



Pengaruh Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng

Sasmita Dewi^{1*}, Muhammad Azis², Nuraisyiah³

^{1,2,3}Akuntansi, Fakultas Bisnis, Universitas Negeri Makassar,
e-mail: sasmitadewi076@gmail.com, azis_feunm@yahoo.com², nuraisyiah@unm.ac.id³

ARTIKEL INFO

Artikel History:

Menerima: 25 Aug 2025
Diterima: 30 Sep 2025
Tersedia Online: 04 Oct 2025

Kata kunci :

Produk Kreatif,
Kewirausahaan, Minat
Berusaha

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data di analisis menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berada dalam kategori sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 82,3% dan minat berwirausaha berada dalam kategori sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 85,1%. Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha.

ARTICLE INFO

Artikel History:

Received: 25 Aug 2025
Accepted 30 Sep 2025
Available Online: 04 Oct 2025

Keywords:

Creative Product,
Entrepreneurial, Interest in
Entrepreneurship

A B S T R A C T

This study aims to analyze the effect of learning creative products and entrepreneurship subjects on the entrepreneurial interest of class XI Accounting students at SMK Negeri 1 Bantaeng. The type of research used is descriptive research using a quantitative approach. Data were collected using a questionnaire. Data were analyzed using regression analysis. The results of this study indicate that learning creative products and entrepreneurship is in the very good category, with an average percentage of 82.3% and entrepreneurial interest is in the very good category, with an average percentage of 85.1%. The results of the analysis it shows that learning creative products and entrepreneurship has a positive effect on entrepreneurial interest.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi yang penting dalam menghasilkan sumber daya yang berkualitas, pendidikan secara aktif membantu mengembangkan potensi diri manusia untuk mewujudkan individu yang memiliki semangat dalam menghadapi tantangan global. Tantangan terbesar bagi pemerintah dan masyarakat Indonesia adalah masalah pengangguran, pengangguran paling banyak didominasi oleh lulusan SMK, padahal SMK yang seharusnya menjadi wahana yang nantinya dapat menjadi lulusan yang siap bersaing dalam dunia kerja dengan jiwa yang mandiri dan kreatif serta mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Bagi



Indonesia pengembangan kewirausahaan menjadi suatu kebutuhan mengingat saat ini tingkat kewirausahaan Indonesia baru mencapai 3,47%. Padahal, untuk dapat dikatakan sebagai Negara maju jumlah wirausaha di suatu Negara harus berjumlah minimal 12% dari total jumlah penduduk (Sulaiman, 2022). Indonesia masih jauh tertinggal oleh Negara-Negara tetangga yang memiliki jumlah wirausaha lebih tinggi. Seperti Singapura yang merupakan Negara dengan jumlah wirausaha tertinggi di ASEAN, kemudian Malaysia.

Tingginya angka pengangguran lulusan SMK disebabkan oleh ketidakseimbangan antara kapasitas industri dan jumlah lulusan yang mencari pekerjaan. Untuk mengurangi pengangguran yang didominasi oleh lulusan SMK, solusinya adalah membekali mereka dengan semangat kewirausahaan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diajarkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang wirausaha serta diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap kewirausahaan. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak hanya dikembangkan untuk menghasilkan manusia yang terampil tetapi juga inspiratif sehingga nantinya lulusan SMK mampu membuat lapangan kerja sendiri.

Pemberian pembelajaran menganai kewirausahaan kepada siswa SMK diharapkan menghasilkan lulusan yang tidak hanya siap mencari pekerjaan atau melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, tetapi juga siap terjun kebidang kewirausahaan. Dengan demikian, mereka dapat membantu meningkatkan perekonomian Negara dan menciptakan lapangan kerja sendiri. Rendahnya minat berwirausaha pada siswa ditunjukan oleh minimnya ketertarikan untuk berwirausaha setelah lulus. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan modal dan ketakutan akan resiko kegagalan, sehingga banyak lulusan yang memilih menjadi pegawai atau karyawan. Namun, tidak semua industri atau perusahaan dapat menampung semua lulusan SMK, yang akhirnya menyebabkan peningkatan angka pengangguran.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2024), Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) berdasarkan tingkat pendidikan dengan lulusan tingkat pendidikan SMK menempati posisi tertinggi sebagai jumlah pengangguran terbanyak sebesar 9,31%, Posisi tertinggi selanjutnya diikuti dengan lulusan SMA sebesar 8,15%, Kemudian disusul dengan lulusan Universitas sebesar 5,18%, lulusan diploma I/II/III sebesar 4,79%, Sekolah menengah pertama (SMP) sebesar 4,78%, dan Sekolah Dasar (SD) atau tidak tamat SD sebesar 2,56%. Hal ini harus menjadi perhatian pemerintah, sebab lulusan SMK yang sejatinya dibekali ilmu kerja nyatanya justru paling banyak tenaga kerja yang tidak terserap. Proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada praktik kewirausahaan sebagai langkah nyata untuk menumbuhkan minat siswa dalam berwirausaha. "minat berwirausaha adalah suatu keinginan, ketertarikan, dan kesiapan seseorang untuk berwirausaha, yang mencakup aspek motivasi, sikap, dan perilaku untuk memulai serta mengelola usaha sendiri." (Sahade, 2017:45). Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat produk baru yang memiliki nilai jual dan melakukan berbagai kegiatan lain untuk mendukung hasil belajar di mata pelajaran ini. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih aktif memahami peluang usaha yang ada. Pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa mengembangkan semua potensi dalam diri mereka, sehingga menjadi individu yang produktif dan berwawasan luas. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Jika siswa mampu menguasai materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran tersebut dapat dianggap berhasil. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh



Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Bantaeng.

2. STUDI LITERATUR

Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses peralihan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta membentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika guru mampu memberikan motivasi untuk belajar serta dapat memberikan rasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Djamarah & Zain (2013) berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Sedangkan Menurut Hermawan (2014) mengatakan, "Pembelajaran adalah proses dua arah dimana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid". Pendapat lainnya mengenai pembelajaran dikemukakan oleh Surya (2015) bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana didalamnya terdapat pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi dengan tujuan memperoleh ilmu dan pengetahuan untuk mencapai tujuan bersama. Dari interaksi tersebut peserta didik akan memperoleh ilmu dan pengetahuan yang dapat mencapai tujuan bersama.

Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan perubahan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, dimana pelajaran ini awalnya adalah mata pelajaran adaptif kemudian dikembangkan berdasarkan kurikulum menjadi mata pelajaran produktif yang dapat disesuaikan dengan program kejuruan setiap sekolah. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan lebih bersifat pada Student-centered (terpusat pada siswa), dengan kata lain siswa ditekankan untuk lebih aktif sedangkan guru menjadi fasilitator dan motivator, sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya secara bebas dan menciptakan berbagai macam produk. Menurut Khosmas (2021) menyatakan bahwa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang terkait secara langsung dalam penanaman pendidikan kewirausahaan kepada siswa. Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diajarkan untuk memberikan pengetahuan serta keterampilan lebih kepada siswa mengenai kewirausahaan, sehingga nantinya dapat menimbulkan minat siswa untuk berwirausaha" (Putriana Chusnul Khotimah, dkk, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Lisdayanti, dkk, (2021) yang mengatakan bahwa "mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat wirausaha siswa. Menurut Ahmad Fauzan Yuliarto (2017) pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ialah pembelajaran yang dimana peserta didik diharapkan menjadi individu yang berwawasan diiringi dengan perkembangan teknologi yang ada serta memanfaatkannya sebagai penunjang dalam menjalankan kegiatan berwirausaha atas produk kreatif yang diciptakan dengan tetap mencintai dan menciptakan produk lokal. Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) adalah mata pelajaran yang terkait secara langsung dalam penanaman pendidikan



kewirausahaan kepada siswa. Mata pelajaran tersebut dapat memberikan pemahaman dan keterampilan berwirausaha kepada siswa. Selain pemberian materi dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) terdapat kegiatan praktik dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Proses pembelajaran dilaksanakan terfokus dengan pemberian teori dan praktik kepada siswa agar siswa dapat lebih memahami materi yang telah di berikan. Menurut Setiawati (2018) Produk kreatif menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu lokal berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dari beberapa definisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah mata pelajaran yang memberikan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan mengenai bagaimana cara berwirausaha yang baik. Dengan mempelajari mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan ini memungkinkan jiwa berwirausaha peserta didik akan tumbuh dan berkembang secara baik yang nantinya mampu menghasilkan suatu produk.

Minat Berwirausaha

Setiap individu tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam kehidupan. Proses pencapaian tujuan didorong oleh keberadaan minat yang muncul dari individu tersebut. Minat memiliki pengaruh yang besar karena dapat meningkatkan antusias seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu, maka orang tersebut tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuannya. Menurut Slameto (2015) “minat diartikan sebagai suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri”. Sedangkan Kewirausahaan dapat didefinisikan secara ringkas sebagai suatu kemampuan kreatif dan inovatif (creat new and different) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses, dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi resiko, (Salwa, Bisri, dan Mulyana,2017). Alma (2013) menyatakan bahwa kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan resiko serta menerima balas jasa dan kepuasan serta kebebasan pribadi. Pengertian minat berwirausaha yang dikemukakan Febriyanti (2020) yaitu, minat berwirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung resiko, dan mengembangkan usaha yang diciptakan sendiri. Sedangkan pendapat lainnya menyatakan bahwa “minat berwirausaha adalah suatu keinginan, ketertarikan, dan kesiapan seseorang untuk berwirausaha, yang mencakup aspek motivasi, sikap, dan perilaku untuk memulai serta mengelola usaha sendiri (Sahade, 2017). Minat berwirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung resiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya tersebut. Minat berwirausaha berasal dari dalam diri seseorang untuk menciptakan sebuah bidang usaha. Minat berwirausaha pada peserta didik diantaranya keinginan, ketertarikan serta kesediaan seseorang untuk bekerja keras atau kemauaan yang keras dengan adanya pemusatkan perhatian dalam berwirausaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri. Menurut Arumdani (2017), minat berwirausaha adalah keinginan atau ketertarikan serta kemampuan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk bekerja keras dan menghadapi resiko, dengan tujuan belajar dari resiko tersebut untuk mengembangkan usaha. Sedangkan menurut Deanggi (2017) menguraikan bahwa minat berwirausaha tidak dimiliki oleh setiap orang sejak lahir, namun minat tersebut dapat dibentuk dan dipelajari. Minat dapat terbentuk



oleh suatu interaksi sosial. Minat berwirausaha dapat dibentuk dan dibangkitkan melalui interaksi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha adalah rasa ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan kerja keras dan rasa tanggung jawab untuk menghadapi resiko yang ada dimasa mendatang.

3. METODE RISET

Desain penelitian pada dasarnya merupakan strategi untuk memperoleh data yang digunakan untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena penyajian data diwujudkan dalam bentuk angka dan dilakukan dengan menggunakan rumus statistika. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha Siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng. Objek dalam penelitian sekaligus menjadi populasi adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup penggunaan angket dan dokumentasi. Dalam pengukuran setiap jawaban variabel dalam angket, digunakan skala likert 5 (lima) poin. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji instrument dan uji hipotesis. Menurut (Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/ subjek yang memiliki kuantitas serta ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti buat dipelajari dan setelah itu diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang diidentifikasi adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng. Teknik sampling yang di pakai yaitu sampling jenuh, dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun jumlah sampel dari masing masing kelas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
XI AKL 1	24	Terpilih
XI AKL 2	23	Terpilih
Jumlah	47	

Sumber : Pengurus Osis SMK Negeri 1 Bantaeng

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

Berikut hasil rekapitulasi kuesioner untuk variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng.

Tabel 2. Rekapitulasi Persentase Variabel Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

No	Indikator	Skor (%)	Aktual	Keterangan
1	Memahami dan Mempresentasikan Sikap dan Perilaku Wirausahan	86,3		Sangat baik



2	Menganalisis dan Menentukan peluang usaha barang/jasa	85,1	Sangat baik
3	Memahami dan Mempresentasikan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)	75,1	Baik
4	Menganalisis Konsep dan Membuat desain/prototype Kemasan Produk Barang/jasa	81,7	Sangat baik
5	Menganalisis dan membuat alur Proses Kerja pembuatan Prototype produk barang/jasa	83,6	Sangat baik
Rata-Rata Persentase		82,3	Sangat baik

Sumber. Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan hasil persentase skor aktual pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diperoleh persentase skor aktual rata-rata sebesar 82,3 persen yang tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami dengan sangat baik materi mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Berikut hasil rekapitulasi kuisisioner variabel minat berwirausaha pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bantaeng.

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Variabel minat Berwirausaha

No	Indikator	Skor Aktual (%)	Keterangan
1	Perasaan senang	89,3	Sangat baik
2	Ketertarikan seseorang	83,7	Sangat Baik
3	Perhatian	90,4	Sangat baik
4	Keterlibatan siswa	77,0	Baik
Jumlah		85,1	Sangat baik

Sumber. Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan data Tabel 3, menunjukkan bahwa hasil persentase skor aktual indikator variabel minat berwirausaha diperoleh persentase skor aktual rata-rata sebesar 85,1 dan tergolong kategori sangat baik. Meskipun demikian, terdapat dua indikator yang memperoleh skor aktual dibawah rata-rata persentase skor aktual yaitu indikator ketertarikan seseorang dengan skor aktual 83,7 persen. Indikator keterlibatan siswa dengan skor aktual 77,0 persen.

Pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS version 25 for windows, Uji validitas instrumen dalam penelitian ini diukur berdasarkan butir pernyataan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} , dengan rumus $degree\ of\ freedom = n-2$. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 47 orang dengan taraf signifikansi 5 persen. Maka diperoleh $r_{tabel} = 0,287$. instrumen variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan nilai r_{hitung} antara 0,324 sampai dengan 0,699 lebih besar dari r_{tabel} sehingga dinyatakan valid. Instrumen variabel minat berwirausaha nilai r_{hitung} antara 0,311 sampai dengan 0,519 lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,287 sehingga dinyatakan valid.

Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik *cronbach's alpha* dengan jumlah responden 47 orang siswa. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$. Instrumen variabel pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan



kewirausahaan dengan nilai cronbach's alpha sebesar 0,862 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel. Adapun minat berwirausaha dengan nilai cronbach's alpha 0,709 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kompetensi Guru dan Pelatihan Mandiri

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,862	21
0,709	18

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur pengaruh pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 25 for windows* disajikan hasil perhitungan regresi linear dalam Tabel 5

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>		<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>			
1 (Constant)	37.513	9.891			3.793	.000
Pembelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan	0.452	.114	.510		3.979	.000

a. *Dependent Variabel:* Minat Berwirausaha

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Model persamaan regresi linier sederhana untuk variabel Pengaruh Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Bantaeng, antara lain sebagai berikut: $Y = 37,513 + 0,452X$.

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui uji-t adalah dengan membandingkan nilai signifikansi $< 0,05(5\%)$. Suatu variabel dikatakan berpengaruh ketika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 5% ($\alpha=0,05$). Hasil analisis uji-t dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti variabel Pembelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha siswa di SMK Negeri 1 Bantaeng. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan “diterima”.

Uji analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh yang diberikan variabel Pengaruh Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Bantaeng, maka dilakukan uji koefisien determinasi yang dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:



Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi (r^2)

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.510 ^a	.260	.244	4.886	
a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan					

Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh koefisien determinasi sebesar 26 persen. Hal ini berarti Pengaruh Pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Bantaeng sebesar 26 persen sedangkan sisanya sebesar 74 persen dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil analisis deskriptif persentase variabel Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 82,3% yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kategori sangat baik. Adapun indikator pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang paling tinggi presentasenya yaitu memahami dan mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan, sebesar 86,3% dan yang paling rendah tingkatnya adalah indikator memahami dan mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual (HAKI) sebesar 75,1%. Meskipun demikian variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan memberikan pengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Bantaeng.

Hasil deskripsi variabel minat berwirausaha diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 85,1% yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kategori sangat baik. Adapun indikator minat berwirausaha yang paling tinggi tingkat presentasenya yaitu perhatian dengan skor aktual sebesar 90,4% dan indikator yang paling rendah tingkat presentasinya yaitu keterlibatan siswa dengan skor aktual sebesar 77,0%.

Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas bahwa isntrumen soal variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan memperoleh nilai rhitung antara 0,324 sampai dengan 0,699 lebih besar dari rtabel 0,287 sehingga dinyatakan valid dan untuk uji reliabilitas nilai untuk uji reliabel cronbach's alpha sebesar 0,862 lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dinyatakan reliabel. Sementara itu untuk instrumen variabel minat berwirausaha memperoleh nilai r hitung antara 0,311 sampai dengan 0,519 lebih besar dari rtabel yaitu 0,287 sehingga dinyatakan valid, untuk uji reliabel nilai cronbach's alpha sebesar 0,709 lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen minat berwirausaha dinyatakan reliabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen kedua variabel dalam penelitian ini layak digunakan.

Hasil analisis regresi linear sederhana pada minat berwirausaha pada siswa Akuntansi diperoleh persamaan $Y = 37,513 + 0,452X$. Nilai koefisien regresi sebesar 0,452 X. Hal ini berarti bahwa jika variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (X) mengalami peningkatan sebesar satu satuan, maka variabel minat berwirausaha (Y) meningkat sebesar 0,452X satuan.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh signifikansi sebesar 0,000 nilai ini menandakan bahwa tingkat signifikannya lebih kecil dari 5% (0,05). Hal ini menunjukan bahwa variabel pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan "diterima". Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Ancelina Ohoilulin (2021) "terdapat pengaruh positif dan signifikan antara hubungan minat berwirausaha dengan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan".



Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan pilihan terbaik untuk membantu meneguhkan keyakinan para siswa SMK untuk meningkatkan minat berwirausaha. Dengan mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha, menentukan peluang usaha, merencanakan dan mengelola usaha pada skala kecil. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rumswasti Dhaneswari (2016) menjelaskan bahwa “adanya keterampilan dan ilmu mengenai kewirausahaan akan memberikan pengaruh pada pola fikir dan jiwa untuk dapat merealisasikan ilmu dan keterampilannya dalam bentuk usaha nyata”.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis dari data penelitian serta pembahasan, maka penelitian pengaruh pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Bantaeng. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis deskriptif, variabel pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,3% yang berada pada interval 81% - 100% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis deskriptif, variabel minat berwirausaha memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,1 yang berada pada interval 81% - 100% dengan kategori sangat baik. Penelitian dengan menggunakan uji regresi sederhana disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Bantaeng, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan hendaknya menyampaikan materi pelajaran tersebut secara tepat, lebih kreatif, menarik dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk berwirausaha. Siswa juga Disarankan untuk senantiasa meningkatkan pengetahuannya mengenai kewirausahaan dan berkonsentrasi serta penuh semangat, lebih aktif bertanya dan berpartisipasi pada saat pelajaran kewirausahaan dan meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap keterampilan yang dimiliki. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian tentang pengaruh mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha disarankan untuk menggunakan perspektif yang berbeda dengan demikian hasil penelitian akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2013). *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arumdani, I. (2017). *Pengembangan Minat Berwirausaha di Kalangan Pemuda*. Yogyakarta: Penerbit Andalas
- Badan Pusat Statistika. Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan 2023-2024. https://www.bps.go.id/indicator/6/1179/1/tingkat_pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan.html
- Basrowi. (2014). *Kewirausahaan untuk Perguruan Tinggi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto & Cahyono, A.D. (2013). *Kewirausahaan untuk peserta didik: Penanaman Jiwa Kewirausahaan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deanggi, V.L. (2017). *Peranan Prestasi Mata Kuliah Bahan Bangunan dan Kesiapan Praktik Industri Dengan Minat Berwirausaha*. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY*, 5, 1-6.



- Dewi, T., (2016). "Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a." *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, no. April: 5–24.
- Dhaneswari, R. (2016). Hubungan kemandirian dengan minat berwirausaha siswa sekolah menengah kejuruan negeri 1 sewon bantul yogyakarta. *Jurnal Keluarga*, 2(1), 51-57.
- Djamarah, S.B & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hariyani, I. (2010). Prosedur Mengurus HAKI yang Benar. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98.
- Hidayat, Taufik dan Nana Istidah. (2011). *Panduan Lengkap Menguasai SPSS 19 (Untuk Mengolah Statistik Penelitian)*. Jakarta: Mediakita.
- Juniarini, N. M. R., & Priliandani, N. M. I. (2016). Theory of Planned Behavior pada Minat Berwirausaha dengan Pengetahuan Akuntansi sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Riset Akuntansi*, 9(1), 1–8.
- Khosmas, (2021). "Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMKN 1 Mandor", *jurnal pendidikan IPS*, 1 , 31
- Khotimah, Putriana Chusnul, Sri Kantun, dan Joko Widodo. (2020). "Kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa di smk negeri 7 jember (studi kasus pada kelas xii program keahlian multimedia semester gasal tahun ajaran 2019 / 2020)" 14: 357–60. <Https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.16522>
- Lisdayanti, dkk. (2021). Pengaruh Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan (PKK) Dan Efikasi Diri Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 9(1), 44-54.
- Putriana C.K., dkk. (2020). Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat berwirausaha Siswa di SMK Negeri 7 Jember (Studi Kasus Pada Kelas XII Program Keahlian Multimedia Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 357-360.
- Rahman, A. & Widayat, D. (2018). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Jilid 1*. Jakarta: EGC.
- Sahade, M.(2017). *Minat Berwirausaha: Teori dan Implementasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Salwa, S, H Bisri, dan Dan A Mulyana. 2017. "Minat Berwirausaha Ditinjau Dari Hasil Belajar Peserta Didik Entrepreneurship Interest in Terms of Student Learning Outcomes" *Ditelaah (April)*: 28–29.
- Setiawati, T., & Karpin. (2018). Modul 6 (Produk Kreatif dan Kewirausahaan). Diakses dari Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sulaiman, A. (2022). *Pengembangan Kewirausahaan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Nusantara
- Surya, M. (2015). *Psikologi Guru: Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.

