

## STRATEGI PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI PENDEKATAN EXPERIENTAL DAN COLLABORATIVE LEARNING

Fita Hanan Maulida<sup>1</sup>, Leny Noviani<sup>1</sup>, Rahmatullah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

e-mail: [lenynoviani@staff.uns.ac.id](mailto:lenynoviani@staff.uns.ac.id)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk merumuskan secara konseptual rancangan prosedur pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan pendekatan experiential dan collaborative learning. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur menggunakan berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan dokumen lain yang relevan. Penelitian ini menganalisis secara konseptual berdasarkan literatur terkait. Temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan experiential dan collaborative learning dapat dilakukan di kelas agar siswa mendapatkan pengalaman nyata, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta belajar untuk bekerja secara tim dan mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosial. langkah pembelajaran mapel PKK dengan mengintegrasikan pendekatan experiential dan collaboration learning adalah: 1) Penyampaian tugas, 2) Pengalaman konkret/concrete experience (CE), 3) Waktu diskusi, 4) Observasi reflektif/reflective observation (RO), 5) Konsepsi abstrak/abstract conceptualization (AC), 6) Percobaan aktif/active experimentation (AE), dan 7) Tanya jawab.

**Kata Kunci:** collaborative learning, experiential learning, pembelajaran kewirausahaan

### PENDAHULUAN

Kewirausahaan menjadi salah satu elemen penting dalam meningkatkan perekonomian. Kewirausahaan memberikan kontribusi dalam pergerakan ekonomi, sehingga banyak negara mendorong kewirausahaan dengan kebijakan dalam penciptaan wirausahawan baru. Tingkat kewirausahaan yang tinggi akan memberikan kontribusi pada peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat (Linan, Rodriguez-Cohard, & Rueda-Cantuche, 2011).

Kewirausahaan perlu ditumbuhkan sejak dini. Pengenalan dan internalisasi pendidikan kewirausahaan telah dilakukan sejak sekolah dasar melalui berbagai cara. Di satuan pendidikan dasar dan menengah, pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan pada semua mata pelajaran, ekstrakurikuler, pengembangan diri, kultur sekolah dan muatan lokal (Mulyani, 2011). Pendidikan kewirausahaan menjadi hal yang populer di seluruh dunia, dengan pemerintah menganjurkannya untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum (Langlois, 2020). Pendidikan kewirausahaan diharapkan mampu mendobrak mental generasi penerus bangsa agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan kehidupan, serta siap bersaing secara cerdas dengan negara lain (Rahmadani, Armanto, Safitri, & Umami, 2021).

Pendidikan kewirausahaan pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dilaksanakan melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Mata pelajaran PKK masuk ke kategori mata pelajaran C3 atau kompetensi keahlian pada kurikulum 2013. Hal tersebut mengindikasikan bahwa lulusan SMK diharapkan tidak hanya kompeten pada aspek pengetahuan dan keterampilan kejuruan saja, tetapi dapat memiliki pemahaman tentang kewirausahaan dan dapat mengintegrasikannya dengan mata pelajaran kejuruan. Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, lulusan SMK dapat memiliki berbagai pilihan setelah lulus di antaranya berwirausaha, bekerja atau melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Tingkat keberhasilan mata pelajaran PKK salah satunya dapat memberikan bekal keterampilan sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran (Pandangwati, Ulfa, & Toenlio, 2018). BPS

mempublikasikan tingkat pengangguran terbuka pada Februari 2022 ada pada angka 5,87% dan menempatkan Indonesia pada peringkat ke-32 dari 49 Negara se-Asia. Keinginan berwirausaha pada lulusan SMK masih tergolong rendah, hal tersebut selaras dengan data BPS, bahwa lulusan SMK masih menjadi penyumbang terbanyak pengangguran terbuka di Indonesia. Orientasi lulusan SMK masih mencari lapangan pekerjaan bukan membuka lapangan kerja baru (Rakib, Najib, & Taufik, 2022). Tingkat pengangguran yang tinggi juga dapat diakibatkan karena adanya ketimpangan kompetensi lulusan dengan kompetensi yang diinginkan dunia usaha dan dunia industri (DUDI).

Siswa perlu diberikan wawasan tentang kewirausahaan tidak hanya sekedar teori. Kenyataannya, pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan masih banyak pada konsep teoritis (Noviani, Wahida, & Umiatsih, 2022). Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa bosan dan teori yang disampaikan guru kadang-kadang tidak relevan dengan kondisi riil (Hidayat et al., 2018). Dalam usaha meningkatkan minat dan mengembangkan pemikiran siswa akan kewirausahaan dapat melalui pembelajaran pengalaman nyata. Dengan adanya partisipasi dalam aktivitas pengalaman nyata, siswa dapat secara efisien mengubah pengetahuan yang di dapat di dalam kelas atau buku menjadi sebuah pemahaman yang lebih mendalam (Chan, 2012).

Experiential learning telah banyak membantu mengembangkan pembelajaran kewirausahaan. Experiential learning digunakan dalam mengembangkan program dan metode pembelajaran kewirausahaan khususnya di pendidikan tinggi (Cooper, Bottomley, & Gordon, 2004; Karriker & Mayo, 2021). Dalam penelitiannya, Simmons (2021) mengungkapkan umpan balik dari pembelajaran experiential dinilai tinggi oleh siswa dan dapat meningkatkan pemahaman tentang kewirausahaan.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki kecakapan 4C yang salah satunya merupakan kolaborasi. Collaborative learning dapat meningkatkan berpikir kritis (Gokhale, 1995). Menciptakan kelas yang kolaboratif, menyenangkan, serta penuh rintangan dan dilema (Barbara & MacGregor, 1993), namun hasilnya dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa (Ghavifekr, 2020)

Upaya peningkatan minat dan intensi berwirausaha siswa pada jenjang SMK perlu terus dilakukan. Salah satunya adalah pada inovasi pembelajaran. Pendidikan kewirausahaan yang telah terintegrasi dengan kurikulum melalui mata pelajaran PKK dapat terus dikembangkan, salah satunya dengan implementasi unsur pembelajaran pengalaman dan kolaborasi dalam strategi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat merasakan pengalaman nyata, pemahaman yang lebih mendalam tentang berwirausaha dan kepekaan sosial. Tujuan penelitian ini untuk merumuskan secara konseptual rancangan strategi pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan pendekatan experiential dan *collaborative learning*.

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah literature review. Data diperoleh melalui beberapa cara yaitu pengumpulan data kepustakaan, membaca dan mencatat, serta pengolahan dokumen pustaka secara kualitatif. Literature review bertujuan menghimpun data dan informasi yang selanjutnya dilakukan analisis dari teori maupun penelitian sebelumnya (Snyder; 2019). Kegiatan pengumpulan sumber tinjauan dilakukan dengan mengumpulkan buku, jurnal, maupun artikel dari Google Scholar, Scimedirect, Scopus, Research Gate, SINTA, DOAJ, dan ERIC. Metode penulisan pada artikel ini melalui analisis konseptual berdasarkan kajian literatur terkait. Penulisan dimulai dengan membahas konsep pendekatan experiential dan collaborative learning. Selanjutnya dijelaskan prosedur pembelajaran konseptual dengan menggabungkan experiential dan collaborative learning dalam pembelajaran PKK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Experiential Learning

Experiential learning merupakan metode pembelajaran yang dapat dipilih dalam pendidikan kewirausahaan, dengan khusus menekankan pada pengalaman nyata siswa (Eisenstein & Goh, 2021). Kolb (2015) mendefinisikan experiential learning sebagai proses dimana pengetahuan dikonstruksi melalui transformasi pengalaman. Selanjutnya, Kolb (2015) menekankan pada beberapa aspek dari proses pembelajaran melalui pengalaman yaitu: 1) menekankan pada proses adaptasi dan belajar bukan dari isi maupun hasil; 2) menekankan pengetahuan sebagai sebuah transformasi proses yang terus dilakukan bukan sesuatu yang harus diperoleh; 3) pembelajaran diubah menjadi pengalaman dalam bentuk objektif dan subjektif; dan 4) untuk memahami pembelajaran, perlu dipahami asal dari pengetahuan, begitu sebaliknya

Proses pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman dan refleksi tentang sesuatu, dan bagaimana sesuatu tersebut terjadi beserta alasannya (Beard & Wilson, 2016). *Experiential learning theory* merupakan sebuah pandangan dinamis dari pembelajaran berbasis pada sebuah siklus pembelajaran yang oleh aksi/refleksi dan pengalaman/abstraksi (Kolb, 2015). Siklus experiential learning Kolb (2015) memiliki empat tahapan, yakni: 1) pengalaman konkret/ *concrete experience* (CE), (2) Observasi reflektif/ *reflective observation* (RO), (3) Konsepsi abstrak/ *abstract conceptualization* (AC), dan (4) Percobaan aktif/ *active experimentation* (AE). Pada tahap pengalaman konkret (CE), siswa belajar melalui berbagai pengalaman konkret. Pada tahap ini, siswa mungkin belum menyadari tentang hakikat sebuah pengalaman kongkret tentang alasan dan bagaimana pengalaman atau peristiwa dapat terjadi. Tahap observasi refleksi (RO), siswa belajar melakukan observasi dengan mengamati lingkungan dari berbagai perspektif yang berbeda. Siswa mencoba merefleksikan pengalaman atau peristiwa yang terjadi untuk mengetahui alasan dan bagaimana peristiwa tersebut terjadi. Tahap ketiga yaitu konsepsi abstrak (AC), siswa melakukan analisis secara konseptual terhadap hasil pengamatan. Tahap terakhir yaitu percobaan aktif, siswa menerapkan konsep atau teori yang telah dipelajari ke dalam dunia nyata atau mempraktikkan pengalaman yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan penelitian Noviani, Wahida, & Umiatsih (2022) bahwa pembelajaran kewirausahaan lebih efektif dilaksanakan dengan pendekatan *learning by doing*. Siswa perlu dilatihkan bagaimana mengenal potensi yang ada disekitar mereka dan dilatih bagaimana mengembangkannya melalui proyek kewirausahaan. Hasil belajar hanya akan muncul jika guru sebagai ujung tombak di lapangan dapat menterjemahkan proses pembelajaran ke dalam kegiatan kelas yang relevan dengan memilih yang tepat dan efektif model pembelajaran.

Model Kolb fokus pada lulusan atau pendidikan vokasi dan penyesuaian dapat dilakukan agar lebih memadai digunakan pada siswa (Krakauer, Serra, & Almeida, 2017). Studi mengenai implementasi experiential learning mengembangkan keterampilan dan pengalaman baru pada siswa (Cooper et al., 2004; Foti et al., 2017). Hasil penilaian kegiatan experiential learning adalah menggunakan instrumen *learning skill profile* (LSP). LSP dikembangkan oleh Kolb (2015) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian LSP

	Ranah Penilaian	Indikator
Pengalaman kongkret (CE)	Keterampilan interpersonal	Kepemimpinan, hubungan, bantuan
Observasi reflektif (RO)	Keterampilan informasi	Penalaran, pengumpulan informasi, analisis informasi

Konsepsi abstrak (AC)	Keterampilan analisis	Membangun teori, analisis kuantitatif, teknologi
Percobaan Aktif (AE)	Keterampilan sikap	Menentukan tujuan, aksi, inisiatif

Sumber: Kolb, 2015

## 2. Collaborative learning

Vygotsky (1979) mengungkapkan dalam eksperimennya terhadap dua anak berumur sepuluh tahun dengan umur perkembangan mental delapan tahun. Ketika dihadapkan pada tugas dengan tingkat berbeda secara mandiri, mereka hanya dapat mengerjakan tugas untuk umur perkembangan mental delapan tahun dan tidak lebih. Namun di bawah bimbingan orang dewasa, satu anak dapat menyelesaikan tugas untuk anak umur perkembangan mental dua belas tahun dan satu anak dapat menyelesaikan tugas untuk anak umur perkembangan mental sembilan tahun. Sehingga Vygotsky (1979) menyimpulkan bahwa ditemukan perbedaan kemampuan penyelesaian masalah antara tingkat perkembangan aktual dengan perkembangan potensial melalui bantuan dan bimbingan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman yang memiliki kemampuan lebih.

Berkenaan dengan temuan Vygotsky, Ocaik (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses konstruktif dan aktivitas sosial di mana siswa tidak seharusnya dilihat sebagai pembelajar tunggal, melainkan mereka berinteraksi satu sama lain dan membentuk pengetahuan melalui kolaborasi. Pembelajaran kolaboratif atau *collaborative learning* diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa melebihi kemampuan aktual yang dimiliki.

Gokhale (1995) menjelaskan *collaborative learning* merujuk kepada metode instruksi di mana siswa dengan berbagai tingkat kinerja bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama. Jesus and Silveira (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *collaborative learning* adalah sebuah metode yang mengubah heterogenitas (yang mana selalu ditemukan dalam kelompok) menjadi unsur positif yang memfasilitasi pembelajaran.

Belajar secara kolaboratif menuntut adanya tanggung jawab, ketekunan dan kepekaan, namun menghasilkan komunitas belajar dimana semua orang dapat bergabung, berpartisipasi, dan tumbuh bersama (Barbara & MacGregor, 1993). *Collaborative learning* memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. *Collaborative learning* dapat meningkatkan berpikir kritis (Gokhale, 1995), dalam pendidikan pemrograman *collaborative learning* mengembangkan berpikir komputasi (Jesus & Silveira, 2022), dan meningkatkan kemampuan sosial siswa (Ghavifekr, 2020). Pada aspek psikologi, *collaborative learning* memberi keuntungan karena instruksi *student-centered* meningkatkan kepercayaan siswa, kerja sama mengurangi kecemasan, dan *collaborative learning* mengembangkan sikap positif siswa terhadap guru (Laal, 2012)

Dalam melaksanakan *collaborative learning*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Gokhale (1995) menyebutkan bahwa langkah pertama dalam mengimplementasikan *collaborative learning* adalah menyampaikan tugas secara jelas dan spesifik. Kedua, struktur *collaborative learning* dijelaskan kepada siswa, termasuk di dalamnya dengan memberikan dorongan siswa untuk mendiskusikan masalah, menginstruksikan untuk mendengarkan pendapat teman satu kelompok, dan membuat keputusan secara berkelompok. Kelompok dapat dipilih melalui pemilihan sendiri, penugasan acak, atau menyeleksi berdasarkan kriteria (Gokhale, 1995). Kelompok berisi empat orang siswa dianggap ideal dan cukup memberikan keragaman. Prosedur penilaian dilakukan berdasarkan hasil kerja kelompok dan kinerja individu dalam kelompok. Gokhale (1995) melakukan penilaian dengan membaginya dalam dua kelompok berbeda, yakni “capaian grup” dan “akuntabilitas individu” dengan memberikan bobot penilaian masing-masing komponen sebesar lima puluh persen.

### **3. Rancangan Prosedur Pembelajaran dengan pendekatan *experiential* dan *collaborative* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)**

Dalam menyusun rancangan prosedur pembelajaran melalui pendekatan *experiential* dan *collaborative* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) digunakan langkah-langkah instruksi rancangan pembelajaran Dick dan Carey. Rancangan instruksi Dick, Carey, and Carey (2015) memuat sembilan langkah yang harus dilaksanakan secara berurutan. Pendekatan SID oleh Dick, Carey, & Carey dipilih karena beberapa kelebihan berikut: (1) konten efektif dan terorganisir sehingga mudah dipahami, (2) memiliki kelebihan daalm menganalisa dan mengevaluasi instruksi, (3) langkah-langkah berurutan dan jelas, (4) dapat diaplikasikan dengan beberapa tujuan pembelajaran, (5) modifikasi dapat dilakukan jika ada perubahan pada teori dan media (Sabri, 2020). Berikut langkah-langkah pembelajaran mapel PKK dengan mengintegrasikan pendekatan *experiential* dan *collaboration learning*.

#### **Langkah 1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa**

Dalam menetapkan kompetensi apa yang butuh dikuasai siswa pada mata pelajaran PKK dapat menyesuaikan dengan permendikbud No. 37 tahun 2018, dimana kompetensi inti pengetahuan memuat: memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dan kompetensi inti keterampilan memuat: melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kompetensi inti mapel PKK dapat dicapai apabila siswa dapat menguasai kompetensi dasarnya.

#### **Langkah 2. Melaksanakan analisa instruksional**

Guru menganalisis kompetensi subordinat yang dimiliki siswa. Dengan mengetahui kompetensi subordinat dan kompetensi yang diharapkan dicapai, maka guru akan mengetahui kompetensi apa saja yang perlu guru berikan. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Untuk mengetahui kemampuan subordinat yang dimiliki siswa, guru dapat melakukannya melalui dokumentasi nilai harian, melakukan pre-tes, angket atau wawancara langsung kepada siswa.

#### **Langkah 3. Menganalisa siswa dan konteks**

Dalam menganalisa tujuan instruksional, terdapat beberapa analisis terkait siswa, konteks bagaimana mereka belajar dan konteks di mana mereka akan menggunakan keterampilan (Dick et al., 2015). Dengan mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki, kesukaan, sikap dan motivasi dapat membantu intruktur/guru dalam menganalisa karakter siswa. Dengan menyesuaikan karakteristik tersebut, guru dapat memilih media dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran PKK. Untuk menganalisa siswa dan konteks, guru dapat melakukan wawancara, melihat dokumen dari guru BK atau wali kelas, memberikan kuesioner, dan observasi.

#### **Langkah 4. Merumuskan tujuan belajar**

Berdasarkan analisis instruksi dan pernyataan perilaku masukan, instruktur atau guru menuliskan pernyataan spesifik tentang apa yang akan dikerjakan dan diperoleh setelah instruksi selesai (Dick et al., 2015). Dick et al. (2015) menjelaskan bahwa pernyataan dibuat sesuai dengan identifikasi keterampilan dalam analisa instruksional yang berupa keterampilan (B) yang akan dipelajari termasuk di dalamnya aksi, konten dan konsep. Kemudian kondisi (CN) yang ditetapkan saat menunjukkan

keterampilan, dan kriteria (CR) pertunjukan keterampilan yang diterima. Sedangkan dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah dijelaskan bahwa guru perlu merumuskan pernyataan tujuan pembelajaran yang jelas. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pernyataan kondisi yang ditetapkan dalam perancangan pembelajaran ini sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan, yakni *collaboration learning*. Dimana pertunjukan keterampilan dilakukan melalui kerja kelompok.

#### **Langkah 5. Mengembangkan instrumen penilaian**

Instrumen penilaian yang digunakan disesuaikan dengan pendekatan *experiential learning* dan *collaborative learning*. Penilaian dilakukan berdasarkan kinerja/proyek/produk akhir yang telah dibuat secara berkelompok. Selain itu, guru melakukan penilaian individu yang bisa dilakukan melalui observasi, penilaian diri siswa atau penilaian antar teman. Untuk memudahkan proses penilaian, rubrik dibuat berdasarkan indikator yang ditentukan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

#### **Langkah 6. Mengembangkan strategi pembelajaran**

Strategi pembelajaran disusun berdasarkan siklus *experiential learning* dengan memuat komponen *collaborative learning*. Siklus pada *experiential learning* diantaranya adalah pengalaman konkret (CE), observasi reflektif (RO), konsepsi abstrak (AC), dan percobaan aktif (AE). Sedangkan komponen *collaborative learning* disusun kembali berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gokhale (1995), diantaranya (1) penyampaian tugas, (2) waktu diskusi, dan (3) tanya jawab. Pada komponen penyampaian tugas, guru memberikan instruksi mengenai tugas, pembagian kelompok, dan teknik penilaian yang akan dilakukan. Kemudian guru memberikan waktu pada siswa untuk memahami dan mendiskusikan tugas, guru dapat berkeliling untuk memberikan bantuan pada kelompok yang kesulitan. Terakhir, guru dapat melakukan tanya jawab dengan memanggil siswa mengenai perkembangan atas tugas yang diberikan.

#### **Langkah 7. Mengembangkan dan memilih material**

Materi ajar dapat diartikan sebagai informasi atau fasilitas yang dapat siswa gunakan untuk mencapai tujuan. Pengembangan atau pemilihan materi ajar dapat berupa buku, modul, studi kasus, dan lainnya. Guru dapat memilih atau mengembangkan materi yang paling sesuai dan berkaitan dengan siswa. Apabila mengajar siswa jurusan teknik otomotif, maka gunakan material yang memuat pembahasan dan contoh kewirausahaan terkait jurusan teknik otomotif. Dengan demikian, siswa dapat memiliki pemahaman yang terhubung dan nyata, sehingga memudahkan mereka dalam memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi setiap kompetensi dasar pada pembelajaran PKK.

#### **Langkah 8 Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif**

Evaluasi formatif merupakan pengumpulan data dan informasi selama pembelajaran untuk melihat efektivitas pembelajaran. Dick, Carey, & Carey (2015) mengungkapkan bahwa ada tiga tipe penilaian formatif, yakni penilaian satu-per satu, penilaian kelompok kecil, dan penilaian lapangan. Setiap tipe penilaian dapat menyediakan berbagai informasi yang dapat membantu meningkatkan instruksi pembelajaran di kelas maupun material yang digunakan.

Tipe data dikumpulkan minimal melibatkan aspek berikut (Dick et al., 2015):

1. Reaksi dari ahli materi mata pelajaran, yang dapat bertanggung jawab dalam memverifikasi konten materi.
2. Reaksi supervisor yang mengevaluasi siswa dengan menunjukkan keterampilan dalam konteks kinerja.
3. Koleksi data tes, yakni tes masuk, pra-tes, dan pos-tes.
4. Komentar atau catatan dari siswa kepada guru tentang kesulitan yang dihadapi.
5. Koleksi data kuesioner tentang sikap dan wawancara siswa untuk mengungkapkan kesulitan yang dihadapi, baik pada material maupun prosedur instruksi secara umum.
6. Waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan berbagai komponen pengajaran.

### Langkah 9. Revisi instruksi pembelajaran

Tahap akhir dari alur Dick, Carey, & Carey adalah revisi program pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui penilaian formatif.

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Sintaks EL. (Kolb,2015)	Sintaks CL (Gokhale, 1995)	Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan		Penyampaian Tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menyiapkan diri untuk menerima pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan apersepsi</li> <li>- Guru menjelaskan instruksi tentang kegiatan pembelajaran kelompok yang akan dilaksanakan</li> <li>- Guru menyampaikan tentang sikap-sikap yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran</li> <li>- Guru menyampaikan sistem dan indikator penilaian</li> </ul>
Inti	Pengalaman konkret (CE)	Waktu Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengingat pengalaman spesifik yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran</li> <li>- Guru berkomunikasi dengan tiap grup dan membantu siswa dalam mengingat pengalamannya.</li> </ul>
	Observasi reflektif (RO)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati dan merefleksikan pengalamannya dari berbagai sisi</li> <li>- Guru mendorong siswa berpikiran terbuka</li> <li>- Guru membantu siswa untuk mengorganisir dan menghubungkannya dengan pengetahuan atau materi sebelumnya</li> </ul>

	Konsepsi abstrak (AC)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengkonstruksi pengalaman dan hasil pengamatannya menjadi sebuah teori</li> <li>- Guru memantau kegiatan jalannya diskusi.</li> </ul>
	Percobaan aktif (AE)	Tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menggunakan teori atau konsep yang ditemukan untuk membuat keputusan</li> <li>- Guru memberikan umpan balik atas kemajuan dan hasil kinerja siswa</li> </ul>
Penutup			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menyiapkan diri untuk menyelesaikan pembelajaran</li> <li>- Guru memberikan apresiasi kepada siswa</li> <li>- Guru menutup pembelajaran</li> </ul>

Dick, Carey, & Carey (2015) menjelaskan revisi instruksi pembelajaran mengindikasikan bahwa data dari evaluasi formatif tidak hanya digunakan untuk merevisi instruksinya saja, namun dapat digunakan untuk menguji kembali validitas dari analisa instruksional dan asumsi dari perilaku masukan dan karakteristik siswa. Pernyataan tujuan pembelajaran dan butir tes. Setelah strategi instruksional dikaji, bagian yang masih belum tepat dapat direvisi sehingga instruksi pembelajaran dapat digunakan secara efektif.

## PENUTUP

Praktik pembelajaran mata pelajaran PKK yang tidak dilaksanakan melalui aksi nyata, kurang memberikan dampak dan pengetahuan akan kewirausahaan kepada siswa. Pembelajaran mapel PKK melalui experiential dan collaborative learning dapat dipraktikkan di kelas agar kelas tidak monoton. Selain itu siswa diajak untuk mendapatkan pengalaman nyata, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta belajar untuk bekerja secara tim dan mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosial. Pemilihan materi ajar dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Semakin dekat dan berkaitan dengan dunia atau pengalaman mereka, semakin mudah pembelajaran dapat diterima dan melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan dalam memecahkan masalah.

Penelitian ini terbatas pada penjelasan konseptual dan rancangan prosedur pembelajaran PKK secara umum melalui pendekatan experiential dan collaborative, sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian yang lebih mendetail pada mata pelajaran lain. Penelitian eksperimen dan tindakan kelas untuk mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang tidak didapat pada artikel ini. Penambahan unsur gaya belajar Kolb pada siklus pembelajaran experiential dapat ditambahkan pada penelitian selanjutnya untuk membantu mengetahui karakteristik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barbara, L. S., & MacGregor, J. T. (1993). *What is Collaborative Learning?* Pennsylvania: National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment.
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2016). *Experiential Learning A handbook for education, training and*

- coaching*. London: Kogan Page Limited.
- Chan, C. K. Y. (2012). *Exploring an experiential learning project through Kolb's Learning Theory using a qualitative research method*. European Journal of Engineering Education, 37 (4), 405-415. doi:<https://doi.org/10.1080/03043797.2012.706596>
- Cooper, S., Bottomley, C., & Gordon, J. (2004). *Stepping out of the classroom and up the ladder of learning: An experiential learning approach to entrepreneurship education*. Industry and Higher Education, 18(1), 11-22. doi:<https://doi.org/10.5367/000000004773040924>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Florida: Pearson.
- Eisenstein, A., & Goh, C. (2021). Supervised entrepreneurial work-integrated learning. International Journal of Work-Integrated Learning 22(3), 413-422.
- Foti, F., Menghini, D., Alfieri, P., Costanzo, F., Mandolesi, L., Petrosini, L., & Vicari, S. (2017). *Learning by observation and learning by doing in Down and Williams syndromes*. Developmental Science, 21 (5), 1-11.
- Fulton, B. (2021). *Embracing the chaos: Challenges and opportunities of an extracurricular experiential events management learning activity*. Industry and Higher Education 35(4), 1-5. doi:<https://doi.org/10.1177/09504222211023316>
- Ghavifekr, S. (2020). *Collaborative Learning: A Key To Enhance Students' Social Interaction Skills*. Malaysian Online Journal Of Educational Sciences, 8(4), 9-21.
- Gokhale, A. A. (1995). *Collaborative Learning Enhances Critical Thinking*. Journal of Technology Education, 7(1), 22-30. doi:<https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2>
- Jesus, Â. M. d., & Silveira, I. F. (2022). *A Collaborative Learning Framework for Computational Thinking Development through Game Programming*. Informatics in Education, 21(2), 253-281. doi:<https://doi.org/10.15388/infedu.2022.14>
- Karriker, J. H., & Mayo, D. H. (2021). *A Framework for Developing Nascent Entrepreneurs: Entrepreneurship Education's Kobayashi Maru*. International Journal for Business Education, 161, 57-73.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. New Jersey: Peason EDucation, Inc.
- Noviani, L., Wahida, Adam., Umiatsih, Suranti Tri. (2022). *Strategi implementasi proyek kewirausahaan di SMA Negeri 1 Sumberlawang*. Jurnal Kewirausahaan dan isnis Vo. 27 No. 1 June 2022. Halaman 60-70.
- Mohamad Na'im., Boiman. (2021). *The Influence of Information Literacy Learning and Problem-based Learning on Students' Learning Outcome in Social Science Subject at Public Junior High School 2 of Kendit in Situbondo*. Basic And Applied Education Research Journal. Vol. 2, No. 2, 88 – 97.