

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI BERBASIS KEWIRAUSAHAAN UNTUK
MENINGKATKAN KEPEDULIAN DAN PRESTASI BELAJAR**

Yudiarti Pebrinita¹⁾

¹⁾ SMK Negeri 6 Seluma

¹⁾ Yudit2541@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan untuk meningkatkan kepedulian dan 2) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran di kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII ATPH tahun ajaran 2022/2023 pada semester 1 berjumlah 17 orang. Pada variabel penerapan model simulasi berbasis kewirausahaan, teknik pengumpulan data kepedulian peserta didik dilakukan dengan observasi dan variabel prestasi belajar dengan tes. Analisis data menggunakan nilai rata-rata dan t-test. Hasil penelitian menunjukkan; 1) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan dapat meningkatkan kepedulian peserta didik; 2) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Simulasi berbasis kewirausahaan, Kepedulian, Prestasi belajar

**APPLICATION OF ENTREPRENEURSHIP-BASED SIMULATION LEARNING MODEL TO
INCREASE CAREFULNESS AND LEARNING ACHIEVEMENT**

Yudiarti Pebrinita ¹⁾

¹⁾ SMK Negeri 6 Seluma

¹⁾ Yudit2541@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe 1) Application of entrepreneurship-based simulation learning model to increase awareness and 2) Application of entrepreneurship-based simulation learning model to improve learning achievement in Vegetable Crops Agribusiness subjects class XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were 17 students of class XII ATPH for the academic year 2022/2023 in semester 1. In the variable application of the entrepreneurship-based simulation model, the technique of collecting data on student concerns is carried out by observation and the learning achievement variable is by testing. Data analysis used the average value and t-test. The results showed; 1) Application of entrepreneurship-based simulation learning model can increase students' awareness; 2) The application of the entrepreneurship-based simulation learning model can significantly improve the learning achievement of students.

Keywords: *learning model, entrepreneurship-based simulation, caring, learning achievement.*

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi terus mendorong tumbuhnya wirausaha baru melalui program Pendidikan Kecakapan Wirausaha atau PKW (Rheina, 2021:1). Hal ini menunjukkan bahwa kecakapan kewirausahaan sangat penting untuk diterapkan pada pendidikan Vokasi agar bisa menciptakan lulusan-lulusan yang mampu menjadi wirausaha muda yang mumpuni. Diperlukan strategi yang tepat agar kewirausahaan bisa diinternalisasikan pada sekolah-sekolah menengah kejuruan. Hal ini bisa dilakukan dengan menciptakan lingkungan kewirausahaan yang kondusif bagi peserta didik dan terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang bisa mendukung peserta didik dalam melaksanakan kegiatan kewirausahaan sehingga terbiasa melakukannya.

Penerapan model pembelajaran yang baik selalu dihubungkan dengan mengidentifikasi bagaimana cara siswa belajar dan latar belakangnya. Joyce dan Weil (2003) menyatakan bahwas setiap model pembelajaran menyediakan perlengkapan belajar kepada siswa sesuai dengan karakter belajarnya masing-masing. Perlengkapan ini akan mampu disesuaikan dengan kebutuhan belajar agar lebih efektif dan efisien. Sehingga keberagaman model pembelajaran yang baik dirumuskan sesuai dengan cara siswa belajar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Agribisnis Tanaman Sayuran merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada pendidikan Vokasi Jurusan Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH) jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kelas XII dan XIII. Agribisnis Tanaman Sayuran

merupakan mata pelajaran produktif yang menuntut kompetensi pemahaman materi serta keahlian dalam menghasilkan produk pada peserta didik. Melalui pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran, jiwa kewirausahaan peserta didik dapat ditumbuhkan. Keahlian ini merupakan keahlian yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan kemiskinan dan pengangguran di Masyarakat.

Observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 6 Seluma menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik di Program Studi ATPH tidak peduli dengan tanaman yang dibudidayakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena guru belum berhasil menemukan model pembelajaran yang bisa diterapkan sehingga mampu untuk membangkitkan rasa peduli peserta didik terhadap tugas mereka. Selain itu, latar belakang peserta didik yang mayoritas sudah terbiasa bekerja untuk mendapatkan uang dari sektor pertanian dan peternakan menjadikan mereka tidak terlalu peduli dengan tugas dan kewajiban di Sekolah. Hal ini juga menjadi penyebab keabaihan peserta didik terhadap tanaman yang dibudidayakan untuk mencapai kompetensi keahlian. Rata-rata setiap minggu pasti ada peserta didik yang tidak hadir dalam pembelajaran dengan alasan panen sawit. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di SMK Negeri 6 Seluma lebih peduli dengan keuntungan materil dibandingkan kepedulian di Sekolah.

Rasa memiliki yang kurang menjadikan tanggung jawab siswa juga kurang seperti merawat tanaman (menyiram, membersihkan tanaman dari gulma, mencegah serangan hama dan sebagainya). Peserta didik hanya menganggap tanaman tersebut perlu dirawat ketika ada mata pelajaran produktif saja yang rata-rata dijadwalkan

hanya satu hari dalam seminggu. Meskipun telah diingatkan berkali-kali dan dibagikan jadwal piket harian dalam merawat tanaman selalu ada alasan peserta didik untuk tidak melakukannya sehingga perawatan tidak optimal. Hal ini berdampak pada hasil panen yang tidak optimal.

Selain abai dengan kegiatan produksi tanaman, prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran di kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma juga rendah. Berdasarkan observasi awal pembelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran peserta didik kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma pada semester 4 diketahui hasil belajar siswa rendah. Sebagaimana pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, berikut dokumentasi tentang hasil belajar Agribisnis Tanaman Sayuran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa 52,94% atau 9 orang siswa dari 17 orang siswa belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Merujuk pada (Depdiknas, 2006:27) tentang pedoman penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi minimal adalah 75%.

Ketidakpedulian dan prestasi belajar yang rendah pada pembelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran juga dapat diupayakan dengan pendekatan model pembelajaran simulasi. Simulasi adalah pembuatan kondisi pembelajaran didalam kelas seperti kondisi nyata yang terjadi sebenarnya dan setiap siswa mengambil peran-peran seperti kondisi nyata dalam proses simulasi tersebut. Model pembelajaran ini bisa meningkatkan pemahaman terhadap teori dan konsep, memiliki kecakapan

praktis seperti pengoperasian alat, kepedulian, berfikir kritis, Kerjasama, menerima konsekuensi dan kemampuan berkomunikasi (Joyce dan Weil, 2003:362). Penelitian yang dilakukan (Siregar, 2018:108) membuktikan bahwa melalui pembelajaran PKn dengan metode sosiodrama yang merupakan salah satu jenis simulasi berdampak positif terhadap kepedulian sosial peserta didik kelas V secara signifikan. Selain itu, sebuah penelitian simulasi permainan yang dilaksanakan oleh (Abida dan Sa'idah, 2021:76) menunjukkan bahwa penggunaan teknik simulasi game dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepedulian sosial siswa hingga 7,43%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran simulasi dapat meningkatkan kepedulian sosial peserta didik. Sehingga kepedulian peserta didik terhadap tanaman diyakini juga akan meningkat dengan model pembelajaran simulasi.

Senawati (2018) menemukan bahwa penerapan pembelajaran simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 12 Kepahiang. Selain itu, Wahyuni dan Baroroh (2015) juga menyatakan bahwa Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari prestasi belajar siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III dari penerapan pembelajaran simulasi pada mata kuliah ekonomi mikro. Peningkatan prestasi belajar melalui penerapan pembelajaran simulasi juga disebutkan dalam penelitian Nursalim (2020). Penelitiannya menyatakan bahwa prestasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan dari prestasi belajar siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III pada Mata Kuliah TEYL Mahasiswa Semester VI Pendidikan Bahasa Inggris.

Sebagai pemilik usaha, tentu tingkat kepedulian dan keinginan agar usaha bisa

berhasil akan lebih besar. Suharti dan Amalia (2018) menemukan bahwa pada Pendidikan Kewirausahaan dengan kegiatan praktek langsung mampu meningkatkan jumlah siswa yang memiliki sikap berorientasi pada hasil dari hanya 25% dari total peserta didik dikelas pada pra Tindakan menjadi 75% setelah kegiatan pembelajaran pada siklus II. Hal ini dikarenakan keuntungan yang didapatkan akan menjadi milik siswa. Oleh karena itu, peserta didik akan melakukan yang terbaik agar bisa membuat usahanya berhasil baik menguasai teori maupun teknis yang dibutuhkan dalam membudidayakan tanaman sayuran. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan mampu meningkatkan ketertarikan pada Kewirausahaan dikarenakan pengetahuan dan kemampuan dalam berwirausaha telah didapatkan selama menempuh pendidikan.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan tersebut, maka ketidakpedulian dan prestasi belajar yang rendah bisa ditangani dengan menggabungkan model pembelajaran simulasi dengan Kewirausahaan yang nyata. Model pembelajaran simulasi berbasis Kewirausahaan yang diterapkan ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran produktif karena dituntut untuk menguasai materi dan juga menghasilkan produk dari setiap pembelajarannya. Model pembelajaran ini terdiri dari syntax pembelajaran yang melibatkan peran aktif langsung peserta didik serta Kewirausahaan langsung yang dilaksanakan pada saat yang bersamaan dalam memahami materi-materi pembelajaran dan melaksanakan kegiatan praktek.

Penelitian ini akan menerapkan Model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan untuk meningkatkan kepedulian dan prestasi belajar peserta didik

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian ini menggunakan PTK dengan 4 tahapan dalam setiap siklus penelitian yang dilakukan. Urutan tahapan kegiatan dalam PTK ini adalah *planning, action, observation or evaluation* dan *reflection* (Yasmini 2021:161).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 6 Seluma pada kelas XII Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura. Penentuan tempat penelitian ini didasarkan karena di Kabupaten Seluma SMK Negeri 6 merupakan satu-satunya Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki Program Studi Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran ganjil 2022/2023. Subjek yang terlibat adalah 17 orang peserta didik kelas XII SMK Negeri 6 Seluma.

Prestasi belajar diukur dengan tes diakhir pembelajaran (*posttest*) dan keefektifannya akan dibandingkan nilai *posttest* pada setiap siklus. Tingkat kepedulian diukur melalui observasi langsung.

Data yang diperoleh berupa data observasi dalam kegiatan pembelajaran meliputi: data observasi kegiatan belajar mengajar, kepedulian peserta didik dalam melaksanakan model pembelajaran Simulasi berbasis kewirausahaan serta data tes awal dan tes akhir.

Observasi kegiatan belajar mengajar dilakukan sebagai berikut: Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 3$$

Kegiatan pembelajaran memperoleh nilai:
Sangat Baik (A) : Skor 2,40 – 3,00 (80 – 100)

Baik (B) : Skor 1,80 – 2,39 (60 –

79)

Kurang Baik (C) : Skor < 1,80 (< 60%).

Nilai observasi tingkat kepedulian diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai Yang Dicari

R = Skor Yang Diperoleh Siswa

SM = Skor Maksimum

100 = Bilangan tetap

Nilai tersebut dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar afektif siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Konversi kepedulian peserta didik

No.	Konversi Nilai		Kategori
	Skala 1 – 3	Nilai Mutu	
1	3	A	Sangat Peduli
2	2	B	Peduli
3	1	C	Kurang Peduli

Analisis hasil pembandingan antar siklus dianalisis dengan menggunakan uji-t. Perhitungan uji-t (t-test) dapat digunakan dalam menguji hipotesis sampel yang berpasangan (paired sample t-test). Nilai yang dibandingkan adalah nilai rata-rata dua set data yaitu data sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

Rumus paired sample t-test yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Sugiyono 2018:274)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 dan \bar{X}_2 : Rata-rata sampel sebelum dan sesudah perlakuan

S_1 dan S_2 : Simpangan baku sebelum dan sesudah perlakuan

S_1^2 dan S_2^2 : Varians sampel sebelum dan sesudah perlakuan

n_1 dan n_2 : Jumlah sampel sebelum dan sesudah perlakuan

r : Korelasi antara 2 sampel

(sebelum dan sesudah perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus dengan melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), kepedulian peserta didik serta prestasi belajar mata pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran.

1. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Pelaksanaan KBM dalam menerapkan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kegiatan Belajar Mengajar Penerapan Model Simulasi Berbasis Kewirausahaan Siklus I – III

No	SIKLUS	Rata-rata Skor	Kriteria
1	I	2,498	Sangat Baik
2	II	3	Sangat Baik
3	III	3	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan model yang dilaksanakan pada kelas XII ATPH di SMK Negeri 6 Seluma sudah sesuai dengan perencanaan yang tertuang dalam RPP. Pelaksanaannya juga telah sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan. Pada siklus I ada beberapa tindakan yang dilaksanakan kurang sesuai dengan RPP akan tetapi semuanya tetap terlaksana. Pada siklus II dan III terdapat beberapa perbaikan rencana yang didasari hasil refleksi yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus.

2. Hasil Observasi Kepedulian Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan pada kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma dapat meningkatkan kepedulian peserta didik dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Kepedulian pada siklus pertama masih pada kategori peduli dengan tingkat ketuntasan klasikal 76,47%. Pada siklus kedua dan siklus ketiga meningkat

menjadi kategori sangat peduli dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kepedulian Peserta Didik dalam Penerapan Model Simulasi Berbasis Kewirausahaan Siklus I – III

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah PD	17	17	17
2	Sangat Peduli	6	10	11
3	Peduli	7	7	6
4	Kurang Peduli	4	0	0
5	Ketuntasan Klasikal	76,47%	100%	100%

Tabel 3 membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan yang menjadikan kegiatan produksi tanaman sebagai usaha yang diinvestasikan peserta didik mampu membuat peserta didik menjadi peduli akan keberhasilan usahanya. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui grafik 1.



Grafik 1 Tingkat Kepedulian Peserta Didik

Grafik 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kepedulian peserta didik terhadap usaha budidaya tanaman yang dilaksanakan pada setiap siklusnya meningkat.

3. Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan juga mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini juga terjadi pada siklus III penerapan tindakan. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4. Tabel 4. Rekapitulasi Prestasi Belajar

Peserta Didik Siklus Pertama

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah Siswa	17	17	17
2	Nilai Tertinggi	100	60	100
3	Nilai Terendah	10	10	70
4	Nilai Rata-rata	59,41	37,05	85,29
5	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	11	17	0
6	Jumlah peserta didik yang sudah tuntas	6	0	17
7	Persentase ketuntasan	35,29	0	100

Pada siklus pertama dan siklus kedua tidak terjadi peningkatan prestasi belajar setelah perlakuan tindakan. Pada perlakuan tindakan siklus pertama peneliti melihat adanya kekurangan pengajar dalam menyampaikan materi mengenai pengolahan tanah dikarenakan pada pertemuan pertama pengajar fokus dalam mengenalkan instrumen investasi dan rencana kegiatan kewirausahaan. Dikarenakan ini adalah pertama kalinya peserta didik belajar mengenai instrumen dan cara kerja dalam berinvestasi, maka membutuhkan waktu yang banyak untuk memastikan pengetahuan berinvestasi ini tersampaikan pada peserta didik. Faktor eksternal lain yang mempengaruhinya adalah kurangnya waktu pelaksanaan pembelajaran dikarenakan kelas yang diobservasi diwajibkan mengikuti sosialisasi kegiatan dari pihak Polres Seluma. Hal ini juga diduga menjadi tidak maksimalnya penguasaan peserta didik terhadap materi yang harus dikuasai.

Pada siklus kedua kekurangan-kekurangan pada siklus pertama dijadikan evaluasi agar mampu meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan. Guru mulai disiplin dengan waktu, memastikan ada waktu peserta didik untuk membaca materi yang harus dikuasai sehingga diharapkan

prestasi belajar dapat meningkat. Akan tetapi hasil *posttest* pada siklus kedua sangat rendah. Tidak ada satupun peserta didik yang mencapai nilai KKM.

Pada *posttest* siklus II, peserta didik rata-rata benar menjawab soal tentang pupuk kandang, akan tetapi salah pada soal mengenai pupuk lainnya. Hal ini ternyata disebabkan para peserta didik hanya membaca materi mengenai pupuk kandang saja karena hanya itu yang diinvestasikan pada kegiatan usaha budidaya tanaman kangkung mereka. Hal ini menjadi landasan perbaikan mendasar yang dilakukan peneliti untuk perlakuan tindakan pada siklus III dengan perbaikan strategi penguasaan materi. Pada siklus III, LKPD yang dikerjakan peserta didik benar-benar diarahkan untuk memandu peserta didik membaca materi yang harus dikuasai. Setelah peserta didik selesai dengan LKPD, lalu peserta didik melaksanakan diskusi terbimbing sehingga pemahaman terhadap materi yang harus dikuasai sama. Hal ini sangat cocok dengan gaya belajar peserta didik di kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma. Terbukti dari hasil *posttest* siklus III semua peserta didik mampu mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%.

4. Uji Signifikansi Hasil Belajar

Uji t nilai pretest dan posttest pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data uji t pretest dan posttest siklus ketiga

Siklus III	Pretest	Posttest
Rerata	64,29	86,43
Thitung	7.572	
Ttabel (α 0,05)	1.74588	

Tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai t hitung $7.572 > T_{tabel} 1.74588$ dengan P Value $0.00 (< \text{dari } 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis 1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar peserta didik pada

siklus ketiga setelah adanya perlakuan tindakan penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan.

Uji t juga dilakukan dengan nilai *posttest* siklus II dan *posttest* pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji t nilai *posttest* siklus II dan *posttest* pada siklus III

Siklus	Posttest II	Posttest III
Rerata	37.05	85,29
Thitung	16.782	
Ttabel (α 0,05)	1.74588	

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai t hitung $16.782 < T_{tabel} 1.74588$ dengan P Value $0.000 (< \text{dari } 0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar peserta didik setelah adanya perlakuan tindakan penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan pada siklus ketiga yang berpengaruh positif. Hasil interpretasi ini membantah uji signifikansi pada penerapan siklus I dan siklus II, Hal ini dikarenakan ada proses yang tidak tepat untuk diterapkan pada saat perlakuan tindakan, yaitu pada saat penggalian informasi tidak sesuai dengan karakter peserta didik. Setelah dilakukan perbaikan proses penggalian informasi pada siklus III, terbukti bahwa model pembelajaran simulasi ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan pada kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma dapat meningkatkan kepedulian peserta didik dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa salah satu dampak penyerta dari model pembelajaran simulasi adalah meningkatkan kepedulian peserta didik (Joyce dan Weil 2003:362). Artinya, penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan yang menjadikan

kegiatan produksi tanaman sebagai usaha yang diinvestasikan peserta didik mampu membuat peserta didik menjadi peduli akan keberhasilan kegiatannya. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran, keuntungan dari hasil produksi yang diperoleh akan menjadi milik peserta didik. Sehingga semakin peduli peserta didik terhadap kegiatan budidaya, maka akan semakin banyak keuntungan yang bisa didapatkan.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian Siregar (2018) yang membuktikan bahwa melalui pembelajaran PKn dengan metode sosiodrama berdampak positif terhadap kepedulian sosial peserta didik kelas V secara signifikan.

Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan pada kelas XII ATPH SMK Negeri 6 Seluma menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran. Hal ini membuktikan kebenaran dari dampak instruksional dari model pembelajaran simulasi salah satunya adalah meningkatkan pemahaman terhadap konsep pembelajaran (Joyce dan Weil 2003:362). Hal ini tercapai melalui kegiatan membaca materi pembelajaran melalui tuntunan LKPD yang disediakan guru. Setelah itu hasil bacaan didiskusikan bersama sehingga pemahaman terhadap materi yang harus dikuasai dalam kelas menjadi sama. Hal inilah yang mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan.

Hasil penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian terdahulu seperti yang telah dilakukan oleh Nursalim (2020) serta penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Baroroh (2015) yang melakukan penelitian di perguruan tinggi mendapatkan hasil bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penerapan

metode simulasi juga diterapkan oleh Senawati (2018) pada level Sekolah Dasar dan terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan ini mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dari semua level pendidikan

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan yang menjadikan peserta didik sebagai investor atau pemilik usaha menjadikan mereka bersemangat untuk mendapatkan keuntungan maksimal pada kegiatan budidaya tanaman sehingga dapat meningkatkan kepedulian peserta didik pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran Kelas XII Jurusan Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMK Negeri 6 Seluma. (2) Penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Sayuran Kelas XII Jurusan Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di SMK Negeri 6 Seluma

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dalam penerapan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan ini ada beberapa saran yaitu: (1) Disarankan pada guru mata pelajaran produktif ATPH khususnya di SMK Negeri 6 Seluma untuk mencoba menerapkan model pembelajaran simulasi berbasis kewirausahaan. Hal ini dapat memberikan variasi baru untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (2) Bagi peneliti selanjutnya perlu dilaksanakan

penelitian lanjutan agar bisa ditemukan tahapan terbaik dalam menggabungkan kegiatan pembelajaran materi dalam ruangan serta pelaksanaan langsung dilapangan. Melalui penelitian tersebut diharapkan peserta didik benar-benar menguasai materi serta skill kompetensi yang dibutuhkan

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, R. A. A., dan Sa'idah. 2021. Upaya Meningkatkan Kepedulian Sosial Melalui Simulasi Game Pada Siswa SMK Matsaratul Huda Pamekasan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 3(1), 70–76.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, (2006).
- Joyce, B; and Weil, M. 2003. *Models of Teaching* (5 ed.). Prentice Hall of India
- Nursalim. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mata Kuliah TEYL Mahasiswa Semester VI Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 8(2)
- Rheina. 2021. *Ditjen Diksi Luncurkan Program PKK dan PKW 2021*. Dirjen Vokasi Kemendikbud. <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/ditjen-diksi-luncurkan-program-pkk-dan-pkw-2021>
- Royani, A. 2017. Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(3), 294.
- Senawati. 2018. Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SD Negeri 12 Kepahiang. *Jurnal PGSD*, 11(1), 83–90.
- Siregar, Derliana. 2018. Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Metode Sosiodrama Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Kelas V DI SD NEGERI 060898 Medan. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL*, 8(1), 103–109.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD* (28 ed; Nomor 1). CV Alfabeta.
- Suharti., dan Amalia, R. R. 2018. Entrepreneurship Education Through Project Based Learning For 3rd Grade Student Of Kareng Kidul Elementary School Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4, 78–86.
- Wahyuni, D., dan Baroroh, K. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 9(1).
- Yasmini, I. G. K. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(2).