



MANAJEMEN PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN

Laura Noviearty*, Teti Berliani, Setiawan
FKIP, Universitas Palangka Raya

Info Artikel	Abstrak
<p>Riwayat Artikel:</p> <p>Diterima: Desember 2019 Disetujui: Februari 2020</p> <p>Kata Kunci: Manajemen Pembelajaran, Prakarya dan Kewirausahaan.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Manajemen Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya, pada aspek: a) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, b) pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, serta c) penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wakasek kurikulum, guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan serta tiga orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang ada di SMA Negeri 2 Palangka Raya sudah terlaksana dengan baik yang dibuktikan dengan adanya perencanaan pembelajaran yang sistematis serta sesuai dengan ketentuan yang berlaku; pelaksanaan pembelajaran telah dilakukan dengan metode-metode pembelajaran yang variatif dimana lebih menekankan pada proses menemukan serta memecahkan masalah yang artinya peserta didik dituntut untuk lebih kreatif dan mampu berinovasi dalam menghasilkan jenis-jenis prakarya dan keterampilan; serta penilaian pembelajaran yang menggunakan penilaian otentik sesuai standar kompetensi lulusan, sikap, pengetahuan dan keterampilan.</p>
<p>Korespondensi:</p> <p>Laura Noviearty* Universitas Palangka Raya Kampus UPR, Tunjung Nyaho, Palangka Raya E-mail: lauranoviearty@yahoo.com</p>	<p>Abstract</p> <p>This study aims to describe the Management of Craft and Entrepreneurship Learning at Public Senior High School 2 Palangka Raya, in the following aspects: a) planning for craft and entrepreneurship learning, b) implementing hand-crafted learning and entrepreneurship, and c) assessment of craft and entrepreneurship learning. The research method used is a qualitative approach with a case study design. Sources of data in this study were the principal, curriculum vice principal, craft and entrepreneurship subject teachers as well as three students who took craft and entrepreneurship learning. The results of this study indicate that the management of craft learning and entrepreneurship in Public Senior High School 2 Palangka Raya has been carried out well, as evidenced by the existence of systematic learning planning and in accordance with applicable regulations; the implementation of learning has been carried out with varied learning methods which emphasize the process of finding and solving problems, which means that students are required to be more creative and able to innovate in producing types of crafts and skills; and learning assessment using authentic assessment according to the competency standards of graduates, attitudes, knowledge and skill.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pengertian pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Zaky, 2018). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Mencermati definisi pendidikan dalam undang-undang di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan suatu negara untuk memberikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan ke generasi-generasi berikutnya melalui pengajaran untuk mewujudkan pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dalam hal keterampilan.

Kurikulum telah mengalami perubahan berkali-kali secara berturut-turut yaitu pada tahun 1947, tahun 1952, tahun 1964, tahun 1968, tahun 1975, tahun 1984, tahun 1994, tahun 2004, dan terbaru pada tahun 2006. Pada saat ini telah dan sedang dilaksanakan uji publik kurikulum 2013 sebagai pengembangan dari 2 kurikulum 2006 atau KTSP. Dinamika tersebut merupakan konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi dan iptek dalam masyarakat (Humaeroh, 2017). Kurikulum 13 adalah langkah lanjutan dari kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004 serta kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006. Permendikbud No.69 Tahun 2013 dijelaskan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah memuat struktur kurikulum, yaitu: Struktur Kurikulum SMA/MA terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A, mata pelajaran umum kelompok B, dan mata pelajaran peminatan akademik kelompok C. Mata pelajaran peminatan akademik kelompok C dikelompokkan atas mata pelajaran Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, mata pelajaran Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan mata pelajaran Peminatan Bahasa dan Budaya. Khusus untuk MA, dapat ditambah dengan mata pelajaran keagamaan yang diatur oleh Kementerian Agama. Kelompok A (Umum) terdiri dari mata pelajaran: 1) Pendidikan agama dan budi pekerti; 2) Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan; 3) Bahasa Indonesia; 4) Matematika; 5) Sejarah Indonesia; 6) Bahasa Inggris. Kelompok B (Umum) terdiri dari: 1) Seni Budaya; 2) Pendidikan jasmani dan olahraga; 3) Prakarya dan kewirausahaan. Kelompok C terdiri dari mata pelajaran: 1) Mata pelajaran peminatan akademik; 2) Mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran Kelompok B merupakan kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal. Mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni. Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya dan Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, satuan pendidikan wajib menyelenggarakan minimal 2 aspek dari 4 aspek yang disediakan. Peserta didik mengikuti salah satu aspek yang disediakan untuk setiap semester, aspek yang diikuti dapat diganti setiap semesternya. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain, dan dirasionalisasikan secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi terbarukan, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis (Kasmir, 2011).

Tujuan dari adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada para siswa siswi di SMA tentang pentingnya berwirausaha. Semakin berkembangnya jaman, semakin dituntut juga jumlah tenaga kerja yang baik. Namun

ketersediaan pekerjaan yang sangat sedikit membuat banyak sekali pengangguran di Indonesia. Maka dari itu, diharapkan dengan adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA akan menghasilkan jiwa-jiwa wirausaha dikalangan para pelajar. Sehingga kemungkinan munculnya bibit-bibit usahawan akan bertambah banyak dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru di masa mendatang yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran (Pamungkas & Sutrisno, 2014).

Berdasarkan beberapa pokok pikiran para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa prakarya dan kewirausahaan merupakan pembelajaran yang mendidik dan memberi pelatihan bagi peserta didik agar memiliki jiwa berwirausaha yang dapat terus berkembang membangun sikap ulet, mandiri, memiliki rasa percaya diri dan kreatif agar mampu bersaing dengan perubahan zaman. Sektor pembelajaran prakarya dan kewirausahaan termasuk dalam mata pelajaran kelompok B yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal sesuai kebutuhan masyarakat setempat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Palangka Raya merupakan sekolah menengah atas negeri yang memiliki pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang berjalan dengan baik. Wujud atau terlaksananya fenomena terkait mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Palangka Raya dengan adanya mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan ini siswa-siswi menghasilkan kreatifitas yang dihasilkan seperti kerajinan dari kain perca dan flanel, bambu, rotan, botol-botol plastik, bungkus plastik, manik-manik, dan lain-lain yang di olah menjadi kerajinan seperti tempat alat tulis, lampion, sarung handphone, gelas, vas bunga, gelang, ikat kepala, tas dan lain-lain. Pihak sekolah juga membawa anak-anak study tour untuk pembelajaran prakarya dan kewirausahaan ini, seperti tahun 2019 guru PKWU membawa peserta didik ke Banjarbaru, Kalimantan Selatan untuk melihat pembuatan air mineral Prof. Hasil yang diolah siswa dari kerajinan ini sering diperlihatkan pada bazar yang diadakan sekolah dalam rangka HUT Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Palangka Raya, siswa siswi biasanya juga menjadikan kreatifitas tersebut sebagai penambah uang saku dengan menawarkan hasil kerajinannya kepada sesama teman dari kelas lain, guru, orang tua ataupun dengan menjualnya melalui sosial media. Selain kerajinan yang dihasilkan mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan juga mengajarkan tentang berwirausaha melalui makanan olahan. Disini siswa menunjukkan kreatifitas, ide-ide untuk mengolah makanan yang unik dan guru mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan memberi tugas siswa-siswi untuk memasarkan hasil makanan olahan mereka dan memberi lembar penilaian yang akan diisi oleh pembeli, dan pembeli memberi nilai terhadap olahan makanan.

METODE

Pendekatan penelitian merupakan cara yang dipakai dalam pengumpulan data atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan judul dalam penelitian ini, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Margono (2009) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang yang berperilaku yang dapat diamati. Dimana studi kasus peneliti mencoba untuk mencermati individu/kelompok secara mendalam, mengungkapkan fakta-fakta atau kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Palangka Raya dengan sumber data Kepala Sekolah, Wakasek Bagian Kurikulum, Guru Prakarya dan Kewirausahaan dan peserta didik Prakarya dan Kewirausahaan. Penelitian ini dilaksanakan 11 September 2019 sampai dengan 10 Oktober 2019.

Data yang diambil dari penelitian ini berupa perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dan penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya. Masing-masing data akan diambil dari sumber data yang tela terpilih. Metode pengumpulan data yang

digunakan ada tiga jenis yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/ verifikasi. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Menurut Moleong (2007), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang sering digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Denzin (dalam Moleong, 2007) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Tahap-tahap penelitian meliputi: peninjauan, mencari dan menentukan pokok masalah, menentukan metode dan desain penelitian, diskusi dengan guru (interview), menyiapkan peralatan penelitian, verifikasi data, dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Hasil penelitian yang berkenaan dengan perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya adalah sebagai berikut: (1) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat diketahui dokumen tertulis. Dokumen tertulis tersebut berupa Silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP); (2) RPP disusun oleh guru prakarya dan kewirausahaan berdasarkan konsultasi dan kesepakatan dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru-guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Sifat pelajaran ini teori dan praktek dengan menanamkan karakter wirausaha. Sifat pelajaran ini teori dan praktek dengan menanamkan karakter wirausaha; (3) guru merancang RPP dengan melakukan kajian terlebih dahulu sesuai karakteristik materi tingkatan kelas dan mengaitkan antara materi, tujuan, waktu dan tempat, metode/pendekatan yang dilakukan ceramah, tanya jawab, praktik, menentukan media alat dan bahan yang akan digunakan; (4) sistematika RPP mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan terdiri : 1) kompetensi inti, 2) kompetensi dasar, 3) materi pokok, 4) pembelajaran, 5) penilaian, 6) alokasi waktu, 7) sumber belajar. Untuk setiap tingkatan kelas pembelajaran PKWUnya berbeda. Sumber-sumber pembelajaran didapatkan dari internet atau buku pegangan guru, alam sekitar, majalah, koran, hasil penelitian dan audio-visual. Media pembelajaran lembar kerja (siswa), lembar penilaian dan LCD; (5) metode pembelajaran yang digunakan dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran discovery learning dan problem based learning (PBL), metode tanya jawab, diskusi, wawancara, praktek, presentasi, dan bermain peran; dan (6) penilaian pembelajaran melalui lembar pengamatan penilaian sikap, instrument penilaian diri, instrument penilaian antar peserta didik, instrument penilaian pengetahuan, lembar pengamatan penilaian keterampilan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2004) bahwa perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran (PBM) yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan merespon) komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metoda dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis. Senada dengan hal itu, Fattah (2008) mengungkapkan dalam setiap perencanaan selalu terdapat tiga kegiatan yang meskipun dapat dibedakan, tetapi tidak dapat dipisahkan antara satu sama lainnya dalam proses perencanaan. Lebih lanjut, Fattah mengidentifikasi 3 kegiatan dalam perencanaan meliputi: (1) perumusan tujuan yang ingin dicapai; (2) pemilihan program untuk mencapai tujuan; (3) identifikasi dan pengarahan sumber yang jumlahnya selalu terbatas. Terlebih dalam proses pembelajaran, RPP merupakan salah satu bagian terpenting yang harus disusun dan dirancang sesuai dengan kurikulum serta situasi dan kondisi sekolah. Wahyuni & Ibrahim (dalam Wahyuni & Berliani, 2018) mengungkapkan perencanaan memegang peranan penting dalam setiap kegiatan, termasuk dalam sebuah pembelajaran. Guru sebagai tenaga pengajar harus memiliki kemampuan yang baik sebagai

perencana/ perancang pembelajaran. Setiap guru dituntut untuk bisa merancang atau merencanakan pembelajaran sebelum proses pembelajaran itu dilaksanakan; karena pada hakikatnya perencanaan atau perancangan RPP bertujuan merancang pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, di dalam RPP guru dapat mengorganisasi fasilitas, strategi pembelajaran, perlengkapan, alat bantu pengajaran, waktu dan isi dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar seefektif mungkin serta menghubungkan tujuan dan prosedur kepada tujuan keseluruhan dari mata pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran juga merupakan hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Pada proses pembelajaran, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan sederhana dalam proses pembelajaran guna keoptimalan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut, Arsyad (2014) mengungkapkan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa siswa untuk belajar. Sependapat dengan itu, Hamalik (dalam Arsyad, 2014) juga mengungkapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa; dimana siswa dapat diajak atau diberikan secara konkrit hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk berpikir secara lebih nyata dan rasional.

Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Hasil penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang ada di SMA Negeri 2 Palangka Raya keterlaksanaannya adalah sebagai berikut: (1) persyaratan, seperti: alokasi waktu 2x45 menit, buku teks yang digunakan guru prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya ialah buku prakarya dan kewirausahaan, permendikbud tahun 2016 serta buku refensi yang relevan; (2) pelaksanaan pembelajaran, meliputi: a) kegiatan pendahuluan selama 15 menit, guru melakukan orientasi, apersepsi, motivasi, mengajukan pertanyaan. b) Kegiatan inti prakarya dan kewirausahaan dilakukan selama 60 menit pembelajaran meliputi: 1. pemberian rangsangan, 2. pertanyaan/ identifikasi masalah, 3. pengumpulan data, 4. pengelolaan data, 5. pembuktian, 6. menarik kesimpulan. c) Kegiatan penutup pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan antara lain : 1. guru bersama siswa menyimpulkan proses perencanaan kerajinan berdasarkan inspirasi budaya lokal non benda, 2. siswa diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan, 3. sebagai refleksi, guru membimbing siswa untuk kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada siswa apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang telah dibahas, 4. guru memberikan informasi rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang, 5. guru mengingatkan siswa untuk tetap menjaga kebersihan lingkungan kelas; (3) pada saat praktikum siswa dibagi dalam 8-10 kelompok sesuai kriterianya. 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang; serta (4) kendala-kendala pelaksanaan pembelajaran PKWU dari segi materi ajar dan peserta didik yang kurang bisa memegang alat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sagala (2009) yang mengungkapkan pembelajaran sebagai proses membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik. Sedangkan belajar oleh peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran ini ialah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman; dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa. Senada dengan itu, Slameto (2003) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut, Ukas (2004)

menjelaskan pelaksanaan (*actuating*) sebagai aktivitas pokok dalam manajemen yang mendorong dan menjuruskan semua bawahan agar berkeinginan, bertujuan, serta bergerak untuk mencapai maksud-maksud yang hendak dicapai dan merasa berkepentingan serta bersatu padu dengan rencana dan usaha organisasi. Proses pelaksanaan pembelajaran juga diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan yang menjadi awal dari proses pembelajaran diisi dengan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pengajuan pertanyaan. Senada dengan itu, Chatib (2012) mengungkapkan apersepsi sebagai stimulus khusus pada awal belajar yang bertujuan meraih perhatian dari peserta didik. Jadi apersepsi itu membangkitkan minat dan perhatian untuk sesuatu. Apersepsi juga dimaknai sebagai menciptakan kondisi alfa, yaitu kondisi terbaik untuk belajar peserta didik sebab pada kondisi alfa, neuron sedang berada dalam suatu keseimbangan. Selain melakukan apersepsi di awal pembelajaran, dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, guru harus mampu menganalogikan secara sederhana pelajaran yang diberikan dengan kehidupan dunia nyata yang dialami oleh siswa.

Penilaian Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Hasil penelitian tentang penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang dilakukan SMA Negeri 2 Palangka Raya menunjukkan: (1) penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan (SKL) yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan oleh BSNP; (2) penilaian yang digunakan adalah penilaian otentik (*authentic assesment*) untuk melihat kesiapan siswa, proses dan hasil belajar secara utuh; (3) penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Palangka Raya yang dilakukan oleh guru prakarya dan kewirausahaan dengan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil; (4) penilaian proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan penilaian sikap (penilaian observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, penilaian pengetahuan dan penilaian jurnal); (5) penilaian hasil dilakukan dengan melihat langsung hasil karya siswa. Hasil karya ini dipresentasikan di depan kelas, siswa lainnya dan guru bisa memberikan masukan. Guru menilai dari teknik penilaian keterampilan (penilaian proyek, penilaian portofolio dan penilaian unjuk kerja). Serta adanya program pembelajaran remedial dan pengayaan; (6) hasil nyata dari pembelajaran PKWU peserta didik ada yang menggunakan kreatifitasnya dengan membuat olahan makanan ataupun kerajinan yang diperjual belikan untuk penambah uang saku dengan menawarkan kepada teman, guru ataupun melalui sosial media. Serta adanya bazar HUT smada peserta didik membuat olahan makanan menjadikan penilaian pembelajaran oleh guru kepada peserta didik.

Kizlik menjelaskan penilaian merupakan suatu proses dimana informasi didapatkan berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan istilah yang luas yang mencakup tes (pengujian). Lebih lanjut, Overton mendefinisikan penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan informasi untuk memonitor kemajuan dan bila dibutuhkan pengambilan keputusan dalam bidang pendidikan (dalam Ilham, 2019). Selain itu, proses penilaian yang dilakukan juga berkenaan dengan pemanfaatan hasil penilaian tersebut sebagai *feedback* dalam pemberian pelajaran. Arikunto (dalam Widoyoko, 2013) bahwa guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan dimana penilaian terhadap hasil belajar siswa memiliki makna yang penting, baik bagi siswa maupun guru. Lebih lanjut, Widoyoko menegaskan bahwa hasil suatu penilaian tertentu dapat digunakan sebagai umpan balik, baik bagi individu yang menempuh tes maupun bagi guru yang berusaha menransfer kemampuan kepada siswa. Sehingga sangat jelas bahwa proses penilaian juga tidak kalah penting dari proses-proses lainnya dalam pembelajaran terlebih untuk memberikan manfaat dan masukan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik ke depannya.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 2 Kota Palangka Raya sudah cukup baik yang ditunjukkan oleh: a) perencanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan mengacu pada silabus, RPP, media dan sumber belajar, perangkat penilaian; b) pelaksanaan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dimulai dari persyaratan, seperti: alokasi waktu, buku teks, pengelolaan kelas serta kegiatan pendahuluan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan) dan Kegiatan penutup; c) penilaian pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan Penilaian Otentik (*Authentic Assesment*), sesuai dengan standar kompetensi lulusan, penilaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala SMA Negeri 2 Palangka Raya yang telah memberikan dukungan penuh terhadap keterlaksanaan seluruh proses penelitian, serta redaksi *Equity in Education Journal (EEJ)* yang telah memberikan kesempatan artikel kami ini dapat dimuat dalam jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Humaeroh, A. (2017). *Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bandung)*. Diunduh pada tanggal 5 Agustus 2019. Diterima dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/3686/>.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Chatib, M. (2012). *Gurunya Manusia*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Fattah, N. (2008). *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ilham, M. (2019). *Pengertian Penilaian menurut Para Ahli dan Kesimpulannya*. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2019, dari <https://materibelajar.co.id/pengertian-penilaian-menurut-para-ahli/>
- Kasmir. (2013). *Kewirausahaan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Margono, S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Moleong, L. J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pamungkas, C., & Sutrisno, B. (2014). *Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Kurikulum 2013 Pada Kelas X Di SMA Negeri 1 Teras*. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi. Diterima dari <https://eprints.uny.ac.id/16070/>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ukas, M. (1999). *Manajemen Konsep Prinsip dan Aplikasi*. Bandung: Agini Bandung.
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). Pelaksanaan Kompetensi Pedagogik Guru di Sekolah Dasar, *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. 27(2), 108-115. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v27i22018p108>.
- Widoyoko. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zaky. (2018). *Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Diakses tanggal 2 Agustus 2019 pukul 15.15 WIB, dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>.