



ARTIKEL

MENGASAH KOMPETENSI VOKASIONAL SISWA SMK MELALUI INTEGRASI PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS EKONOMI KREATIF

Diajukan dalam rangka
Simposium Guru Tingkat Nasional



Keramik Rasional Picano



Aplikasi Spreadman



Pupuk Organik



Briket Sampah



Teramizu Gaplek



Es Puter Organik

Oleh :

Nama : Nining Mariyaningsih, M. Pd
NIP : 19791018 200604 2 008
Instansi : SMK Negeri 1 Salatiga

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
TAHUN 2016

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah artikel

Judul : MENGASAH KOMPETENSI VOKASIONAL MELALUI
INTEGRASI PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS
EKONOMI KREATIF

Penulis : Nining Mariyaningsih, M. Pd

Jabatan : Guru Mata pelajaran Akuntansi

Kota : Salatiga

Telah disahkan pada

Hari : Rabu

Tanggal : 16 November 2016

Menyetujui dan mengesahkan

Kepala Sekolah



Haris Wahyudi, M.Pd

NIP. 19751222 200003 1 002

Penulis

Nining Mariyaningsih, M.Pd

NIP. 19791018 200604 2 008

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nining Mariyaningsih, M. Pd
NIP : 19791018 200604 2 008
Pangkat/ Golongan : Penata Tkt. I/ III d
Jabatan : Guru Produktif Akuntansi
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Salatiga

Menyatakan bahwa Artikel yang saya buat dengan judul "MENGASAH KOMPETENSI VOKASIONAL MELALUI INTEGRASI PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS EKONOMI KREATIF" ini benar-benar asli, bukan jiplakan karya orang lain.

Menyetujui dan mengesahkan
Kepala Sekolah



Penulis



Nining Mariyaningsih, M.Pd
NIP. 19791018 200604 2 008

MENGASAH KOMPETENSI VOKASIONAL SISWA SMK MELALUI INTEGRASI PEMBELAJARAN PROYEK BERBASIS EKONOMI KREATIF

Nining Mariyaningsih

PENGANTAR

SMK merupakan sekolah yang didesain untuk mengantarkan lulusannya memasuki dunia kerja. Hal ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang menargetkan rasio SMK:SMA sebesar 70:30. Bertambahnya jumlah SMK mengakibatkan peningkatan jumlah angkatan kerja siap pakai. Kendati demikian, data dari Badan Pusat statistik (BPS) menunjukkan bahwa sejak tahun 2014 telah terjadi penumpukan tenaga kerja yang dicetak oleh SMK. Senada dengan temuan tersebut, Slameto (2010) menyatakan bahwa masih banyak lulusan SMK yang tidak siap pakai. Faktor penyebab ketidaksiapan tersebut antara lain karena kompetensi lulusan SMK belum sesuai dengan harapan pasar dan dipandang masih berada di bawah kompetensi yang dipersyaratkan oleh Dunia Usaha/ Dunia Industri (DU/DI).

Permasalahan mengenai minimnya kompetensi lulusan juga terjadi di SMK Negeri 1 Salatiga. Data penelusuran BKK SMK Negeri 1 Salatiga tahun 2012 – 2014 menunjukkan kurangnya kepercayaan DU/DI skala Nasional/ Multinasional untuk menampung lulusan SMK Negeri 1 Salatiga terutama pada bidang yang relevan. Dari 2 kelompok program keahlian yang ada (pariwisata dan bisnis manajemen) ternyata keterserapan pada DU/DI belum maksimal, terutama lulusan dari kelompok bisnis manajemen. Di sisi lain telah terjadi pergeseran minat alumni program keahlian bisnis manajemen untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Sayangnya Perguruan Tinggi yang dipilih kebanyakan bukan Politeknik yang sesuai dengan jalurnya

Masalah minimnya keterserapan lulusan SMK (terutama pada kelompok bisnis manajemen) pada DU/ DI harus disikapi dengan cerdas. Salah satu peluang yang bisa dikembangkan untuk menjadikan lulusan SMK memiliki

value adalah dengan menumbuhkan dan menggerakkan ekonomi kreatif. Lulusan SMK bisa membidik ekonomi mikro dengan mengembangkan potensi daerah maupun keunggulan lokal. Jokowi (2016) menyatakan bahwa ekonomi kreatif seharusnya mampu memberikan solusi masalah ekonomi dan berpeluang besar menjawab tantangan perubahan yang terjadi saat ini. Dalam konteks ini, ekonomi kreatif mengandung aspek budaya dan aspek seni.

Sesuai dengan slogan *SMK BISA*, sudah semestinya guru SMK mampu memberikan kontribusi dalam menyiapkan kompetensi yang dibutuhkan siswa. Kenyataan sulitnya bersaing dengan lulusan Perguruan Tinggi, sudah semestinya disikapi dengan memberikan alternatif strategi yang tepat. Pendidikan SMK seharusnya diarahkan untuk dapat memberikan bekal kepada siswa dengan kemampuan-kemampuan yang memungkinkan siswa untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata. Disisi lain salah satu program Nawacita pemerintah untuk dapat memunculkan wirausaha-wirausaha muda lulusan SMK perlu kita dukung.

Berdasarkan pengantar di atas, dapat kita tarik benang merah bahwa rendahnya kompetensi siswa menjadi permasalahan yang harus diberi solusi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengasah kemampuan vokasional siswa SMK dalam rangka mengembangkan ekonomi kreatif. Siswa SMK perlu didorong untuk menjadi salah satu pelaku ekonomi kreatif tersebut. Dan tugas guru adalah mengasah kompetensi siswa melalui pembelajaran berbasis produksi dengan memaksimalkan potensi siswa untuk mendorong tumbuh kembang ekonomi kreatif yang menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Dengan membidik ekonomi kreatif diharapkan lulusan SMK mampu bersaing secara mikro bahkan dalam skala makro.

MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, nampaknya permasalahan mengenai rendahnya kompetensi siswa SMK masih menjadi kendala untuk

mengembangkan ekonomi kreatif. Demikian pula kondisi yang ada di SMK Negeri 1 Salatiga. Tugas guru SMK Negeri 1 Salatiga adalah mendesain pembelajaran yang mampu mengasah berbagai kompetensi vokasional yang dibutuhkan untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan SMK adalah model pembelajaran proyek. Model pembelajaran ini dipandang sebagai operasionalisasi dari konsep produksi yang sesuai dengan kriteria SMK. Adapun permasalahan dalam artikel ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Kompetensi vokasional apa saja yang diperlukan siswa SMK untuk dapat memenuhi tuntutan pasar?
2. Bagaimana implementasi dari integrasi pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif di SMK Negeri 1 Salatiga sehingga dapat mengasah kompetensi vokasional pada siswa jurusan bisnis manajemen?
3. Bagaimana hasil/ dampak pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif pada siswa jurusan bisnis manajemen?
4. Apa saja kendala yang dihadapi serta faktor pendukung apa saja yang ditemui dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek berbasis ekonomi kreatif?

PEMBAHASAN DAN SOLUSI

Kompetensi Vokasional yang diperlukan lulusan SMK

SMK sebagai salah satu pilar pencetak tenaga kerja sudah seharusnya mampu menjawab tuntutan pasar. Untuk itu siswa perlu dibekali dengan berbagai kompetensi. Kompetensi yang paling dekat dengan SMK adalah kompetensi vokasional. Depdiknas (2007) menyatakan bahwa kompetensi vokasional merupakan kemampuan untuk membuat produk yang berkaitan dengan bidang pekerjaan tertentu. Kompetensi vokasional dasar terdiri dari pengembangan dan perwujudan produk dan aspek afektif berupa keberanian

bertanggung jawab atas hasil kreatifitas, kepercayaan pada dirinya, serta komitmen terhadap hidup produktif.

Dalam kaitannya dengan ekonomi kreatif, kemampuan membuat produk nampaknya menjadi hal yang sangat penting. Untuk itu guru perlu mengupayakan tumbuhnya kemampuan membuat produk bagi anak SMK. BSNP (2010:47) merekomendasikan 4 kompetensi yang dibutuhkan lulusan SMK yaitu kompetensi dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkomunikasi dan kerjasama, mencipta dan memperbaiki, serta literasi teknologi informasi. Dari 2 pendapat di atas, kita ketahui bahwa siswa SMK membutuhkan kemampuan vokasional. Adapun jenis-jenis kompetensi vokasional yang dibutuhkan siswa nampak pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kompetensi yang dibutuhkan siswa SMK

Mencipta atau memperbaiki produk	Berwirausaha	Berkomunikasi & Kerjasama	Literasi teknologi informasi
Kemampuan dalam menciptak produk yang memiliki value, sesuai dengan bidangnya dan dibutuhkan oleh masyarakat	Kemampuan untuk mewujudkan aspirasi kehidupan yang mandiri dengan memiliki karakter sebagai seorang wirausaha	Kemampuan yang harus dimiliki anak SMK untuk melakukan hubungan 2 arah ataupun melakukan interaksi verbal dan non verbal	Kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan <i>content</i> informasi melalui penguasaan teknologi

Keempat kompetensi tersebut sangat diperlukan siswa SMK untuk mencari peluang kerja sebagai perwujudan diri. Terjadinya pengangguran lulusan SMK tidak hanya karena terbatasnya kesempatan kerja, melainkan juga karena ketidakmampuan dari lulusan SMK untuk memenuhi kualifikasi yang dibutuhkan pasar. Untuk itu, setiap siswa SMK perlu dibekali 4 kompetensi vokasional sehingga mampu bersaing dengan lulusan lainnya, bahkan bisa menciptakan peluang kerja sendiri sesuai dengan bidangnya.

Implementasi dari integrasi pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif di SMK Negeri 1 Salatiga

Howkins (2001), ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep dengan mengintensifkan informasi serta kreativitas dengan mengandalkan berbagai ide dan pengetahuan yang muncul dari SDM sebagai faktor produksi yang utama. Untuk mewujudkan konsep ekonomi kreatif perlu didukung dengan keberadaan industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya. Guru SMK Negeri 1 Salatiga berkewajiban mengimplementasikan konsep ekonomi kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengasah kompetensi vokasional adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran proyek merupakan suatu bentuk *open-ended contextual activity*, based learning dan merupakan pembelajaran yang menekankan kolaborasi dalam pemecahan masalah (Hung wong, 2000). Senada dengan pendapat tersebut, Thomas (2010) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran dengan menitikberatkan pada tugas dalam bentuk kerja proyek. Untuk menunjang keefektifan pembelajaran proyek, model ini perlu diimplementasikan secara terintegrasi baik dalam proses pembelajarannya maupun kegiatan-kegiatan lain yang mendukung. Visi SMK Negeri 1 Salatiga cukup mewakili tujuan pendidikan vokasi yaitu “Menghasilkan Lulusan yang Kompeten dan Kompetitif”. Adapun pengintegrasian pembelajaran yang sejalan dengan Visi SMK Negeri 1 Salatiga dilakukan dalam berbagai bentuk, antara lain:

1. Mengaplikasikan pembelajaran proyek dalam KBM pelajaran produktif dengan hasil akhir berupa produk/ jasa yang sesuai dengan bidangnya. Pelajaran produktif merupakan pelajaran kunci di SMK. Desain model pembelajaran proyek hendaknya diarahkan pada hasil akhir berupa

produk/jasa siap pakai. Berikut ini bentuk pembelajaran proyek yang diaplikasikan di SMK Negeri 1 Salatiga

a. Proyek Aplikasi Laporan Usaha (PALU)

Proyek ini diterapkan pada pelajaran akuntansi dan merupakan salah satu bentuk dari ekonomi kreatif ala SMK. Siswa melakukan serangkaian kegiatan investigasi untuk mengumpulkan data dan fakta laporan dari perusahaan mikro di sekitar tempat tinggalnya. Informasi tersebut disharing sehingga siswa menemukan informasi laporan yang belum tersentuh komputerisasi. Peluang tersebut dimanfaatkan oleh siswa untuk membuat aplikasi keuangan. Aplikasi tersebut dibuat dari program excel yang dikolaborasi dengan program Makro. Untuk mempermudah penggunaan program, siswa juga diberi kesempatan untuk membuat tutorial aplikasi dengan program seperti SOM, Flash atau sesuai dengan seleranya. Hasil akhir produk dapat divalidasi dengan memaparkan di depan kelas untuk mendapatkan masukan dari guru ataupun siswa lain. Produk yang dihasilkan tersebut kemudian ditawarkan ke tempat usaha . Berikut ini beberapa aplikasi yang sukses dihasilkan siswa



Gambar 1: PALU

Dengan melaksanakan proyek ini secara langsung maupun tidak langsung siswa terlibat dalam proyek kolaboratif dengan melibatkan berbagai kemampuan dan aktivitas. Proyek ini melibatkan 4 kompetensi seperti yang ditulis di atas. Kemampuan berkomunikasi dan kerjasama tercermin dari awal kegiatan mencari informasi sampai dengan pembuatan produk secara berkelompok. Kompetensi membuat produk

dan memanfaatkan IT terasah dengan tantangan membuat aplikasi sedangkan kemampuan kewirausahaan juga terasah dengan menawarkan produk aplikasi pembukuan usaha kepada industri mikro di sekitar tempat tinggal siswa.

b. Proyek Usaha Dagang dan Jasa (PUDAS)



Grand design dari pembelajaran ini adalah memposisikan siswa sebagai pengusaha. Siswa merancang proposal mengenai usaha apa yang akan dilakukan, bagaimana pendanaan, cara penjualannya dan yang terpenting adalah bagaimana menyusun laporan keuangan yang dihasilkan dengan benar. Pudas terbukti mampu menggerakkan roda perekonomian di lingkungan SMK Negeri 1 Salatiga, walaupun masih dalam skala yang kecil. Barang/ jasa yang dihasilkan ternyata cukup bervariasi dari berbagai makanan ringan berbahan lokal dan berbagai alternatif jasa. Sebagian produk yang dihasilkan siswa dititipkan di kantin kejujuran dengan sistem konsinyasi. PUDAS terbukti mampu mengasah kompetensi vokasional, kompetensi komunikasi dan kompetensi berwirausaha.

c. Proyek Direct Selling (PRODIS)

Proyek ini dilaksanakan dengan memposisikan siswa sebagai agen penjualan. Sekolah bekerjasama dengan Perusahaan penghasil barang dagangan bekerjasama dan membuat MOU penjualan yang meliputi sistem penjualan dan pembagian keuntungan. Adapun perusahaan yang telah bekerjasama dengan SMK Negeri 1 antara lain: PT Beleza, PT AVON, PT Orang Tua, dll. Prodis mampu memberikan kontribusi kepada siswa berupa keuntungan, bahkan sebagian ada yang meneruskan proyek ini sampai lulus. Jadi jelas bahwa proyek ini dapat menumbuhkan kompetensi vokasional.

d. Proyek Pembukuan Usaha (PROPES) saat siswa Prakerin

Selama belajar di industri, guru tetap memberikan pelajaran secara jarak jauh sehingga perkembangan kognitif dan afektif siswa tetap terpantau. Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan media admodo maupun membuat tutorial. Dalam pelajaran akuntansi guru bisa membuat sebuah tutorial. Contoh yang pernah diaplikasikan dalam kelas prakerin SMK Negeri 1 salatiga adalah media cd interaktif berupa TUMYS SOSIF (Tutorial Myob Berbasis Soal Komprehensif).



Gambar 3. Tumys Sosif dan Propes

Media tersebut di upload di jejaring admodo dan endingnya siswa juga dituntut membuat tutorial yang sejenis untuk kasus berbeda yang dikaitkan dengan pembukuan usaha di perusahaan tempat siswa prakerin. Pembelajaran proyek saat siswa sedang melaksanakan prakerin ini dapat menjaga semangat perilaku produktif, walaupun tidak berada di dalam lingkungan sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini juga merupakan salah satu upaya untuk mengasah kompetensi penggunaan IT sekaligus kompetensi menghasilkan produk.

2. Pemetaan dan pemilihan tempat Prakerin yang sesuai kompetensi

Pendidikan sistem ganda di SMK menuntut siswa untuk belajar di dua tempat, yaitu di sekolah dan di DU/DI. Sebelum terjun ke DU/DI, siswa dilatih untuk magang di Unit-unit produksi sekolah terlebih dahulu. Upaya ini dilakukan untuk memberi bekal kepada siswa dalam belajar di DU/DI. Adapun Unit produksi SMK Negeri 1 Salatiga bidang bisnis manajemen meliputi minimarket, kantin kejujuran, unit fotocopy dan bank mini. Selain itu dilakukan pula pemetaan minat siswa, apakah setelah lulus nanti akan

bekerja, melanjutkan atau berwirausaha secara mandiri. Pemetaan ini berkaitan dengan penempatan Praktik Kerja Industri (Prakerin). Siswa yang cenderung berminat kerja setelah lulus akan ditempatkan pada perusahaan yang memungkinkan menyerap lulusan SMK untuk jangka waktu yang akan datang. Tempat Prakerin yang dipilih sudah disortir menyesuaikan jurusan yang ada. Semisal untuk siswa jurusan akuntansi melaksanakan Prakerin di Bank Mandiri Syariah, Bank Salatiga, Koperasi Simpan Pinjam, BMT Rama, FIF, BMT Anda, dll. .

3. Mengembangkan kegiatan *bisnis plan* baik di dalam maupun di luar sekolah. Dalam ekonomi kreatif dibutuhkan ide-ide dan kekayaan intelektual. Integrasi pembelajaran proyek dapat diaplikasikan dengan membentuk kegiatan bisnis plan. Kegiatan bisnis plan ini bisa dilaksanakan inklude dengan pelajaran produktif maupun menjadi kegiatan ekstra kurikuler. Dukungan sekolah dalam bentuk pendanaan dapat menjadi kunci untuk mengembangkan produk kreatif. SMK Negeri 1 mendukung setiap kegiatan bisnis plan baik yang ada di unit-unit produksi sekolah maupun yang dilaksanakan oleh siswa baik secara mandiri maupun berkelompok. Penerapan program *bisnis plan* sudah dilaksanakana di SMK Negeri 1 Salatiga dan menghasilkan beberapa produk bernilai jual. Produk hasil bisnis plan SMK siswa SMK Negeri 1 Salatiga terlihat dalam gambar 4.



Gambar 4. Beberapa Produk Bisnis Plan SMK N 1 Salatiga

Bagi yang berminat meneruskan usaha, sekolah melakukan pendampingan untuk mengembangkan usaha dengan sponsor dana dari pemerintah. Hal ini menunjukkan kesungguhan pemerintah untuk mengangkat sektor ekonomi kreatif menjadi primadona di negeri sendiri.

4. Mengadakan pelatihan-pelatihan kompetensi vokasi



Gambar 5. Pelatihan bersama

Upaya untuk mengasah kompetensi dapat dilaksanakan dengan mengadakan pelatihan-pelatihan secara langsung. Sekolah mengundang guru tamu yang merupakan praktisi ekonomi kreatif seperti pemilik usaha bank sampah, pemilik gallery lukisan kain perca, pengusaha kerajinan daur ulang, dsb. Pelatihan untuk mengasah kompetensi vokasional juga dapat dilakukan dengan datang langsung ke obyek belajar. Dalam RAKS SMK Negeri 1 Salatiga dialokasikan dana biaya untuk setiap jurusan untuk mengembangkan SDM melalui pembelajaran secara kontekstual. Program yang telah dilaksanakan pada jurusan akuntansi untuk mewujudkan tujuan tersebut antara lain adalah praktik bursa saham bersama AA YKPN, belajar ekonomi syariah dengan UMS dan Bank Mandiri Salatiga serta berlatih menghitung pajak bersama KPP Pajak Pratama Salatiga.

Hasil/ dampak pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif

Integrasi pembelajaran proyek dalam berbagai strategi pembelajaran, pada jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Salatiga telah menunjukkan hasil yang cukup signifikan, diantaranya:

1. Adanya peningkatan kompetensi vokasional

Peningkatan kompetensi ini dapat dilihat dari produk-produk kreatif yang dihasilkan siswa. Pada pembelajaran PALU, siswa mampu menjual aplikasi ke beberapa pelaku ekonomi mikro seperti aplikasi Tata Usaha, aplikasi Perjalanan Wisata, aplikasi counter hp, dll. Kemampuan ini juga dapat diukur dari nilai keterampilan membuat produk akuntansi pada pelajaran produktif, setelah pengimplementasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif. Bahkan setelah lulus kompetensi ini terus dikembangkan alumni sehingga ada beberapa alumni yang menekuni usaha tersebut. Demikian pula pada pembelajaran PUDAS dan PRODIS juga terbukti mengasah kompetensi vokasional dengan menghasilkan banyak keuntungan. Beberapa siswa berminat untuk meneruskan proyek PRODIS sebagai usaha sampingan siswa. Disini jelas terlihat bahwa implementasi pembelajaran proyek telah membuka jalan untuk mengembangkan kompetensi vokasi. Siswa tidak semata-mata didorong untuk mencari pekerjaan semata, tetapi sejak dini sudah dibekali kemampuan untuk menciptakan peluangnya sendiri.

2. Adanya produk inspiratif

Integrasi pembelajaran proyek kedalam KBM dan kegiatan-kegiatan lain di SMK Negeri 1 Salatiga telah menginspirasi siswa dan guru bereksplorasi lebih jauh lagi. Implikasi dari eksplorasi tersebut, SMK Negeri 1 telah berhasil mendapatkan hibah pendanaan dari pemerintah maupun PT dan memenangkan lomba bisnis plan, diantaranya



Gambar 6. Para Pemenang Kompetensi Vokasi

- a. Juara 2 Lomba Bisnis Plan Tingkat Jawa Tengah tahun 2014 dengan produk Jasa Spreadman
 - b. Juara 1 Lomba Bisnis Plan Tingkat Jawa Tengah tahun 2014 dengan produk Kripik Bonggol Pisang
 - c. Juara 2 Lomba Young Economy Preneur 2015 dalam kategori Bank Sampah Lubang Buaya Tingkat Jateng dan DIY
 - d. Juara 2 Lomba Konsep Usaha 2016 dalam kategori Briket Sampah
 - e. Juara 1 dan 2 Usaha Diversifikasi Pangan Tingkat Jawa Tengah
3. Minat pengguna alumni meningkat

Dengan meningkatnya kompetensi vokasional, maka secara tidak langsung juga berdampak pada minat DU/DI terutama di lingkungan kota Salatiga untuk menggunakan alumni dari SMK Negeri 1 Salatiga. Sejak tahun 2014 permintaan by phone untuk mengisi lowongan sebagai staff accounting mulai berdatangan. Padahal biasanya DU/DI lebih percaya pada lulusan PT. Hal ini terjadi karena DU/DI melihat siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan IT maupun menghasilkan produk, disamping memiliki keinginan belajar yang kuat. Perusahaan yang menampung lulusan SMK Negeri 1 Salatiga sebagai staff accounting antara lain PT Kievit Salatiga, PT Papos Karang Jati, BPR Salatiga, BMT Anda, Berbagai Koperasi Simpan Pinjam, dan usaha jasa keuangan maupun perusahaan lain.

4. Adanya alumni yang membuka usaha ekonomi kreatif

Dampak dari pengintegrasian pembelajaran proyek dalam KBM maupun aspek lain di SMK negeri 1 Salatiga dalam jangka panjang terbukti mampu menjadi solusi untuk mengurangi jumlah pengangguran. Beberapa alumni memilih membuka usaha sendiri sebagai penghasilan utama. Usaha yang ditekuni antara lain Bronis Ndeso dan berbagai Kave Kucingan. Sedangkan usaha yang dilaksanakan sebagai usaha sampingan antara lain Usaha

Jasa yang memberikan pelayanan Aplikasi Usaha maupun Usaha Jasa membuat laporan keuangan.

5. Animo masuk ke Sekolah Politeknik meningkat

Adanya pengetahuan mengenai pentingnya pendidikan bagi lulusan SMK menggerakkan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Banyak siswa SMK yang masuk ke Politeknik untuk mengembangkan ilmunya lebih dalam lagi. Di samping itu, adanya beasiswa Bidikmisi dan beasiswa lain bagi siswa yang kurang mampu menjadi daya Tarik siswa untuk masuk ke Politeknik. Masuknya siswa ke Politeknik menunjukkan siswa sudah berada di jalur sesuai koridornya, yaitu sebagai sekolah vokasi.

Kendala yang dihadapi dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek dan bagaimana strateginya

Kendala yang dihadapi dalam pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif lebih pada masalah kepercayaan dan *marketing*, bagaimana meyakinkan konsumen untuk mau memakai produk-produk yang dihasilkan siswa SMK. Seperti pada aplikasi usaha, siswa membutuhkan waktu untuk mempresentasikan produknya kepada DU/DI sehingga mereka yakin dengan produk yang dihasilkan siswa SMK dan mau memanfaatkan produk tersebut. Disamping itu, pembelajaran proyek membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang sehingga diperlukan komitmen guru untuk mengatur strategi sehingga dapat mengatur waktu secara efektif dengan output yang maksimal.

Faktor-faktor Pendukung

Selain menghadapi kendala, implementasi dari integrasi pembelajaran proyek juga didukung oleh faktor-faktor yang menguntungkan seperti:

1. Adanya dukungan pihak sekolah dengan memberikan kemudahan, fasilitas dan pendanaan untuk mengembangkan pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif.
2. Adanya kecenderungan siswa memiliki totalitas dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta ketertarikan IT menjadikan kemampuan vokasional benar-benar dapat diasah dengan baik.
3. Adanya guru-guru muda yang penuh inovatif yang mendukung gerakan pengimplemantasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif.
4. Pembelajaran ini terbukti memberikan kontribusi dalam memotivasi siswa menciptakan produk-produk inovatif yang merupakan salah satu bentuk manifestasi ekonomi kreatif.
5. Konsep pengintegrasian pembelajaran berbasis proyek ini melibatkan berbagai sumber belajar yang berada di dalam maupun di luar lingkungan sekolah dan merupakan penerapan learning by doing yang cocok dikembangkan untuk mengasah kemampuan vokasional bagi siswa SMK.

KESIMPULAN DAN HARAPAN PENULIS

Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam artikel ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Ada 4 kompetensi vokasional yang dibutuhkan oleh lulusan SMK yaitu: (1) kompetensi dalam menghasilkan produk, (2) kompetensi berwirausaha, (3) kompetensi melakukan komuniaksi dan bekerjasama serta (4) kompetensi literasi teknologi informasi
2. Pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif perlu diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran yang inonatif. Guru perlu mendesain implementasi pembelajaran proyek dengan melibatkan lingkungan sehingga

menciptakan peluang usaha bagi siswa jurusan bisnis manajemen SMK Negeri 1 Salatiga

3. Pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif memberikan dampak terciptanya produk-produk kreatif yang memiliki nilai jual dan terbukti mampu mengasah kemampuan vokasional siswa SMK.
4. Terdapat kendala dan faktor pendukung dalam implementasi pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif. Kendala tersebut meliputi validasi dan pemasaran produk, sedangkan faktor pendukung meliputi antusias dari guru, siswa maupun sekolah untuk merealisasikan konsep sekolah vokasi.

Harapan

Harapan dari penulis, pengintegrasian pembelajaran proyek berbasis ekonomi kreatif ini dapat terus dilanjutkan. Lebih konkretnya, penulis berharap:

1. Untuk pihak sekolah khususnya bagian kurikulum perlu mendorong tumbuh kembang kompetensi vokasional pada siswanya dengan memberikan fasilitas kepada guru untuk mengikuti pelatihan dalam melakukan inovasi pembelajaran yang cocok dengan karakter SMK dan untuk mengapresiasi produk buatan siswa maka bagian sarana prasarana perlu membuat ruang khusus sebagai gallery produk yang berfungsi untuk memamerkan sekaligus menjualkan produk tersebut.
2. Untuk siswa SMK Negeri 1 Salatiga perlu membuat strategi untuk memasarkan produk yang dihasilkan dan terus berinovasi sehingga menjadi lulusan yang memiliki *value* tinggi dan menjadi primadona bagi perusahaan, bahkan mampu menciptakan peluang usaha sendiri.
3. Untuk guru, perlu terus belajar meningkatkan kompetensi dalam mengelola kelas sehingga dapat menjadi guru inspiratif yang mampu mengelola potensi yang dimiliki siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional abad 21*. Jakarta: BSNP
- Depdiknas. 2007. *Model-Model Pembelajaran Bagi Pendidikan Kejuruan dan Karya Tulis Ilmiah, Bahan Bimtek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Howkins, John. 2001. *The Creative Economy*. UK: The Penguin Press
- Hung & Wong. 2000. *Activity Theory as a Framework for Project Work in Learning Environments*. Educational Technology.
- Jokowi. 2016. *Pentingnya Inovasi Ekonomi Kreatif*. Presiden.go.id/ulasan/perekonomian/pentingnya-inivasi-ekonomi-kreatif.html. diunduh tanggal 16 November 2016
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Thomas, JW. 2000. *A Review of Research on Project Based Learning*. <http://www.bgsu.edu/organizations/ctl.proj.htm>. diunduh tanggal 16 November 2016.