

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Sebelum penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU untuk siswa kelas XII di SMA Negeri 16 Kota Bandung, kondisi kewirausahaan siswa bisa dikarakterisasi sebagai kurang optimal. Dari pengisian instrument penelitian oleh 36 responden Siswa kelas XII menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap dunia wirausaha dan kesiapan untuk mengembangkan bisnis atau proyek kreatif. Beberapa indikator yang mencerminkan kondisi ini adalah kurangnya ketertarikan untuk menjadi wirausaha, intensitas mencari informasi tentang dunia wirausaha yang rendah, serta tingkat kepercayaan diri yang kurang dalam mengembangkan bakat atau minat khusus melalui bisnis sendiri. Siswa belum menunjukkan ketertarikan yang kuat pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan terkait wirausaha, serta belum sepenuhnya menyadari potensi kreatif mereka yang dapat diaplikasikan dalam konteks bisnis.

Pandangan siswa terhadap kegagalan dalam dunia wirausaha juga cenderung pesimis, dan harapan untuk memberikan dampak positif melalui usaha atau bisnis masih sebatas cukup. Ketertarikan terhadap keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi dalam bisnis sendiri juga belum menjadi fokus utama siswa.

Dengan demikian, sebelum adanya penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan siswa kelas XII di SMA Negeri 16 Kota Bandung berada pada tingkat kesadaran yang masih perlu ditingkatkan. Para siswa belum sepenuhnya menggali potensi dan minat mereka untuk diaplikasikan dalam konteks wirausaha, dan dorongan untuk mengembangkan keterampilan ini masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan terintegrasi.

Implementasi tindakan kelas didasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun pada pra-tindakan yang berlandaskan pada

analisis masalah yang ditemukan dari data pra-tindakan. Proses pembelajaran dilakukan melalui model *Team Base Project* atau *Projek Base Learning* dalam lima langkah sistematis selama lima pertemuan. Langkah-langkah tersebut mencakup analisis permasalahan wirausaha, pemahaman konteks seni rupa dalam dunia wirausaha, perencanaan produk berbasis seni rupa, pra-produksi, produksi produk wirausaha, dan pasca-produksi. Siswa terlibat dalam kegiatan kelompok, riset, perencanaan produk, pra-produksi, produksi, dan pemasaran produk wirausaha.

Proses pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami lebih mendalam dunia seni rupa dan korelasi dengan wirausaha. Siswa juga diberikan penguatan keterampilan seni kriya dan teknik seni lukis. Seluruh rangkaian tindakan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam konteks kewirausahaan, dengan observasi dari guru pengamat dan refleksi sebagai elemen penting dalam mengevaluasi kemajuan pembelajaran.

Penerapan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran PKWU di SMA Negeri 16 kota Bandung pada siswa kelas XII berhasil memberikan hasil positif dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Pengaplikasian keterampilan seni rupa, seperti lukis dan kriya, memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan desain, yang menjadi landasan dalam merancang produk wirausaha dan menunjang pemasaran.

Hasilnya, terlihat peningkatan keminatan dan kesiapan wirausaha siswa kelas XII, ditunjukkan dari data angket pasca-tindakan dengan perubahan kategori yang semula kurang pada pra-tindakan menjadi baik atau sangat baik pada aspek-aspek seperti ketertarikan, keberanian mengambil risiko, ide bisnis, dan keyakinan terhadap kemampuan diri. Peningkatan keminatan ini juga terkait dengan pemahaman siswa terhadap hubungan antara keterampilan seni rupa dengan kemungkinan menciptakan produk atau bisnis, yang secara signifikan memengaruhi pandangan mereka terhadap dunia wirausaha. Dengan demikian, hasil penerapan keterampilan seni rupa berhasil menciptakan peningkatan jiwa kewirausahaan siswa.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian tentang penerapan keterampilan seni rupa untuk meningkatkan jiwa wirausaha siswa pada mata pelajaran PKWU di SMAN 16 Bandung memiliki implikasi dalam pendidikan. Pertama, dapat memengaruhi pengembangan kurikulum PKWU di tingkat sekolah dengan menambahkan elemen keterampilan seni rupa dalam konteks kewirausahaan. Kedua, pengembangan keterampilan guru mengintegrasikan dengan efektif keterampilan seni rupa dalam pembelajaran wirausaha, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan kewirausahaan siswa. Ketiga, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan fokus pada pembelajaran berbasis proyek, penerapan keterampilan seni, dan pengembangan soft skills. Keempat, hasil penelitian dapat mendukung penyelarasan pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja, dan membantu siswa mempersiapkan diri untuk tantangan pasca lulus. Hasil penelitian memungkinkan untuk dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain sebagai langkah menuju pendidikan yang lebih relevan dan holistik.

5.3. Saran

Pasca penelitian, beberapa saran diberikan untuk berbagai pihak terkait:

Sekolah

Mengoptimalkan variasi pendekatan pembelajaran dan penguatan penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL). Mengintegrasikan lebih lanjut pembelajaran berbasis proyek dengan keterampilan seni rupa dalam mata pelajaran PKWU untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Memberikan pelatihan kontinu kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran mulai dari perencanaan dan evaluasi berkelanjutan. Mendorong dan mengintegrasikan seni rupa dalam konteks kewirausahaan.

Pemangku Kebijakan Dunia Pendidikan

Pengembangan kebijakan pendukung untuk mengintegrasikan keterampilan seni rupa dalam pembelajaran kewirausahaan di tingkat nasional atau regional. Kebijakan ini dapat mencakup pedoman, standar, dan alokasi sumber daya yang memadai.

Akademisi Pendidikan

Mendorong penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak penerapan keterampilan seni rupa dalam konteks pembelajaran disiplin ilmu lain. Penelitian lebih lanjut dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek seni rupa yang berkontribusi pada pengembangan siswa dalam bidang lain.

Mendorong peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Ini dapat membuktikan generalisabilitas temuan dan efektivitas strategi pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

Mendorong kolaborasi antara peneliti, baik dari bidang seni, wirausaha, dan disiplin lain yang sebangun, untuk mengembangkan pendekatan holistik yang bersifat interdisipliner.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan pendekatan inovatif penerapan seni rupa dalam pembelajaran kewirausahaan dapat menjadi bagian yang lebih integral dalam sistem pendidikan dan memberikan manfaat positif yang berkelanjutan bagi perkembangan siswa dan dunia pendidikan.