

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan menggunakan uji prasyarat analisis statistik, dapat ditarik kesimpulan Peran mata pelajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner terhadap minat *entrepreneurship* di kalangan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa, yaitu dengan diadakannya simulsi bisnis pada kelas X, proyek usaha kuliner pada kelas XII, Program Kerja Lapangan (PKL) pada kelas XI, dan kunjungan industri yang biasa dilaksanakan oleh kelas X.

Perencanaan metode *experimental learning* terhadap minat *entrepreneurship* dapat menciptakan proses yang dinamis dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman nyata, refleksi, dan kolaborasi melalui selidik kasus tentang pemborosan makanan di industri restoran Amerika. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjadi wirausahawan yang memperhatikan lingkungan.

Pelaksanaan metode *experimental learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada peserta didik melibatkan serangkaian langkah dan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis dan mendalam seperti aktivitas proyek kuliner. Hasil analisis deskriptif terhadap *pre-test* dan *post-test* angket menunjukkan adanya peningkatan minat *entrepreneuership* peserta didik setelah diterapkan metode *experiential learning* melalui uji wilcoxon.

Evaluasi metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa melalui uji wilcoxon. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *experiential learning* sangat positif. Hal ini juga terbukti dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain penggunaan metode *experiential learning* dengan metode selidik kasus, minat

entrepreneurship siswa didukung juga dengan program yang diterapkan oleh sekolah, seperti *market day*, proyek kuliner menjual camilan di kafetaria, mengikuti *workshop* cita rasa kuliner oriental, dan praktek kerja lapangan.

5.2 Implikasi

Metode *experiential learning* dalam mata pelajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner memberikan dampak yang luas dan mendalam, tidak hanya dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap kewirausahaan tetapi juga dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia usaha. Melalui pengalaman praktis dan refleksi, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi wirausahawan yang sukses. Selain itu, peserta didik juga dapat belajar berkomunikasi secara efektif dalam kelompok serta mengasah sikap kepemimpinan dan rasa tanggung jawab dalam tim mereka. Oleh karena itu, metode *experiential learning* menjadi salah satu pendekatan yang sangat cocok diterapkan, terutama dalam mata pelajaran Kewirausahaan di bidang kuliner.

Pendidik sebagai fasilitator juga diuntungkan dengan penerapan metode *experiential learning* karena dalam metode ini pembelajaran difokuskan pada kreativitas peserta didik, sehingga guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Peran guru adalah mengarahkan agar ide dan pendapat peserta didik tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran dan capaian yang telah ditetapkan. Dukungan dari lingkungan juga menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan metode *experiential learning*. Lingkungan yang memadai, seperti akses internet, ruang kelas yang rapi dan nyaman, serta fasilitas praktik yang memadai, tentu akan mempermudah proses pembelajaran.

Penelitian ini memberikan manfaat dalam penerapan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh, khususnya dalam mengimplementasikan konsep-konsep yang dipelajari selama Program Pelaksanaan Kependidikan (P3K). Penelitian ini juga memberikan masukan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan agar pihak sekolah lebih memahami dan menerapkan pengetahuan terkait karir dan kewirausahaan di bidang kuliner. Dengan langkah tersebut, sekolah dapat membantu siswa mengembangkan

kemampuan praktis sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak. Pertama, bagi pendidik, khususnya dalam mata pelajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner, disarankan untuk menerapkan metode studi kasus interaktif guna menganalisis kasus bisnis kuliner yang sedang tren. Pendekatan ini dapat membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis. Jika metode ini sudah berjalan dengan baik, pendidik juga dapat merancang proyek kewirausahaan lainnya untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa dan memberikan pengalaman nyata dalam dunia bisnis.

Kedua, bagi lembaga pendidikan, khususnya sekolah menengah kejuruan (SMK) dengan jurusan kuliner, disarankan untuk mengadakan workshop praktis. Program ini dapat memberikan peluang kepada siswa untuk memamerkan produk kuliner mereka kepada masyarakat luas. Selain itu, sekolah juga dapat mendukung siswa dalam membuat branding produk, membuka akun media sosial, serta mempromosikan produk mereka, sehingga siswa dapat belajar langsung tentang pemasaran dan branding.

Ketiga, bagi dunia akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan studi selanjutnya. Peneliti di masa depan disarankan untuk menambahkan konteks yang lebih luas, seperti tingkat pendidikan, bidang studi lain, atau aspek budaya dan sosial yang berbeda. Selain itu, pengayaan variabel penelitian, seperti variabel mediasi (misalnya dukungan orang tua dan karakteristik sekolah) serta variabel moderasi (misalnya self-efficacy dan keterampilan kewirausahaan), dapat membantu memahami mekanisme yang mendasari hubungan antara pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan minat kewirausahaan. Hal ini akan memberikan kontribusi yang lebih mendalam terhadap pengembangan teori dan praktik di bidang kewirausahaan.