BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan logis dalam membina insan manusia menuju proses pendewasaan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan hidup lingkungan. Pendidikan dapat dilakukan melalui pendidikan jalur informal, nonformal, dan formal.Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal selain bertujuan mendewasakan anak, juga diperlukan untuk memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana dikemukakan di dalam pasal 3 UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu pencapaian dari sistem Pendidikan Nasional dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan prestasi akademiknya, namun pada kenyataannya ditemukan tuntutan prestasi akademik pada siswa semakin tinggi sementara daya belajarnya biasa-biasa saja. Hal inilah yang menyebabkan tingkat keberhasilan siswa dalam prestasi akademik kurang sebagaimana diharapkan oleh sekolah,orang tua dan siswa itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas merupakan faktor penunjang keberhasilan pembangunan sumber daya manusia.Agar pembangunan sumber daya manusia dapat berhasil dengan baik diperlukan pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dan produktivitas kerja.

Perkembangan teknologi tidak terlepas dari potensi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dalam menghasilkan produk baru yang kreatif dan inovatif. Secanggih-canggihnya sarana dan prasarana yang dimiliki organisasi tanpa ditunjang oleh sumber daya manusia yang berkualitas, dapat diperkirakan perusahaan tersebut sulit untuk maju dan berkembang.Peningkatan atau perkembangan kualitas sumber daya manusia adalah suatu hal yang dinilai berdasarkan kualitas pendidikan, sehingga pendidikan dapat memainkan peranannya. Maka harus terkait dengan dunia kerja yang berarti bahwa lulusan pendidikan semestinya memiliki kemampuan dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja.Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan lembaga pendidikan formal bertanggung jawab mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang terampil dan berkualitas.

Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja sama dalam bidang pendidikan. Program mata pelajarandi SMK pada prinsipnya terdiri dari tiga kelompok program mata pelajaran yaitu mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Kemudian disesuaikan dengan perubahan kurikulum 2013, bahwasannya untuk kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan terdiri atas kelompok mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran wajib adalah mata pelajaran yang harus diikuti oleh peserta didik, sedangkan mata

pelajaran pilihan terdiri atas pilihan akademik dan vokasional yang disesuaikan dengan fungsi satuan pendidikan dan didalamnya terdapat pilihan sesuai dengan minat peserta didik. Kondisi demikian tentunya mengharapkan SMK mampu melaksanakan pembelajaran secara maksimal.

Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong peran aktif dan pemahaman siswa. Dalam hal ini peran guru untuk menciptakan peran aktif siswa pada proses pembelajaran merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar agar dapat mencapai tujuan belajar. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran sering terjadi ketidaksesuaian antara teori yang diperoleh dengan proses praktik yang dilakukan khususnya bagi siswa SMK hasil yang dipelajari di sekolah baik teori maupun praktik berbeda dengan kondisi yang ada di dunia kerja.

Saat ini,masih terjadi *miss match* antara yang dipelajari di sekolah dengan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI). Hal ini disebabkan model pembelajaran masih bersifat konvensional dimana model pembelajaran itu masih berpusat pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Menurut Djamara (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran secara metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Menurut Freire (1999), memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan bergaya *bank*. Penyelenggaraan pendidikannya hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus "ditelan" oleh siswa, yang wajib diingat dan dihafal. Artinya, antara materi pembelajaran di SMK belum sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga diperlukan peningkatan mutu, relevansi dan revitalisasi pendidikan SMK dalam membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Oleh sebab itu, sekolah perlu menerapkan metode pembelajaran berbasis kompetensi.

E. Mulyasa (2006: 39) mengartikan bahwa pembelajaran berbasis kompetensi merupakan suatu konsep pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performansi tertentu sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh peserta didik berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu. Menurut Herminarto Sofyan (2008: 10), pembelajaran berbasis kompetensi menekankan pada pencapaian kompetensi peserta didik. Kompetensi peserta didik dapat dicapai melalui pembelajaran: (1) berpusat pada peserta didik (*student active learning*); (2) belajar dengan melakukan (*learning by doing*); (3) mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial; (4) belajar mandiri dan belajar bekerjasama.

Dengan demikian terjadi *link and match* antara pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI). Akan tetapi fakta dilapangan tidak semua SMK mampu menyelenggarakan proses pembelajaran

dengan maksimal. Kondisi ini karena kurang maksimalnya keadaan sarana penunjang kegiatan praktikum serta penerapan model pembelajaran yang kurang dapat diterima siswa.

Perlu upaya untuk mengatasi keadaan demikian. Salah satu upaya yang dilakukan dalam mengatasi kondisi demikian diantaranya melalui pengembangan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu adanya model pembelajaran *Teaching Factory*, langkah yang selanjutnya biasa disebut dengan TEFA. *Teaching Factory* merupakan perpaduan dari pembelajaran berbasis produksi dan kompetensi. Harianton dan Saefudin (2010: 75) menyatakan bahwa pada pembelajaran berbasis produksi, siswa terlibat langsung dalam proses produksi. Sehingga kompetensi yang dimiliki oleh siswa banyak dipengaruhi dari kasus produksi yang mereka hadapi. Menurut Lamancusa, Jorgensen, Zayas-Castro, Ratner (1995: 5), prinsip dasar *teaching factory* merupakan pengintegrasian pengalaman dunia kerja ke dalam kurikulum sekolah. Semua peralatan dan bahan serta pelaku pendidikan disusun dan dirancang untuk melakukan proses produksi dengan tujuan untuk menghasilkan produk (barang ataupun jasa).

Oleh karena itu, pengembangan Model Pembelajaran TEFA diharapkan dapat menunjang dalam upaya peningkatan Sumber Daya Manusia yang inovatif dan kreatif di era globalisasi sekarang. Lulusan SMK diupayakan mengubah orientasinya tidak hanya menyiapkan calon tenaga kerja yang siap bekerjadi industri, tetapi juga menyiapkan siswa untuk mencari alternatif menjadi

wirausahawan apabila tidak mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kompetensinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa guru pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) mengatakan bahwa pada saat ini motivasi berwirausaha siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari laporan hasil praktik siswa di sekolah maupun di DU/DI dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Praktik Mata Pelajaran PKK Tata Busana Kelas XII Tahun Ajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah siswa	Indikator penilaian	Jumlah Siswa ≥ nilai 78	Jumlah Siswa ≤ nilai 78	Persentase Kelulusan
TB 1	36 orang	Kualitas Pengetahuan Disiplin Kreativitas Sikap	16	20	55,56%
TB 2	31 orang	Kualitas Pengetahuan Disiplin Kreativitas Sikap	13	22	62,85%

Sumber :*Sumber: Daftar Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Siantar*

Tabel 1.2 Daftar Nilai Praktik Mata Pelajaran PKK Tata Busana Kelas XII Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah siswa	Indikator penilaian	Jumlah Siswa ≥ nilai 78	Jumlah Siswa ≤ nilai 78	Persentase kelulusan
TB 1	36 orang	Kualitas Pengetahuan Disiplin Kreativitas Sikap	16	20	61,1%
TB 2	31 orang	Kualitas Pengetahuan Disiplin Kreativitas Sikap	12	23	66,67%

Sumber: Daftar Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Siantar

Dengan nilai praktik siswa yang masih ada di bawah nilai 78 pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menunjukan kemampuan siswa dalam menunjukkan etos kerja dan jiwa untuk berwirausaha dalam proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) masih rendah. Hal ini tentu belum mampu memberi harapan yang baik sesuai dengan tuntutan kurikulum sistem pendidikan nasional. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Siantar masih rendah, untuk meningkatkan motivasi berwirausaha siswa, guru harus memperhatikan siswa dalam penguasaan *hard skill* (keterampilan), *soft skill* (etos kerja dan kemandirian), maupun *communication skill*.

Dalam meningkatkan motivasi berwirausaha siswa maka guru perlu mengajak siswa terlebih dahulu untuk memiliki minat berwirausaha,dimana minat berwirausaha ini merupakan salah satu faktor internal yang berasal dari dalam diri

siswa. Minat untuk berwirausaha adalah langkah awal dalam memulai usaha, karena minat kewirausahaan merupakan hasil dari pikiran sadar yang mendorong individu untuk menciptakan usaha dengan menciptakan produk baru memulai peluang bisnis pengambilan resiko. Kegiatan berwirausaha sangat ditentukan oleh niat individu itu sendiri. Orang-orang tidak akan menjadi pengusaha secara tiba-tiba tanpa adanya pemicu tertentu, disamping kepercayaan seseorang atas kemampuan dirinya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Kondisi motivasi seseorang yang lebih didasarkan pada apa yang mereka percaya dari pada apa yang secara objektif benar.

Motivasi merupakan salah satu penunjang minat berwirausaha, tetapi untuk menumbuh kembangkan kewirausahaan juga dapat ditunjang oleh faktor lain seperti misalnya faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Seperti misalnya membentuk budaya kewirausahaan dalam lingkungan masyarakat juga sangatlah penting. Budaya kewirausahaan sendiri biasanya tumbuh secara alami dalam suatu keluarga atau kelompok masyarakat Indonesia.Ini merupakan aset berharga bagi bangsa Indonesia yang sedang berkembang dan menjadikan wirausaha sebagai penopang perekonomian.

Menurut hasil observasi di SMK Negeri 1 Siantar, mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK pada intinya adalah menciptakan inovasi, kreativitas, mendidik siswa untuk melakukan perubahan dengan proses kerja yang sistematik. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh, yang memiliki karakter, pemahaman, dan keterampilan sebagai wirausaha. Lulusan SMK sudah

seharusnya ditarget untuk dapat mandiri. Oleh karena itu, di SMK ada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang dapat mempersiapkan siswa untuk berwirausaha. SMK juga menerapkan metode praktik lapangan pada pelajaran kewirausahaan untuk melihat bagaimana kemampuan siswa mencari dan memanfaatkan peluang yang ada. Hal ini pula yang membuat anak lulusan dari SMK lebih baik dari anak lulusan SMA dalam hal bisnis. Pemanfaatan pelajaran tersebut harus dioptimalkan sehingga mindset siswa SMK pada akhirnya berubah dari "lulus dan mencari pekerjaan" menjadi "lulus dan menciptakan lapangan pekerjaan". Lahirnya para wirausahawan berarti semakin banyak pula terciptanya lapangan pekerjaan yang akan memberi kontribusi positif untuk mengentaskan pengangguran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa di dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) terdapat dua kegiatan pembelajaran yaitu teori dan praktik. Untuk kegiatan pembelajaran teori yaitu penyampaian materi oleh guru di dalam kelas, sedangkan untuk kegiatan pembelajaran praktik antara lain praktik sesuai dengan kompetensi jurusan dan praktik membuat produk (inovasi produk). Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) masuk dalam kurikulum pendidikan formal khususnya SMK. Dalam kurikulum di SMK, mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) masuk dalam mata diklat yang produktif. Kurikulum yang ada saat ini merujuk pada tujuan untuk membentuk lulusan yang mampu berwirausaha, namun pada kenyataannya, tujuan ini tidak tercapai dalam jumlah yang besar. Hal ini disebabkan salah satunya karena mata pelajaran Produk

Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang ada di sekolah kurang menarik siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang membuat mereka tidak berminat berwirausaha.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, rendahnya daya baca serta enggan untuk bertanya dan mudah mengeluh dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru, hal tersebut menyebabkan siswa kurang mempunyai minat untuk berwirausaha karena pengalaman yang dimiliki masih kurang dan sebagian besar siswa memiliki hasrat yang rendah untuk mengetahui sesuatu. Saat siswa dihadapkan pada suatu soal ataupun permasalahan dalam suatu diskusi kelompok, mereka cenderung belum dapat memecahkan ide kreatif mereka, dan pada saat mereka mengalami kesulitan dalam memahami suatu pelajaran, mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mencari referensi lain maupun bertanya pada teman atau guru. Lingkungan sekolah ternyata juga kurang mendukung proses pembelajaran kewirausahaan yang inovatif.

Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Dari perolehan data di atas menunjukkan, masih rendahnya kemampuan siswa untuk menyerap materi pelajaran yang berlangsung selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) siswa di tuntut berperan aktif dalam pembelajaran, agar kompetensi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bisa tercapai. Seperti yang dikatakan Dimyati, (2006) dalam hal melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, maka guru harus memvariasikan model pembelajaran.

Berkaitan dengan hal itu maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa maupun materi pembelajaran yang diajarkan. Banyak ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai materi suatu subjek dengan baik, tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Timbul petanyaan apakah mungkin di kembangkan suatu model pembelajaran yang sederhana, sistematik, bermakna dan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan dari model pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi. Teknologi pembelajaran yang inovatif dan praktik induktif merupakan konsep metode pendidikan yang berorientasi pada manajemen pengelolaan pembelajaran agar selaras dengan dunia industri, hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi berwirausaha siswa sehingga setelah lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) apa yang mereka dapatkan di bangku sekolah langsung dapat mereka aplikasikan pada dunia industri atau dunia kerja.Berkenaan dengan hal itu, maka dengan memperhatikan berbagai konsep dan teori belajar.

Ada beberapa model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi berwirausaha siswa di SMK salah satunya model pembelajaran *Discovery Learning* dimana model pembelajaran ini menekankan situasi belajar yang berbeda dari yang ada selama ini,dimana siswa mudah memahami konsep

pelajaran dan mengaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan mudah melalui proses pendidikan formal dan informal sehingga sehingga pembelajaran yang di dapat siswa di sekolah dapat langsung di praktekkan dalam kehidupan nyata dan menemukan hal-hal yang baru dalam berkaya dan termotivasi untuk berinovatif.Ada model pembelajaran Simulasi dimana model pembelajaran ini mengasah keterampilan siswa, baik kerampilan mental maupun fisik. Model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpikir kreatif, sehingga motivasi belajar akan meningkat.

Ada juga model pembelajaran *Jigsaw* dimana model pembelajaran ini di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran *Jigsaw* ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Namun dari banyaknya model pembelajaran yang inovatif yang ada dan permasalahan yang di temukan di SMK N 1 Siantar penulis ingin menggunakan model pembelajaran *TeachingFactory*.

Teaching Factory merupakan suatu gabungan dari pendekatan pembelajaranyang berbasis kompetensi dan berbasis produksi, dimana proses pembelajaran praktik yang dilakukan menyerupai proses praktikyang dilakukan di dunia kerja yang sesungguhnya dengan mengadakan kegiatan produksi atau jasa di lingkungan sekolah. Penerapan model pembelajaran *Teaching Factory* ini,

suasana proses pembelajarannya dirancang seperti suasana industri yang nyata. Melalui model seperti ini diharapkan siswa dapat lebih banyak memahami tentang industri, dan siswa dengan lebih mudah mendalami ilmu pelajaran karena siswa dapat mengenal secara langsung pelajaran yang disampaikan oleh guru menurut Hidayat, (2011).

Persentase waktu untuk siswa dalam melakukan praktek langsung akan jauh lebih baik. Belajar dari pengalaman nyata diharapkan akan jauh lebih bermakna dan optimal dalam mengembangkan potensi siswa daripada lebih banyak memaparkan teori di kelas dan sedikit melakukan praktek sesuai dengan program keahlian yang di ambil diSekolah Menengah Kejuruan. Suasana industri yang diciptakan oleh model *Teaching Factory* diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi berwirausaha siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Pengembangan Model Pembelajaran *Teaching Factory* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Motivasi Berwirausaha Siswa Di SMK Negeri 1 Siantar".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat di identifikasi masalah yang ditemukan di SMK Negeri 1 Siantar sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XII program keahlian Tata Busana pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) belum mencapai seperti

yang diharapkan karena masih kurangnya daya produktif, kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran**.**

2. Siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih berorientasi pada guru.
4. Kurangnya interaksi siswa dengan guru.
5. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan peningkatan motivasi berwirausaha.
6. Minat dan motivasi siswa dalam belajar dan berwirausaha masih rendah.
7. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran.
8. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan belum cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan motivasi berwirausaha
9. Mekanisme kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran *Teaching Factory* berbeda dengan model pembelajaran lainnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis terbatas, maka perlu di lakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Model pembelajaran digunakan selama kegiatan pembelajaran adalah penggunaan model *Teaching Factory*.

2. Mata pelajaran yang di ajarkan dalam penelitihan ini Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII program Tata Busana SMK Negeri 1 Siantar Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan model pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) layak untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Siantar?
2. Apakah pengembangan model pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Siantar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dalam meningkatkan motivasi berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Siantar.

2. Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran *joobseat Teaching Factory* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dapat meningkatkan motivasi berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Siantar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, pengembangan model pembelajaran *Teaching Factory* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Selanjutnya pengembangan model *pembelajaran Teaching Factory* dapat menjadi sumber referensi baru dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu melaksanakan model pembelajaran *Teaching Factory* sebagai inovasi pembelajaran. Dapat memberikan bahan kajian baru yang dapat dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Teaching Factory* memberikan motivasi dan membantu siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

(PKK) agar materi mudah tersampaikan dengan pembelajaran yang lebih bermakna, untuk mencapai kemampuan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Teaching Factory* dapat menumbuhkan kerjasama antar guru yang berdampak positif pada pembelajaran disekolah, sehingga menjadikan mutu sekolah meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini memberikan manfaat dapat menambah pengetahuan, serta keterampilan bagi peneliti untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Teaching Factory* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).