

## PENINGKATAN KOMPETENSI KERJA BERBASIS INTEGRASI SOFT SKILLS, HARD SKILLS DAN ENTREPRENEUR SKILLS PROGRAM KEAHLIAN KULINER MELALUI PENERAPAN TEACHING FACTORY SMK

Cucu Sutianah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya  
E-mail korespondensi : [cucu.sutianah@unsil.ac.id](mailto:cucu.sutianah@unsil.ac.id)

### ABSTRAK

Pembelajaran SMK memiliki tujuan untuk menyiapkan lulusan potensial berbasis kewirausahaan, keberkerjaan dan keberlanjutan, sesuai dengan kompetensi (pengetahuan, psikomotor dan sikap) guna menghasilkan soft skills, hard skills, dan entrepreneur skills yang relevan sesuai kebutuhan dunia kerja khususnya di abad 21, karenanya hasil pembelajaran SMK harus mencakup life and career skills, learning and innovation skills, serta information media and technology skills, maka perlu model pembelajaran berparadigma konstruktif seperti model teaching factory. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan integrasi soft skills, hard skills, dan entrepreneur skills pada program keahlian kuliner melalui penerapan model pembelajaran teaching factory berkenaan hasil belajar. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen, pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan dengan tes kognitif, angket, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Program Keahlian Kuliner, teknik pengumpulan sampel dengan Teknik sampel purposive. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dan pengembangan kemampuan soft skills, hard skills, entrepreneur skills dan kognitif siswa pada kriteria sangat tinggi. Sehingga terdapat peningkatan dan pengembangan kemampuan soft skills, hard skills, entrepreneur skills dan kemampuan kognitif siswa Program Keahlian Kuliner pada kategori sangat tinggi (positif signifikan).

**Keywords:** *Kompetensi, Integrasi, Soft Skills, hard skills, Entrepreneur skills dan Teaching Factory*

### ABSTRACT

*Vocational learning has the aim of preparing potential graduates based on entrepreneurship, employment and sustainability, in accordance with competencies (knowledge, psychomotor and attitudes) in order to produce soft skills, hard skills, and entrepreneurial skills that are relevant to the needs of the world of work, especially in the 21st century. Vocational schools must cover life and career skills, learning and innovation skills, as well as information media and technology skills, so a learning model with a constructive paradigm is needed, such as the factory teaching model. The purpose of this study is to find out the improvement in the integration of soft skills, hard skills, and entrepreneurial skills in the culinary expertise program through the application of the teaching factory learning model regarding learning outcomes. The method used is a quasi-experimental, descriptive quantitative approach. Data were collected by cognitive tests, questionnaires, observations, interviews and documentation studies. The population in this study is culinary skills program student, sample collection techniques with purposive sampling technique.. The results showed the improvement and development of the soft skills, hard skills, entrepreneurial skills and cognitive abilities of students at very high criteria. So*

*that there is an increase and development of soft skills, hard skills, entrepreneurial skills and cognitive abilities of Culinary Expertise Program students in the very high category (positively significant).*

**Keywords:** *Job competence, Integration of soft skills, hard skills and entrepreneurial skills , Teaching Factory*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kuantitas dan kualitas pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan ini belum relevan dengan fakta di lapangan, dunia dan Industri belum menyerap lulusan SMK secara maksimal. Meningkatnya jumlah lulusan SMK yang belum siap bekerja, sebab *skills* lulusan SMK masih belum sesuai dengan kompetensi kerja. Nilai-nilai kecakapan dalam hidup diantaranya nilai kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, rasa percaya diri, etika, kerjasama, kreativitas, komunikasi, dan kepemimpinan (*soft skills*), merupakan kompetensi kerja yang diperlukan dunia kerja, dunia industry, serta dunia usaha. Memiliki kemampuan akademik (*hard skills*) yang tinggi akan tetapi tidak diimbangi dengan *soft skills* yang baik, maka akan menghasilkan sumber daya yang kurang maksimal.

Meningkatnya jumlah lulusan SMK yang terjun langsung ke dunia kerja maupun dunia usaha, Aspek *soft skills* sangat diperlukan dalam pembelajaran di SMK. Integrasi pembelajaran di SMK lebih diperlukan strategi atau metode pembelajaran yang mendukung agar peserta didik dapat mengembangkan aspek *soft skills* yang dimilikinya. Tantangannya adalah tersebarnya informasi- informasi yang tidak benar (hoax) dengan cepat yang tentunya akan menimbulkan kerancuan informasi bahkan menimbulkan konflik sosial. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pemicu revolusi industri juga diikuti dengan implikasi lain seperti pengangguran, kompetisi manusia dengan mesin, dan tuntutan kompetensi yang semakin tinggi. Pengangguran itu terjadi karena bergesernya tugas-tugas manusia dalam bekerja yang digantikan oleh mesin. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, secara otomatis persaingan kompetensi manusia juga semakin ketat. Kompetensi itu adalah penguasaan *Knowledge, Skill, Attitude* pada bidang tertentu berdasarkan standar tertentu (UU Nomor 13 Tahun 2003). Manusia dituntut untuk memiliki kompetensi untuk dapat bersaing satu dengan yang lainnya. Terlebih lagi tahun 2015 lalu telah diberlakukan pasar bebas yang dikenal dengan MEA (Masyarakat Ekonomik Asean) yang di dalamnya terdapat kesepakatan di antara sebelas negara.

Integrasi *soft skills, hard skills* dan *entrepreneur skills* merupakan aspek penting dalam menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan berjaya dalam pekerjaannya. Diperlukan kajian pola-pola integrasi *soft skills* dan *hard skills* dalam pembelajaran dengan berbagai strateginya. Perkembangan informasi dan komunikasi, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan struktur ketenagakerjaan di era global memerlukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal. Kualitas yang dimaksud adalah SDM yang mempunyai daya saing secara terbuka dengan negara lain, adaptif dan antisipatif terhadap berbagai perubahan dan kondisi baru, terbuka terhadap perubahan, mampu belajar bagaimana *belajar (learning how to learn), multi-skilling*, mudah dilatih ulang, serta memiliki dasar-dasar kemampuan luas, kuat, dan mendasar untuk berkembang di masa yang akan datang. Perkembangan yang akan terjadi di abad 21 dan mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan dan menjadi tugas pendidikan untuk mempersiapkan warga negara dengan kompetensi tersebut. Terdapat lima kondisi atau konteks baru dalam kehidupan berbangsa, yang masing-masing memerlukan kompetensi tertentu. Kondisi

kompetisi global (perlu kesadaran global dan kemandirian), kondisi kerjasama global (perlu kesadaran global, kemampuan bekerja sama, penguasaan ITC), pertumbuhan informasi (adaftasi dengan teknologi, *critical thinking* & pemecahan masalah), perkembangan kerja dan karier (*perlu critical thinking* & pemecahan masalah, inovasi & penyempurnaan, dan, fleksibel & *adaptable*), perkembangan ekonomi berbasis pelayanan jasa, *knowledge economy* (perlu melek informasi, *critical thinking* dan pemecahan masalah).

SMK perlu mengembangkan pembelajarannya mempersiapkan lulusannya untuk memenuhi kebutuhan kompetensi utuh yang diharapkan dunia kerja/industri meliputi aspek: kejujuran, etos kerja, tanggungjawab, disiplin, menerapkan prinsip keselamatan kerja, inisiatif dan kreativitas, kerjasama, penyesuaian diri, percaya diri, dan toleransi. Aspek-aspek *soft skills* atau karakter kerja memiliki peran signifikan dalam menentukan keberhasilan suatu usaha/industri maupun kesuksesan karyawan itu sendiri. Kemampuan kesadaran global, watak kemandirian, kemampuan bekerjasama secara global, kemampuan menguasai komputasi, kemampuan melek teknologi, kemampuan intelektual yang ditekankan pada *critical thinking* dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan untuk melakukan inovasi & menyempurnakan, dan, memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang bersifat fleksibel & adaptabel. Kerjasama SMK dengan industry pasangannya untuk endesain proses pendidikan kejuruan yang mampu menumbuhkan karakter kerja sebagai bagian integral kompetensi yang harus dimiliki lulusan, dengan mengintegrasikan *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneur skills*. Berbagai penelitian lain makin menguatkan pentingnya *soft skills* dalam menentukan keberhasilan seseorang, termasuk dalam hal ini lulusan SMK. Penelitian-penelitian tersebut sebagaimana dikutip Heri Kuswara (antara lain sebagai berikut.: Pertama, Harvard University mengungkapkan bahwa kesuksesan karir seseorang 80% ditentukan oleh *softskillsnya* sementara hanya sekitar 20% saja ditentukan oleh *hard skills*. Kedua, pada Buku *Lesson from The Top* karya Neff dan Citrin (1999). Sepuluh kiat sukses 50 orang tersukses di Amerika, delapan kriteria memuat *soft skills* sementara hanya dua kriteria saja yang *hard skills*. Ketiga, survei dari National Association of College and Employee (NACE), USA (2002), kepada 457 pemimpin di Amerika, tentang 20 kualitas penting orang sukses, hasilnya berturut-turut adalah *soft skills* dan hanya dua yang *hard skills*. Keempat, Pink dalam bukunya "A Whole New Mind" menyatakan bahwa "*Soft skills have become the source of economic survival*". Kelima, psikolog David Mc Clelland berpendapat "Faktor terkuat yang berkontribusi terhadap kesuksesan para eksekutif adalah seluruhnya faktor *soft skills*, satu-satunya *hard skills* yang masuk dalam daftarnya yaitu kemampuan berpikir analitis. Keenam, Rinella Putri (*Vibiznews- Human Resources*) menyatakan bahwa "Komunikasi dan interpersonal skill merupakan syarat terpenting untuk sukses di profesi manapun".

Hasil pengamatan empirik yang dilakukan oleh Depdiknas, yang dikutip oleh Mariah & Sugandi (2010:1) menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan SMK di Indonesia bukan hanya kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu dan teknologi, tetapi juga kurang mampu mengembangkan diri dan karirnya di tempat kerja. Kualifikasi calon dunia kerja yang dibutuhkan dunia kerja di samping syarat keilmuan dan ketrampilan juga serangkaian kemampuan non-teknis tidak terlihat wujudnya (*intangibile*) namun sangat diperlukan yang disebut sebagai *soft skills*.

*Soft skills*, *hard skills*, *entrepreneur skills* merupakan kompetensi yang tidak dapat terpisahkan antara satu dan lainnya dalam diri seseorang jika orang tersebut ingin meraih kesuksesan dalam bidang yang disukainya. *Hard skills* mengacu kepada kemampuan teknis dan pengetahuan yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan, sedangkan *soft skills* memungkinkan anda menggunakan kemampuan teknis lebih efektif. *Hard Skills* dapat

diartikan sebagai keterampilan seseorang dalam hal penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya. Ia berhubungan dengan kemampuan olah pikir (kognitif) dan kemampuan olah fisik (psikomotorik). Dengan kata lain, *hard skillss* merupakan representasi dari kecerdasan intelektual dan juga kecerdasan kinestetik. Dalam konsep UNESCO, *hard skillss* merupakan ekspektasi dari pilar pendidikan *learning to know* dan *learning to do*. *Soft skillss* merupakan keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skillss*) yang dapat meningkatkan kinerja secara optimal dan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain yang merupakan hasil ekspektasi dari *learning to be* dan *learning to life together*. *Entrepreneur skills* merupakan hasil pemikiran dan kompetensi seseorang yang berawal dari *communication skills* (inter dan antar personal skills, social skills) *critical tinkering*, dan *collaboration skills* (kerjasama, gotong royong, literasi manusia atau humanitis,) yang akan menghasilkan sebuah kreatifitas dan harus diwujudkan dalam sebuah inovasi secara *real*, yang akan membentuk kompetensi dalam memenuhi kebutuhan konsumen atau masyarakat, dan industry. Penulis dapat menyimpulkan bahwa *entrepreneur skills* merupakan ekspektasi dari, *learning to know*, *learning to be*, *learning to do* and *learning to life together*, dan bersifat kemandirian.

Literasi baru tersebut adalah (1) Data Literation adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari Big Data dalam dunia digital, (2) Technology Literation adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan teknologi dalam duniakerja, seperti Coding, Artificial Intelligence (AI) dan prinsip-prinsip teknik rekayasa (engineering principles), dan (3) *Human Literation* adalah dalam bidang humanities, kolaborasi, kemanusiaan, komunikasi, dan desain(rancangan) yang perlu dikuasai oleh semua lulusan sdi Indonesia. Khusus untuk literasi manusia (SDM), strategi yang harus diterapkan kepada generasi penerus adalah harus mampu berinteraksi dengan baik, tidak kaku, dapat melakukan pendekatan kemanusiaan dengan melaksanakan komunikasi yang baik dan berbobot, selain harus menguasai desain kreatif dan inovatif.

Hasil pengamatan awal pada pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di SMK diantaranya, sebagai berikut: 1) siswa merasa kurang percaya diri dalam berwirausaha karena tidak memiliki keterampilan khusus sebagai modal keahlian bisnis; 2) siswa SMK menyatakan proses belajar kewirausahaan masih menggunakan metode pembelajaran di dalam kelas dan lebih teoritis; 3) siswa SMK belajar kewirausahaan hanya bertujuan memenuhi kewajiban menempuh mata pelajaran kewirausahaan, 4). siswa SMK menyatakan kurang semangat mengaplikasikan karakter kewirausahaan, kurang semangat meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam kegiatan kewirausahaan; 4) siswa SMK, menyatakan guru menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi dan tugas; 5) siswa SMK menyatakan sarana penunjang pembelajaran kewirausahaan masih kurang.

Peserta didik SMK belum mampu menuangkan ide- ide dalam setiap tugas yang diberikan, sikap berani mengambil resiko, ketika mengerjakan tugas praktek siswa kurang berani untuk membuat tugas dengan tampilan berbeda. Sikap berorientasi pada hasil, siswa belum bisa bertindak untuk menghasilkan karya nyata yang dibutuhkan masyarakat. Sikap kepemimpinan siswa belum mampu membagi tugas dalam kelompoknya, kurang dapat mengelola waktu dengan baik, kurang kerjasama antara kelompok; Sikap siswa kurang kerja keras dalam memanfaatkan waktu yang lebih produktif dan kreatif; Sikap keterampilan siswa Sekolah Menengah Kejuruan masih kurang mandiri dalam memaksimalkan ide-ide baru.

Belum optimalnya, penguasaan integrasi *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneur skills* oleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain respon siswa dan kemampuan

guru dalam menyampaikan atau metode pembelajaran serta masih sedikitnya, keterlibatan pihak dunia usaha untuk ikut menciptakan siswa yang memiliki integrasi integrasi soft skills, hard skills dan entrepreneur skills serta jiwa wirausaha yang Tangguh dan mengarah pada kompetensi kerja. SMK harus bekerja sama menjalin kemitraan dengan dunia kerja, usaha dan dunia industri secara melekat, relevan dengan potensi pengembangan daerah. Dengan model kerja sama seperti ini, maka program persiapan lulusan SMK, dengan keterampilan tuntas, yaitu teori, praktik dan , kerja serta *soft skills* dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dipaparkan sebelumnya, nampak bahwa ada beberapa permasalahan lulusan Program Keahlian Kuliner pada SMK Nurrussalam, Kabupaten Tasikmalaya, dalam pembelajarannya, dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Factory*. Beberapa permasalahan, diantaranya kualitas peningkatan dan integrasi *soft skill*, *hard skills*, dan entrepreneur skills masih harus dilakukan pengembangan kompetensinya. Pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas siswa yang baik yang ditunjukkan dengan integrasi *soft skill*, *hard skills*, dan entrepreneur skills, umumnya mampu meningkatkan minat dan bakat calon siswa untuk bersekolah di SMK Nurrussalam Salopa. Kualitas minat dan bakat calon siswa untuk melanjutkan di SMK Nurrussalam Salopa meningkat, dan berkembang, otomatis akan meningkatkan jumlah kualitas siswa yang mendaftar, dan juga peningkatan mutu integrasi *soft skill*, *hard skills*, dan *entrepreneur skills*, yang relevan dengan kompetensi kerja industry kuliner di wilayahnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut peningkatan kualitas lulusan dan pengembangan kompetensi kerja peserta didik di SMK Nurrussalam khususnya Program Keahlian Kuliner harus menjadi prioritas utama, dengan mengimplementasikan system pembelajaran berbasis kebutuhan dunia kerja, yang berbasis industry dan kebutuhan kecakapan kerja serta kebutuhan hidup.

Model pembelajaran *Teaching Factory* di SMK, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengalaman secara langsung, melakukan pekerjaan dalam suasana industri yang sebenarnya. Siswa diberikan tanggung jawab, mengelola sebuah usaha, mulai dari menerima pemberi order sampai menyerahkan order. Implementasi model pembelajaran *Teaching Factory* diharapkan dapat mendukung dalam upaya peningkatan kualitas lulusan SMK menjadi SDM yang berkualitas, berjiwa inovatif dan kreatif, yang memiliki sikap, perilaku, karakteristik wirausaha sesuai kompetensi keahliannya. Pembelajaran kewirausahaan memberikan keterampilan khusus pada siswa, sehingga dapat mengelola keterampilannya sebagai sumber kehidupannya. Pengembangan pendidikan kewirausahaan yang terdapat dalam kurikulum nasional SMK dalam rangka menciptakan kualitas sumber daya manusia (lulusan) yang unggul dan berjiwa wirausaha, menumbuhkan jiwa wirausaha pada siswa akan mengurangi tingkat pengangguran, karena setelah lulus dari sekolah, diharapkan siswa mampu merintis usaha sendiri.

Sejalan dengan permasalahan di atas, pada kesempatan ini peneliti akan melihat peningkatan mutu integrasi *soft skill*, *hard skills*, dan pengembangan entrepreneur skills, yang relevan dengan kompetensi kerja industry kuliner, melalui implementasi model pembelajaran *Teaching Factory* yang akan diterapkan dengan mengintegrasikan dan mengkolaborasi seluruh mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, kelompok Wajib Kewilayahan dan kelompok wajib peminatan C1, C2 dan C3, Program Keahlian Kuliner pada Semester 5 di Kelas XII Tata Boga SMK Nurrussalam, Kabupaten Tasikmalaya, dengan judul **“Peningkatan kompetensi kerja berbasis *Integrasi Soft Skills, Hard Skills, dan Entrepreneur Skills* Program Keahlian Kuliner Melalui Penerapan *Teaching Factory* SMK”**.

## KERANGKA TEORETIK

### *Soft Skill dan Hard Skill*

Definisi *Soft Skill* dan *Hard Skill* dalam dunia kerja, sumber daya manusia yang unggul adalah mereka yang tidak hanya memiliki kemahiran *hard skill* saja tetapi juga piawai dalam aspek *soft skill*nya. Menurut Abdurrahman dalam Widhi (2010), *soft skill* adalah sikap dan perilaku, kejujuran, rasa percaya diri, motivasi yang tinggi, kemampuan beradaptasi dengan perubahan, kompetensi interpersonal, orientasi nilai yang menunjukkan kinerja yang efektif dan jiwa kewirausahaan. *Soft skill* merupakan ketrampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain dan ketrampilan dalam mengatur dirinya sendiri yang mampu mengembangkan pekerjaan secara maksimal. (Sutikno, 2009) . *Soft skill* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. *Interpersonal skill*, keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, yang meliputi: a) *motivation skills* yaitu kemampuan memberikan motivasi atau dorongan kepada orang lain; b) *leadership skills* yaitu kemampuan mencapai hasil dengan memberdayakan orang lain; c) *negotiation skills* yaitu kemampuan memfasilitasi kesepakatan antara dua pihak atau lebih; d) *presentation skills* yaitu kemampuan mengkomunikasikan pesan di depan orang banyak; e) *communication skills* yaitu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain; f) *relationship building* yaitu kemampuan membina relasi; g) *public speaking skills* yaitu kemampuan berbicara dimuka umum; dan h) *self-marketing skills* yaitu kemampuan dalam memasarkan produk dengan baik dan tepat.
2. *Intrapersonal skill*, keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri, seperti: a) *time management* yaitu dapat mengelola waktu dengan baik dalam efisiensi kerja; b) *Stress management* yaitu kemampuan untuk mengendalikan diri ketika situasi, orang-orang dan kejadian-kejadian yang ada memberi tuntutan yang berlebihan; c). *change management* yaitu kemampuan dalam mengakomodasi adanya perubahan untuk kemudian diadakan adaptasi terhadap perubahan tersebut; d). *transforming character* yaitu kemampuan dalam membentuk pola pikir, sikap dan perilaku guna membangun hubungan yang efektif dengan orang lain; e) *creative thinking* yaitu kemampuan untuk berfikir dalam menciptakan; f) *goal orientation* yaitu kemampuan dalam memfokuskan usaha untuk mencapai tujuan, misi atau target; dan g) *accelerated learning technicque* yaitu teknik belajar dengan cepat. Banyak ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan kesuksesan individu dalam bekerja dipengaruhi oleh karakteristik kepribadian individu.

Penelitian kemudian mengarah pada pertanyaan karakteristik kepribadian seperti apakah yang mendukung kesuksesan dalam bekerja. Dari banyak teori kepribadian, teori kepribadian lima faktor banyak dipakai untuk meninjau kesuksesan dalam bekerja. Lima faktor kepribadian tersebut merupakan gambaran mengenai karakteristik khas individu yang unik dan relatif stabil. Lima faktor tersebut antara lain: 1) ketahanan pribadi

(*conscientiousness*), ketahanan pribadi ini ditunjukkan dengan karakter gigih, sistematis, pantang menyerah, motivasi tinggi dan tahan terhadap beban pekerjaan; 2) ekstraversi (*extraversion*), tipe kepribadian ini ditandai dengan keterampilan membina hubungan dan komunikasi yang efektif, pandai bergaul, bekerja sama, aktif, mengutamakan kerjasama, atraktif dan asertif (terbuka); 3) keramahan (*agreeableness*), tipe ini ditandai dengan sikap ramah, rendah hati, tidak mau menunjukkan kelebihannya, mudah simpati, hangat, dapat dipercaya dan sopan; 4) emosi stabil (*emotion stability*), tipe ini ditandai dengan sikap yang tenang, tidak mudah cemas dan tertekan, mudah menerima, tidak mudah marah dan percaya diri; dan 5) keterbukaan terhadap pengalaman (*openness*), individu dengan tipe ini memiliki daya pikir yang imajinatif, menyukai tantangan, anti kemapanan, kreatif, kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang besar (Widhi, 2010). Kelima faktor kepribadian ini didapatkan dari penelitian yang bertahun-tahun dilakukan dalam kajian psikologi yang merupakan intisari dari karakteristik kepribadian manusia. Dari kelima faktor di atas, faktor ketahanan pribadi dan kestabilan emosi merupakan prediktor yang paling besar terhadap kesuksesan dalam bekerja secara umum.

Di sisi lain faktor lainnya menjadi prediktor kesuksesan yang tidak langsung, tergantung dari kriteria pekerjaan yang diemban. Misalnya ekstraversi lebih tepat untuk pekerjaan yang membutuhkan hubungan interpersonal atau negosiasi, individu dengan tipe keramahan lebih tepat pada pekerjaan yang membutuhkan sifat kooperatif, tipe keterbukaan terhadap pengalaman lebih tepat pada posisi peneliti atau tim kreatif. Hasil penelitian terbaru menemukan bahwa peranan tipe kepribadian terhadap kesuksesan diperantarai oleh motivasi. Field dalam Sutikno (2009) berpendapat bahwa *hard skill* merupakan kemampuan praktis yaitu kemampuan pengetahuan dan kemampuan profesional untuk melakukan pekerjaan yang memiliki konsep baru dan bertujuan untuk membangun perusahaan.

Berdasarkan definisi tersebut *hard skill* dapat dikategorikan sebagai berikut: 1) *knowlegde* (ilmu pengetahuan), merupakan sesuatu yang diketahui langsung dari pengalaman, berdasarkan panca indra, dan diolah oleh akal budi secara spontan; 2) *skill* (keterampilan/teknologi), merupakan kemampuan untuk menjalankan suatu pekerjaan tertentu yakni dalam menggunakan peralatan, dan metode dari suatu bidang tertentu, misalnya menggunakan program komputer, akuntansi dan lain-lain. 3) *standard operation procedure* (SOP), merupakan satu set pedoman dalam suatu organisasi yang menjelaskan prosedur kegiatan rutin, SOP sangat dibutuhkan oleh suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien, manfaat SOP antara lain: a) Sebagai sarana untuk mengkomunikasikan pelaksanaan suatu pekerjaan, b) sebagai sarana acuan dalam melakukan penilaian terhadap proses pelayanan, c) sebagai sarana pelatihan bagi staf baru sehingga mengurangi waktu yang terbuang untuk memberikan pengarahan, d) sebagai sarana mengendalikan dan mengantisipasi apabila terdapat suatu perubahan sistem, e) sebagai sarana audit sistem informasi (Sutikno, 2009)..

Hasil pengamatan awal pada pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan di SMK diantaranya, sebagai berikut: 1) siswa merasa kurang percaya diri dalam berwirausaha karena tidak memiliki keterampilan khusus sebagai modal keahlian bisnis; 2) siswa SMK menyatakan proses belajar kewirausahaan masih menggunakan metode pembelajaran di dalam kelas dan lebih teoritis; 3) siswa SMK belajar kewirausahaan hanya bertujuan memenuhi kewajiban menempuh mata pelajaran kewirausahaan, 4). siswa SMK menyatakan kurang semangat mengaplikasikan karakter kewirausahaan, kurang semangat meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam kegiatan kewirausahaan; 4) siswa SMK,

menyatakan guru menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi dan tugas; 5) siswa SMK menyatakan sarana penunjang pembelajaran kewirausahaan masih kurang.

Peserta didik SMK belum mampu menuangkan ide-ide dalam setiap tugas yang diberikan, sikap berani mengambil resiko, ketika mengerjakan tugas praktek siswa kurang berani untuk membuat tugas dengan tampilan berbeda. Sikap berorientasi pada hasil, siswa belum bisa bertindak untuk menghasilkan karya nyata yang dibutuhkan masyarakat. Sikap kepemimpinan siswa belum mampu membagi tugas dalam kelompoknya, kurang dapat mengelola waktu dengan baik, kurang kerjasama antara kelompok; Sikap siswa kurang kerja keras dalam memanfaatkan waktu yang lebih produktif dan kreatif; Sikap keterampilan siswa Sekolah Menengah Kejuruan masih kurang mandiri dalam memaksimalkan ide-ide baru.

Penerimaan karyawan, seringkali pihak dunia industri mendapatkan peserta didik yang memasuki lapangan pekerja, tidak mempunyai bekal yang memadai untuk kualifikasi pekerja yang diharapkannya. Bahkan setelah tidak diterima di industri, tidak memiliki minat untuk berwirausaha., dan juga kompetensi kerja yang optimal. Pembelajaran kewirausahaan yang diajarkan di SMK, ternyata belum mampu menghasilkan siswa yang memiliki sikap, watak, perilaku, dan karakter wirausaha, sehingga banyak lulusan SMK yang belum siap untuk mandiri. Kondisi ini terjadi karena, lulusan tidak mampu memenuhi kompetensi yang dibutuhkan dunia industri, serta ketidakmampuan untuk membuka lapangan kerja secara mandiri.. Lulusan SMK, harus dipersiapkan dalam proses dan hasil belajar, yang dapat mengembangkan karakter wirausaha, agar mampu membuka lapangan kerja dan berwirausaha, memiliki soft skills dan hard skills yang terintegrasi, relevan, dengan kebutuhan dunia kerja.

Hasil penyebaran angket yang dilakukan Mulyani, Endang (2009, hlm 2) pada jurnal ekonomi dan pendidikan terlihat pada tabel berikut, Hal ini ditegaskan pula oleh Widarto (2007), yang berpendapat bahwa: "Aspek-aspek kompetensi soft skills dirasakan penting oleh industri adalah kejujuran, etos kerja, tanggung jawab, disiplin, menerapkan prinsip-prinsip keselamatan kerja, inisiatif, dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa kepribadian/karakter atau soft skills memiliki peran kunci dalam menentukan kualifikasi yang dibutuhkan industri". Rendahnya kompetensi dan entrepreneur skills peserta didik, yang menyebabkan lulusan SMK belum siap untuk menciptakan lapangan kerja, baik untuk dirinya sendiri atau menjadi wirausahawan. Peranan para wirausahawan pada suatu negara yang sedang berkembang, tidak dapat diabaikan terutama dalam melaksanakan pembangunan. Suatu bangsa akan berkembang lebih cepat apabila, memiliki para wirausahawan yang dapat berkreasi, serta melakukan inovasi secara optimal, yaitu mewujudkan gagasan-gagasan baru menjadi kegiatan yang nyata dalam setiap usahanya.

Direktorat Jendral Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (Direktorat PSMK) turut ambil bagian dengan berusaha meningkatkan kompetensi dan jiwa wirausaha lulusan SMK. Roadmap SMK 2010-2014, Direktorat PSMK memiliki visi untuk mewujudkan SMK yang dapat menghasilkan tamatan berjiwa wirausaha yang siap kerja, cerdas, kompetitif, dan memiliki jati diri bangsa, serta mampu mengembangkan keunggulan lokal dan dapat bersaing di pasar global. Upaya merealisasikan visi tersebut, salah strategi yang dibuat ialah dengan melaksanakan program *teaching and learning factory* atau *teaching industry* di SMK..

Proses pembelajaran yang paling sesuai untuk meningkatkan kompetensi, dan mampu mengembangkan karakter wirausaha di bidang Industri Kreatif adalah, pembelajaran yang berorientasi pada dunia industri sesungguhnya, dengan penekanan pada pendekatan pembelajaran, yang didukung oleh kurikulum, sesuai kompetensi kerja yang diharapkan dunia usaha dan dunia industri dan berwirausaha. Model pembelajaran tersebut adalah

*Teaching Factory* yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan sarana prasarana yang dimiliki sekolah dalam menciptakan suasana industri di sekolah untuk mencapai kompetensi satu atau beberapa mata pelajaran produktif. Siswa melakukan pekerjaan nyata sesuai kompetensi yang harus dimiliki dari mata pelajaran tersebut. Sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan pengetahuan sekolah.

### ***Teaching Factory***

Model pembelajaran *Teaching Factory* merupakan model pembelajaran yang menggambarkan siklus industri sebenarnya sesuai konsentrasi keahlian dengan mengintegrasikan seluruh mata pelajaran pada suatu Program Keahlian, dalam satu semester sebagai bentuk dari *Collaborative teaching and learning* berbasis kehidupan atau *life skills*, yang didasarkan pada *learning and education for life*. *Teaching factory* harus dilaksanakan dalam blok waktu dalam satu semester dengan cara memberi peserta didik pengalaman langsung suasana industri di yang dilakukan di sekolah dalam upaya mencapai kompetensi belajar, berupa integrasi soft skills, hard skills, entrepreneur skills, pada mata pelajaran kelompok Wajib Nasional, Wajib Kewilayahan dan Kelompok Wajib Peminatan., pada suatu program keahlian di SMK yang bersifat memproduksi barang maupun jasa. Yang dibutuhkan oleh masyarakat. Bagi SMK yang pelaksanaan *teaching factory* sudah kondusif, dapat sekaligus sebagai pelaksanaan PKL (Praktek Kerja lapangan) dilanjutkan dengan Asesmen Kompetensi diakhiri dengan mengembangkan *entrepreneur skills* yang relevan dengan potensi daerah.

Implementasi model *teaching factory* yaitu, persiapan guru dan peserta didik, persiapan 75 % sarana prasarana terstandar industry, sesuai Program Keahlian/Konsentrasi keahlian, survai pasar, relevansi produk yang mau dibuat sesuai kebutuhan konsumen dan pengembangan materi pada silabus. Penerimaan pesenan, atau pembuatan produk barang maupun jasa sesuai dengan kebutuhan konsumen, baik dilakukan secara langsung maupun *online*, setelah melakukan riset pasar. Menerima pemberi pesenan, melakukan sinkronisasi produk atau menganalisis bentuk pesenan, Menyatakan kesiapan mengerjakan pesenan dengan tepat janji dibarengi dengan konsekwensi serta komitmen. Mengerjakan pesenan dengan memperhatikan (*Standar Operasional Product*) dan memperhatikan K3, melakukan *quality control*, dan memberikan pesenan kepada pemesan, baik secara online maupun langsung. . Guru berperan sebagai fasilitator, konsultan dan asesor, sedangkan siswa berperan sebagai pekerja, layaknya dalam sebuah iundustri. *Teaching Factory*, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mengembangkan kreatifitas dengan cara mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, dengan menggunakan esensial mata pelajaran, kompetensi berupa *hard skills*, *soft skills*, *entreupreneur skills*, kecakapan sosial, emosional, inter dan antar personal skills dan kompetensi akademik, serta kecakapan vokasional atau yang disebut dengan *life skills*, sebagai *core value dalam learning and education for life*, yang menghasilkan kompetensi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode survey deskriptif pada studi pendahuluan dan metode eksperimen dikhususkan pada *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent control group design*. Desain *non equivalent control group design* ini menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen yaitu kelas XII Jasa

Kuliner 1 akan mendapatkan pembelajaran Model Pembelajaran *Teaching Factory* sedangkan kelas XII Jasa Kuliner 2, sebagai kelas kontrol akan mendapatkan model konvensional. Selain peneliti datang langsung ke tempat atau objek penelitian dalam hal ini di Studi Observasi dan pendahuluan di SMK Nurusalam Salopa Tasikmalaya yang merupakan Sekolah Unggulan untuk pelaksanaan dan implementasi model pembelajaran *Teaching Factory*.

Kemudian melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan dan rencana penelitian yang sebelumnya telah disusun untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan subjek yang diteliti meliputi a) proses perencanaan pembelajaran dengan data dikumpulkan melalui studi dokumentasi pada dokumen perencanaan pembelajaran dan wawancara pada semua guru mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3, angket dan lembar observasi *entrepreneur skills*, lembar observasi *hard skills* dan *soft skills* peserta didik dan pedoman wawancara untuk pendidik, Kepala Sekolah dan Top Manajemen, Program Keahlian Jasa Kuliner. b) proses pelaksanaan pembelajaran, data dikumpulkan dengan studi observasi, eksperimen, dan wawancara; dan c) evaluasi pembelajaran data dikumpulkan melalui studi dokumentasi pada soal-soal evaluasi, tes knowledge skills, tes soft skills, tes hard skills, dan entrepreneurship skills, dengan 3 (tiga) *treatment*. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik dengan teknik pengambilan data purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.”

Alasan menggunakan teknik Purposive Sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Teknik Purposive Sampling yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian inirandom *snowball*, yakni secara random peneliti melakukan pengambilan data, ketika jawaban dirasa jenuh dan sama pada subjek penelitian, maka pengambilan data dihentikan dan ditarik kesimpulan hasil penelitian. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif dan disajikan bentuk deskripsi laporan.

## DISKUSI

Hasil penelitian di SMK Nurusalam Salopa Tasikmalaya, pada Program Keahlian Jasa Kuliner berkenaan dengan implementasi model pembelajaran *Teaching Factory* untuk peningkatan *integrasi knowledge skills, soft skills, hard skills dan entrepreneurship skills*, yang meliputi a) kondisi pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, kelompok Wajib Kewilayahan dan kelompok wajib peminatan C1, C2 dan C3 Program Keahlian Kuliner yang dilaksanakan saat ini di SMK b). rencana pembelajaran peningkatan integrasi, *soft skills, soft skills, hard skills*, dan *entrepreneur skills* Program Keahlian Kuliner melalui implementasi Model Pembelajaran *Teaching Factory* di SMK b) pelaksanaan pengembangan dan peningkatan integrasi *knowledge skills, soft skills, hard skills*, dan *entrepreneur skills* Program Keahlian Kuliner melalui implementasi Model Pembelajaran *Teaching Factory* di SMK dan c) penilaian pembelajaran pengembangan dan peningkatan integrasi *knowledge skills, soft skills, hard skills*, dan *entrepreneur skills* Program Keahlian Kuliner melalui implementasi Model Pembelajaran *Teaching Factory* di SMK. Pada proses perencanaan pembelajaran Program Keahlian Jasa Kuliner berkenaan dengan peningkatan integrasi *knowledge skills, soft skills, hard skills dan entrepreneurship*

*skills* meliputi pembelajaran pada mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, kelompok Wajib Kewilayahan dan kelompok wajib peminatan C1, C2 dan C3.

Studi pendahuluan merupakan tahap awal penelitian yang bertujuan menggali informasi tentang proses pembelajaran mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3 di SMK pada saat ini. Obyek penelitian ini, meliputi : a. perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP. b. proses pembelajaran di kelas, c. persepsi siswa tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Gambaran hasil setiap tahapan studi pendahuluan dapat disajikan sebagai berikut, perencanaan pembelajaran yang disiapkan sebelum mengajar diantaranya silabus, RPP, bahan ajar, instrumen evaluasi. Perencanaan disesuaikan dengan Mata Pelajaran di kelas XII semester IV Program Kuliner mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3. diuraikan sebagai berikut, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Bahasa Inggris, Tata Hidang, Produk Cake dan Kue Indonesia, *Pastry and bakery*, Pengolahan dan Penyajian makanan, Produk Kreatif dan Kewirausahaan serta Bahasa Asing. Guru harus mempersiapkan administrasi pembelajaran sebelum memulai pembelajaran salah satunya adalah RPP yang mendeskripsikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan yang terdiri dari indikator, tujuan pembelajaran, alat, bahan, materi pembelajaran, metode atau pendekatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

Pada implementasi *Teaching Factory*, mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3, dilaksanakan menggunakan kurikulum proses pembelajaran serta penilaian terpadu, Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3. proses pembelajarannya terpisah dan sarana prasarana pembelajaran hanya untuk menunjang proses pembelajaran saja belum diberdayakan untuk memiliki nilai ekonomis. Motivasi, manfaat dan tujuan kesesuaian pembelajaran di industri kuliner tidak disampaikan. Materi pembelajaran sudah dikuasai secara konsep dan fakta, namun penyajiannya kurang sistematis. Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai urutan menjelaskan konsep, demonstrasi dan praktik, Metode pembelajaran yang paling sering digunakan secara berurut adalah : ceramah, tanya-jawab, dan diskusi dan pendekatan *scientific*. Aktifitas kelas masih berpusat pada guru. Pemanfaatan sumber dan media pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, Penilaian pengetahuan dan keterampilan sudah terlaksana. Penilaian sikap tidak dilakukan. Pemberian tugas pembuatan benda praktik, belum selesai secara tepat waktu dan tidak sesuai standar. Kompetensi Evaluasi hasil pembelajaran sebagian besar menerapkan tes tertulis, dan pengerjaan tugas. Pelaksanaan penilaian yaitu penilaian harian, Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dan Praktek .

Pada proses perencanaan pembelajaran, yaitu persiapan siswa dan penetapan Kelas sasaran baik kelas eksperimen dan kelas control pada Program Keahlian Kuliner, guru, sarana prasarana, peralatan pembelajaran, penyusunan administrasi pembelajaran Model *Teaching Factory* berupa Rencana Pembuatan Produk (RPP), materi ajar, rencana penilaian *knowledge skills* dengan uji tes pengetahuan, *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* dengan cara pengamatan menggunakan ceklis observasi., Kegiatan selanjutnya adalah perencanaan studi literatur dan kunjungan industry Jasa Kuliner dengan spesifikasi usaha sangat kecil, kecil, sedang, menengah dan besar, dengan membandingkan dan sinkronisasi pembelajaran industry kuliner antara sekolah dan industry, dengan mengamati, merekam proses siklus industry, dan dibuat dalam laporan kunjungan industry.

Kegiatan hari selanjutnya adalah diskusi hasil kunjungan industry, dan kesepakatan penerapan model pembelajaran *Teaching Factory* diikuti dengan perubahan manajemen kelas menjadi pengelolaan industry kuliner secara *real*. Kegiatan berikutnya adalah Pemilihan metode pada dokumen perencanaan pembelajaran, perencanaan bersifat klasikal yaitu ceramah, tanya-jawab dan diskusi dengan pendekatan *Scientific* untuk penyampaian ranah pengetahuan atau integrasi *knowledge skills*. Pada pendekatan *Scientific*, mencakup kegiatan mengobservasi, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, dan pengembangan meta kognisi atau hubungan antara Mata Pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3, sehingga menghasilkan kreatifitas untuk pembuatan produk barang maupun jasa berkaitan dengan Jasa Kuliner terkini. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran diarahkan kepada penyusunan Rencana Pembuatan Produk Jasa Kuliner, yang menggambarkan skenario yang menggambarkan proses pencapaian hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Diperlukan model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan *hard skills*, *soft skills*, serta *entrepreneurship skills*, dan dapat mengkondisikan peserta didik pada konsep dan praktik secara nyata dan sesungguhnya, serta bermakna dalam kehidupannya. Berkolaborasi dengan nara sumber di bidang industry Kuliner dan pengusaha kuliner sebagai guru tamu, mengajak peserta didik untuk melakukan kunjungan ke industry Kuliner merupakan bentuk pembelajaran nyata dari proses pengelolaan usaha yang relevan dengan mata pelajaran keahlian Jasa Kuliner.

Temuan penelitian menunjukkan hal-hal berikut ini, integrasi *knowledge skills*, *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* yang dihasilkan dari pembelajaran yang menggunakan model *Teaching Factory* maupun yang menggunakan model konvensional tergambar pada nilai integrasi *knowledge skills* dan kompetensi vokasional. Data menunjukkan bahwa rata-rata *gain* integrasi *knowledge skills* peserta didik untuk kelompok eksperimen relatif lebih tinggi dari rata-rata *gain* kognitif peserta didik kelompok kontrol. Peningkatan kemampuan integrasi *knowledge skills* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Teaching Factory* lebih tinggi dari pada yang pembelajarannya menggunakan model konvensional.

Interval konfidensi rata-rata kompetensi siswa kelompok eksperimen dari pesanan produk jasa Kuliner yang dikerjakan, sama dengan rata-rata *gain*-nya. Integrasi *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* peserta didik berbeda signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dilihat dari kreatifitas dan inovasi pengerjaan pesanan produk jasa Kuliner yang dikerjakan. Nilai dari integrasi *knowledge skills*, *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* pesanan produk peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Teaching Factory* lebih tinggi secara signifikan dari peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model konvensional, serta menunjukkan bahwa penggunaan Model *Teaching Factory* memiliki tingkat efektifitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan *knowledge skills*, *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* peserta didik pada Program Keahlian Jasa Kuliner.

Hasil pembelajaran dan penilaian tentang peserta didik yang didapat dalam uji validasi ini adalah kemampuan *knowledge skills*, *soft skills*, *hard skills* dan *entrepreneurship skills* persepsi siswa tentang model pembelajaran, yang secara rinci digambarkan sebagai berikut. Rata-rata *gain soft skill* siswa kelompok eksperimen secara keseluruhan setelah pembelajaran dengan model *Teaching Factory* menunjukkan peningkatan. *knowledge skills* peserta didik menunjukkan kategori sangat tinggi. *Soft skill* menunjukkan dalam kategori sangat tinggi setelah implementasi model *Teaching Factory*. Rata-rata *gain hard skills*

peserta didik kelompok eksperimen secara keseluruhan setelah pembelajaran menggunakan model *Teaching Factory* menunjukkan peningkatan secara signifikan dan positif, dengan memiliki kategori sangat tinggi

Persepsi peserta didik kelompok eksperimen tentang model pembelajaran konvensional mengalami penurunan dan lebih rendah setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teaching Factory*. Persepsi peserta didik tentang model *Teaching Factory* sangat positif, serta sudah memenuhi nilai ideal, lebih disukai serta dapat meningkatkan kreatifitas dan inovatif yang membentuk kompetensi kerja, dan pembelajaran yang diharapkan peserta didik SMK dari pada model pembelajaran konvensional. Hakikat dari Model *Teaching Factory* oleh beberapa asumsi dan rasional sebagai berikut, bahwa proses pembelajaran dan pendidikan di SMK harus dilaksanakan secara holistik dan real agar seluruh aspek potensi peserta didik dapat berkembang. Peserta didik harus terbiasa mengonstruksi dan mengintegrasikan *knowledge skills*nya agar sekaligus dapat mengonstruksi berpikir, berkreatifitas yang merupakan hasil dari proses *communication skills*, *collaboration skills*, serta *critical thinking skills*nya, yang ditunjukkan dalam inovasi, sebagai pengembangan integrasi *knowledge skills*, *soft skills*, *hard skills*, dan *entrepreneur skills*nya baik pendidik maupun peserta didik. Sebagai perwujudan dari kecakapan kerja atau *life skills*nya yaitu kecakapan interdan antar *personal skills*, kecakapan *social*, kecakapan emosional, kecakapan spiritual, kecakapan kinestetis, kecakapan mental/moral, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional.

## KESIMPULAN

Kondisi pelaksanaan pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut, penyusunan RPP dilakukan masih perlu penajaman pada indikator-indikator kompetensi baik kognitif, psikomotor dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana dengan cukup baik, namun masih memerlukan pengembangan pada pencapaian indikator-indikator kompetensi yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3 dilakukan baru pada pemenuhan nilai tugas, belum diarahkan pada pembuatan produk kuliner yang memiliki nilai ekonomis, efisiensi waktu, terstandar industri sesuai harapan pemesan. Perencanaan dan pelaksanaan evaluasi hasil belajar sudah berjalan cukup baik, namun perlu ketajaman dalam merumuskan aspek dan indikator pencapaian kompetensi Kelompok Wajib Nasional, Wajib (WN), Wajib Kewilayahan, Kelompok Wajib Peminatan C1, C2, dan C3, Pelaksanaan tugas dilakukan secara terpisah dari setiap mata pelajaran. Diperlukan pemanfaatan waktu proses pembelajaran, secara terpadu dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan. Penilaian sikap lebih diarahkan pada sikap kerja, bukan pada sikap berupa *soft skills*. Evaluasi hasil belajar, masih dipengaruhi oleh formalitas penilaian yang dibatasi oleh KKM, sehingga penilaian belum bermakna oleh siswa karena hanya sebatas pemenuhan nilai raport.

Hasil penilaian *knowledge skills* terdapat peningkatan secara signifikan, dan memiliki rata-rata sebagian besar termasuk kriteria sangat tinggi untuk Kelas Eksperimen dan Kelompok Kontrol berada pada kriteria sedang. Kemampuan *Soft Skills* terdapat peningkatan secara signifikan, dan memiliki rata-rata peningkatan sebagian besar berada pada kriteria sangat tinggi untuk Kelas Eksperimen dan Kelompok Kontrol berada pada kriteria sangat rendah. Kemampuan *Hard Skills*, terdapat peningkatan yang signifikan, sebagian besar berada pada kriteria sangat tinggi untuk Kelas Eksperimen dan Kelompok

Kontrol berada pada kriteria sedang. *Entrepreneurship Skills*, terdapat peningkatan yang signifikan positif, dengan sebagian besar berada pada kriteria sangat tinggi untuk Kelas Eksperimen dan Kelompok Kontrol berada pada kriteria rendah. Persepsi peserta didik terhadap Pembelajaran Konvensional tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara persepsi siswa tentang Model Pembelajaran Konvensional, dalam semester awal dan akhir pembelajaran pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas eksperimen terjadi perubahan yang signifikan dan mengalami penurunan, dan menilai negatif terhadap Model Konvensional. Persepsi terhadap Implementasi Model *Teaching Factory* dalam meningkatkan kemampuan integrasi *knowledge skills, soft skills, hard skills dan entrepreneurship skills* peserta didik kelas eksperimen termasuk kriteria sangat tinggi. Persepsi peserta didik Program Keahlian Jasa Kuliner terhadap peningkatan integrasi *entrepreneurship skills* terdapat perbedaan yang signifikan, rata-rata berada pada kriteria sangat tinggi, dan rata-rata kelas kontrol berada pada kriteria sedang. Pengamatan kemampuan integrasi *entrepreneurship skills* bidang Jasa Kuliner terdapat perbedaan yang signifikan yang memiliki rata-rata dengan kriteria sangat tinggi. Hasil ini dibuktikan dari pencapaian aspek dan indikator dari karakter wirausaha siswa, yang meliputi, motivasi berprestasi, orientasi masa depan, kepemimpinan usaha, jaringan usaha, dan responsif dan kreatif terhadap perubahan yang dipadukan dengan pelaksanaan model Pembelajaran *Teaching Factory*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Martawijaya, D.H, (2016), Mendayagunakan Sekolah Kejuruan Melalui Implementasi Model TF-6M, kompetensi Keahlian Tata Boga dan Tata Busana, SMK N 2 Baleendah Bandung., Workshop Tgl 29 Agustus 2016.
- Matthew H. Olson, et al, (2010), *Theory of Learning*, Jakarta Kencana Perdana Media group.
- Maulida, A.N, dkk, (2016), Karakteristik Sikap Mental Wirausaha Mahasiswa Dalam Bidang Otomotif, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.3 No 1. Juni 2016
- Mariah, Siti, (2012), Pengembangan Karakter Kerja Berbasis Industri Pada Siswa SMK Melalui Pendekatan Demand Driven, Artikel Ilmiah, Universitas Indonesia.
- Mc Clelland, D, C (1976), *The Achievement Motive*, Irvington Publishers, Inc. New York
- Mc Clelland, D.C. (1961), *The Achieving Society*, Princeton NJ : Van Nostrand.
- Mulyatiningsih, E, (2011), Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan , Bandung, Alfabeta.
- Mulyani, Endang, (2009), Strategi Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Wirausaha Melalui Pembelajaran Kooperatif yang berwawasan Kewirausahaan, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* , Volume 6 Nomor 2, November 2009.
- Martawijaya, D.H. 2010. *Keberhasilan Uji Kompetensi Siswa Dilihat Dari Pelaksanaan Praktek Kerja Industri (Prakerin)*. Laporan Penelitian. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aly, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Karakter Berbasis Soft Skills di Perguruan Tinggi. *Ishraqi*, 1, 40-51. Diambil kembali dari (<http://journals.ums.ac.id/index.php/ishraqi/article/view/2926>)
- Darwanto. (2019). Hard Skills Matematik Siswa (Pengertian dan Indikatornya). *Eksponen*, 9, 21-27. Diambil kembali dari (<https://jurnal.umko.ac.id/index.php/eksponen/article/view/129/108>)
- Hendrina, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa. Bandung: Refika Aditama.

- Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 90-101. Diambil kembali dari (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/8615>)
- Ningsih, M. (2019). Pengaruh Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Dunia Teknologi di Indonesia UAS Murti Ningsih. Bandar Lampung: OSFPREPRINTS. doi: (<https://doi.org/10.31219/osf.io/pswmu>)
- Effendi, KNS., Zulkardi., Putri & Yaniawati, P. (2018). The development of mathematics student worksheet for school literacy movement. *Journal of pshysics*. 1088. 42-65. doi: 10.1088/1742-6596/1088/1/012033
- Hamidah, S. (2012). Model Pembelajaran Soft Skills Terintegrasi pada Siswa SMK program Studi Keahlian Tata Boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (1), 53-62.
- Harsono. (2017). Tantangan Pendidikan Unggul : Mampukah Guruku. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 139–144.
- Harsono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Sukoharjo: CV. Jasmine.
- Kools, M & George, B. (2020). Debate: The Learning Organization a Key Construct Linking Strategic Planning and Strategic Management. *Public Money & Management*, 40 (4), 262-264.
- Maulana, Y.P & Kartowagiran, B. (2017). Strategi Integrasi Soft Skills dalam Pembelajaran Praktik Pengelasan di SMK N 1 Sedayu. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2 (2), 89-94.
- Nurkaeti, N, Aryanto, S, & Gumala, Y. (2019). Read Aloud: An Literacy Activity In Elementary School. *Journal Of Elementary Education*, 3 (2), 55-61.
- Pramuniati, I. (2009). Integrasi Soft Skills Melalui Learning Revolution Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahas*, 18 (02).
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 22-27. Diambil kembali dari (<http://www.iptek.its.ac.id/index.php/jps/article/view/4417>)
- Suharyanti, C. (2015). Pengaruh Proses Pembelajaran Dan Program Kerja Praktek Terhadap Pengembangan Soft Skills Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 4. Diambil kembali dari (<https://www.neliti.com/publications/118291>)
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *Jati Unik (Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri)*, 1, 109-118. Diambil kembali dari (<http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jatiunik/article/view/117>)
- Suranto. 2006. *Strategi Pembelajaran dengan Focused Based Education*. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri Universitas Muhammadiyah Solo*, Vol. 4. No. 3. April 2006.
- Sa'ada, U, Sunaryo, H, & Pardiman. (2020). Pengaruh Hard Skill dan Soft Skill Terhadap Kecenderungan Pemilihan Bidang Kerja Melalui Kepercayaan Diri Manusia Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Malang. *e-Journal Ilmiah Riset Manajemen*. 9 (11), 68-83.
- Sutomo dan Budi Sutrisno. (2013). Manajemen dan organisasi sekolah kejuruan Dalam pembentukan sekolah Berwawasan global. *Jurnal PIPS* , Vol.22, No.1.
- Sutrisno, Budi. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Soft Skills dalam Pembelajaran Akuntansi pada SMK di Surakarta. *Varia Pendidikan*, 29 (1), 50-64.

- Suwandari, S, Ibrahim, M, & Widodo, W. (2019). Application of Discovery Learning to Train the Creative Thinking Skills of Elementary School Student. *International Journal of Innovative Science and Resesarch Technology*. 4 (12),410-418.
- Wahono. (2015). Kualitas Pembelajaran Siswa SMK Ditinjau dari Fasilitas Belajar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1(1), 66–71.
- Widarto, Pardjono, dan Widodo. TT. *Pengembangan Model Pembelajaran Soft Skills dan hard Skill*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Widarto. (2011). *Pengembangan Soft Skills Mahasiswa Pendidikan Vokasi Melalui Clop-Work*. Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Yudisman. 2008. *Teaching Factory Sebagai Pendekatan Pembelajaran di SMK Jurusan Perabot Kayu*. [online] (<http://kaliboyo01.blogspot.com/2008/01/teachingfactory-sebagai-pendekatan.html>, diakses 23 September 2010).