses pembelajaran mempengaruhi secara langsung terhadap variabel *soft skills* sebesar 3% tetapi tidak signifikan dilihat dari nilai t hitung pada output *structural equations* yaitu sebesar 0.40, nilai tersebut lebih kecil dari nilai t tabel atau $0.40 < 1.97$.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prakarya mempunyai hubungan dengan kewirausahaan secara signifikan, berpengaruh positif langsung terhadap *soft skills* secara signifikan, dan berpengaruh positif langsung terhadap proses pembelajaran tidak secara signifikan
2. Kewirausahaan mempunyai hubungan dengan Prakarya secara signifikan, berpengaruh positif langsung terhadap *soft skills* tidak secara signifikan, dan berpengaruh positif langsung terhadap proses pembelajaran tidak secara signifikan
3. Proses pembelajaran berpengaruh positif langsung terhadap *soft skills* tidak secara signifikan
4. Prakarya dan kewirausahaan berpengaruh positif tidak langsung melalui proses pembelajaran terhadap *soft skills* tidak secara signifikan

Implikasi

Berdasarkan pada simpulan penelitian, implikasi yang ditemukan dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Prakarya yang merupakan suatu kegiatan belajar yang selain hanya mempelajari teori untuk membuat suatu karya sederhana tetapi peserta didik juga dituntut untuk bisa melakukan kegiatan tersebut akan mampu mendorong pengembangan keterampilan personal peserta didik, sehingga pendidik harus mampu mengajak dan memfasilitasi peserta didiknya untuk belajar dengan melakukannya (*learning to do*)
2. Prakarya dan kewirausahaan belum mampu untuk memberikan sumbangan pengaruh yang berarti terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Implikasinya pendidik beserta dengan peserta didik harus mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga proses pembelajaran juga bisa memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilannya
3. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, secara parsial belum mampu memberikan sumbangan yang berarti terhadap pengembangan *soft skills* peserta didik secara langsung, sehingga pendidik harus terus beru-

paya untuk membuat suatu proses pembelajaran yang di dalamnya bukan hanya menanamkan pengetahuan/materi semata, akan tetapi pendidik juga harus lebih memperhatikan bagaimana peserta didiknya berproses dalam belajar

4. Kegiatan praktek yang dilakukan dalam pembelajaran prakarya bisa menjadi salah satu jalan yang baik untuk mengembangkan *soft skills* peserta didik, sehingga peserta didik harus mau dan mampu untuk membiasakan diri untuk belajar bukan hanya di ranah *learning to know* tetapi sampai ke ranah *learning to do*, karena dengan membiasakan diri untuk belajar dengan *learning to do*, peserta didik akan menjadi lebih terampil

Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan saran bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Saran bagi peserta didik yaitu peserta didik harus mengikuti pembelajaran prakarya dengan kesungguhan dan tanggung jawab. Peserta didik juga harus mau berproses secara mandiri dalam membuat suatu karya kerajinan. Hal tersebut akan sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik terutama terhadap aspek *soft skills* peserta didik secara langsung.

Saran yang dapat dikemukakan bagi pendidik adalah pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk melakukan kegiatan praktek secara nyata dan langsung dalam pembelajaran prakarya dengan cara pendidik menuntun dan memberikan contoh kepada peserta didik tentang bagaimana membuat suatu karya sederhana. Pendidik juga harus mampu menyelenggarakan kegiatan proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan fasilitas yang ada.

Saran yang dapat dikemukakan bagi sekolah adalah sekolah harus mampu memberikan fasilitas dan mendukung pendidik dalam proses mengembangkan kompetensinya dengan upaya memfasilitasi pendidik untuk mendapatkan pelatihan secara periodik tentang bagaimana melaksanakan suatu kegiatan proses pembelajaran yang bukan hanya untuk *learning to know* tetapi juga *learning to do* seperti model direct learning yang memang sesuai untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mau untuk berproses secara langsung dan mandiri. Sekolah juga harus mampu menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran, seperti menyediakan bahan-bahan belajar yang digunakan untuk praktik, mendukung pemasaran produk yang telah jadi, dan lain sebagainya.

Saran yang dapat dikemukakan bagi peneliti selanjutnya adalah peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan meneliti variabel secara lebih mendalam dan menyeluruh dengan cakupan yang lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran tertentu dan jurusan tertentu saja. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian ulang di lokasi yang berbeda sehingga dapat diketahui perbedaan pengaruh antara prakarya, kewirausahaan dan proses pembelajaran terhadap pengembangan *soft skills* peserta didik di SMK Negeri 01 Karanganyar dengan sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rifai, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Barnawi & Mohammad Arifin. 2012. *Schoolpreneurship, Membangkitkan Jiwa Dan Sikap Kewirausahaan Peserta didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Soft Skill Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Diperoleh 24 Oktober 2015, dari http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/LPMPTBUKU DIKTI/BUKU%20SOFTSKILL.pdf
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elfindri dkk. 2011. *Soft Skills Untuk Pendidik*. Jakarta: Baduose Media
- Hariyani, Faridah. 2012. Proses Pembelajaran Berorientasi Pada Pengembangan Soft Skills. *Jurnal*

- Husada Mahakam*, 3 (4), 144-199.
Diperoleh 23 Oktober 2015, dari <https://husadamahakam.files.wordpress.com/2015/07/3-proses-pembelajaran-berorientasi-pada-pengembangan-soft-skills.pdf>
- Illah, Sailah. 2008. *Pengembangan Soft Skills Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2011. Jakarta: Depdiknas
- Mursid, R., Eko Wahyu Nugrahadi, & Sahat Siagian. 2014. Model-Based Learning Entrepreneurship Development Efforts in the Formation of Character. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 189-204. Diperoleh 24 Oktober 2015, dari <http://www.ijern.com/journal/2014/November2014/16.pdf>
- Mustaqim. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Permendiknas RI Nomor 47 Tahun 2007 tentang Standar Proses
- Sudana, I Made. 2014. Model Pendidikan Soft Skill Untuk Calon SMK. *Prosiding Konvensi Nasional Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (APTEKINDO) ke 7 FPTK*, hlm 459-467. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diperoleh 24 Oktober 2015 dari http://jurnal.upi.edu/file/058_I_Made_Sudana_Unnes_458-467.pdf
- Sumargono. 2011. Pengembangan *Soft Skill* dan *Hard Skill* Dalam Pembelajaran Kewirausahaan Serta Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Merancang Prospek Usaha. *Studi Kasus Alumni Tahun 2011 SMK Telkom Darul Ulum Jombang*. Diperoleh 24 Oktober 2015, dari <http://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/seminas/article/view/190>
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya
- Widhiarso. 2009. *Soft Skills Mahasiswa*. Diakses dari <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id>. Pada tanggal 29 September 2015, pukul 10.30 WIB
- Zhang, Aima. 2012. Peer Assessment of Soft Skills and Hard Skills. *Journal of Information Technology Education: Research*, 11, 155-168. Diperoleh 23 Oktober 2015, dari <http://www.informingscience.org/Publications>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN TATA NIAGA**

Jl. Ir. Sutami No 36A Surakarta 57126 Telp./ Fax (0271) 648939, 669124
Website: <http://ptn.fkip.uns.ac.id/>

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul:

PENGARUH ANTARA PRAKARYA, KEWIRAUSAHAAN, DAN PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP SOFT SKILLS PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR TAHUN 2015/2016

Ditulis oleh:

Nama : GIYANTO

NIM : K7412065

Jurusan/ Prodi/ BKK : P.IPS/Ekonomi

Telah direview dan layak untuk dipublikasikan di jurnal online Pendidikan Ekonomi

Mohon dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan terima kasih.

Surakarta, Agustus 2016

Pembimbing I,

Prof. Dr. Trisno Martono, M.M

NIP. 195103311976031003

Pembimbing II,

Dr. Harini, M.Pd

NIP. 195805241983032001