



UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI TEBUIRENG JOMBANG
PUSAT PELAYANAN JURNAL

Jl. Irian Jaya 55 Tebuireng Tromol Pos IX Jombang Jatim Telp. (0321) 861719 (Hunting), 864206, 851396, 874685 Fax.874684

KETERANGAN PENGECEKAN PLAGIASI

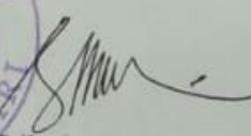
Nomor : 1102/PPJ-UNHASY/III/2020

Nama : Lilis Sugi Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd
NIY/NIDN : UHA. 01. 007/ 0715109002
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Fakultas Ekonomi
Universitas : Universitas Hasyim Asy'ari
Jenis : Proposal Skripsi Tesis Makalah Artikel Ilmiah (✓)
Judul : Pembelajaran Ritel Alfamart Class Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa Di Business Center Smk Negeri 2 Nganjuk

Telah melalui proses pengecekan plagiasi Turnitin dan dinyatakan Lolos, dengan persentase kemiripan sebagai berikut :

BAB I%
BAB II%
BAB III%
BAB IV%
BAB V%
BAB VI%
KESELURUHAN	19%

Demikian keterangan ini dibuat untuk memenuhi salah satu Persyaratan Jabatan Fungsional *).

Jombang, 01 Maret 2020
Kepala Pusat Pelayanan Jurnal
Sekretaris,

Yuliana Prihatin, M.Pd.
NIY. UHA.01.0712

proposal bu lilis

by Ppj Unhasy

Submission date: 24-Sep-2019 01:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 1178924574

File name: JOURNAL_JPBM_1.docx (32.63K)

Word count: 3478

Character count: 23111

1 PEMBELAJARAN RITEL ALFAMART CLASS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BERWIRAUSAHA SISWA DI *BUSINESS CENTER* SMK NEGERI 2 NGANJUK

Lilis Sugi. R.N¹, Mahfudiyanto², Rohmad Prio S³.

Program Studi Manajemen, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

E-mail: lilissugi4@gmail.com

1
Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kegiatan pembelajaran ritel Alfamart *class* sebagai upaya meningkatkan minat berwirausaha siswa di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk. Jenis penelitian adalah menggunakan metode kuantitatif dengan deskripsi untuk memaparkan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Pemasaran kewirausahaan yang memperoleh pembelajaran kewirausahaan di *class* Alfamart dan praktikum di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk sebanyak 90 siswa. Sampel Penelitian menggunakan rumus Slovin dengan jumlah 47 sampel. Peneliti merencanakan menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner dan metode pengumpulan data kualitatif berupa wawancara. Hasil penelitian terdapat pengaruh positif pembelajaran ritel Alfamart *class* terhadap minat berwirausaha siswa di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk, dengan koefisien regresi pembelajaran ritel Alfamart (X) sebesar 0,252 yang bernilai positif dengan $\text{sig } 0,000 < 0,5$. Penjelasan pengaruh tersebut adalah mengasah kemampuan siswa dalam bidang kewirausahaan dan memberikan bekal pada siswa ketika praktek di *Business center* Alfamart memerlukan perhatian dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran ritel.

Kata kunci: pembelajaran ritel, minat berwirausaha

8
Abstract: This study aimed to find out the learning activity of alfamart retail class as a means to improve students' interest in entrepreneurship in Business Center of Public Vocational High School 2 of Nganjuk. This study used quantitative description as research methodology. The population of the study is all students in grade xi majoring entrepreneurial marketing which get entrepreneurship material in Alfamart Class and also practical learning in Bussiness Center. There are 90 students as respondent. However, the research sample using Slovin formula are only 47. The researcher collected the data through questionnaire and interview. The result showed that there is a positively effect of learning activity in Alfamart retail classes to the students' interest in entrepreneurship in Bussiness Center of Public Vocarional High School 2 of Nganjuk with regression coefficient as many as 0.252 and $\text{sig } 0.000 < 0.5$. The learning goal is to sharpen students' ability in entrepreneurship dan to give knowledge when they do practical learning in Bussiness Center Alfamart, while in the fact it need more attention and motivation in retail learning.

Keywords: Retail learning, interest in entrepreneurship

Peningkatan kebutuhan mengakitbatkan seseorang harus berpikir inovatif dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Upaya untuk menghasikan kreatifitas dan inovasi sering dijumpai pada kegiatan bisnis. Keanekaragaman dalam kegiatan bisnis memiliki perkembangan yang cepat

dengan dukungan teknologi dan fasilitas yang memadai sehingga memudahkan untuk menciptakan kreatifitas dan inovasi. Kegiatan kreatifitas dalam bisnis mulai dari input pembuatan produk hingga produk sampai ditangan konsumen akan dilakukan dengan prinsip cepat, tepat, dan aman. Pemisalan pembuatan produk didalamnya harus memiliki kreatifitas yang mudah digunakan, mudah dijangkau dan tentunya terjamin kualitasnya. Sedangkan inovasi selalu mengikuti kreatifitas untuk menambah daya tarik konsumen dan kepuasan konsumen.

Begitu pula perkembangan bisnis yang saling bersaing melalui kreativitas dan inovasi menghasilkan pilihan bentuk bisnis yang memiliki daya tarik dan keuntungan tinggi dan menjanjikan, mulai bisnis rumahan, UKM, waralaba, MLM hingga bisnis investasi. Upaya penawaran untuk pengembangan bisnis tidak hanya diperkenalkan pada pembisnis pemula, namun para ahli bisnis pun ditawarkan untuk bergabung dan mencoba bisnis yang tergolong baru. Bagi pembisnis pemula tawaran yang tepat untuk mencoba merasakan bisnis yaitu waralaba, UKM, MLM, maupun investasi. Pertimbangan resiko dan kemampuan perlu dipahami oleh pembisnis pemula. Menanggapi pernyataan Hapsari (2008), sebagai pembisnis pemula yang memiliki keraguan untuk melakukan bisnis, namun memiliki minat niat untuk menjadi pengusaha tetapi belum memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam bisnis, waralaba atau *franchise* merupakan pilihan bisnis yang tepat, bagi para pembisnis pemula dapat mencoba untuk belajar dan mengetahui dasar bisnis yang tepat, karena dalam gabung bisnis waralaba tidak perlu membangun atau membuat bisnis mulai dari nol, sehingga risiko kegagalan dalam memulai usaha sangatlah kecil, dikarenakan *franchise* tersebut telah teruji dan siap dijalankan oleh pembeli *franchisee* bisnis tersebut. Pernyataan tersebut jelas bahwa pembisnis pemula dapat memilih kegiatan bisnis waralaba untuk mencoba bisnis

Perkembangan bisnis waralaba semakin pesat untuk tidak heran jika waralaba memberikan kontribusi pada Lembaga Pendidikan untuk menarik perhatian dan perwujudan membangun generasi penerus yang handal dan kreatif dalam bidang bisnis. Waralaba Alfamart mulai bergerak untuk mendukung Lembaga Pendidikan khususnya sekolah SMK untuk berani belajar bisnis. SMK Negeri 2 Nganjuk menjadi sekolah rujukan untuk menghasilkan lulusan berpotensi wirausaha dan cakap pengetahuan.

System waralaba Alfamart dengan membuat wadah praktikum melalui *business center* diterima positif karena siswa dapat melakukan praktikum langsung untuk belajar bisnis. Penguatan teori melalui pembelajaran ritel didalam kelas yang di sampaikan oleh guru pengampu kewirausahaan menjadi tambahan untuk mengasah kemampuan dan keterampilan siswa dalam berwirausaha. Keyakinan bahwa didalam jiwa siswa memiliki kemampuan dan keterampilan, hanya saja perlu fasilitas yang mendukung untuk mengasah dan mengeksplor jiwa kewirausahaan siswa. Sehingga sangat tepat pemilihan dan bentuk kerjasama yang dilakukan oleh waralaba Alfamart dan pihak sekolah SMK Negeri 2 Nganjuk. Manfaat dari kontribusi tersebut bukan hanya dapat dirasakan siswa, namun guru sebagai fasilitator merasa percaya diri untuk memberikan implementasi terhadap teori yang disampaikan.

Sinergi dari kegiatan bisnis waralaba Alfamart menarik perhatian peneliti untuk mengetahui pengaruh pembelajaran ritel alfamart *class* terhadap minat siswa untuk berwirausaha melalui *business center*. Fenomena menarik lain adalah kontribusi yang dihasilkan dari hubungan *franchise* dan pihak SMK Negeri 2 Nganjuk

METODE

Kegiatan penelitian menggunakan jenis penelitian regresi, sesuai dengan tujuan penelitian

yaitu untuk menemukan ada tidaknya pengaruh pembelajaran ritel dengan minat berwirausaha siswa di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk. Menurut Sugiyono (2012:270) dalam pernyataannya analisis regresi digunakan oleh peneliti jika ingin mengetahui bagaimana variable dependen atau kriteria dapat diprediksikan melalui variabel independen atau predictor secara individual. Populasi dalam kegiatan penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Pemasaran kewirausahaan yang sedang pembelajaran kewirausahaan di *class* Alfamart dan praktikum di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk sebanyak 90 siswa. Alasan peneliti memilih populasi tersebut karena siswa tersebut memiliki kemampuan dan pemahaman dalam bidang kewirausahaan. Menggunakan hasil perhitungan sesuai regresi, sampel yang menjadi responden sebanyak 47 siswa kelas XI Pemasaran, upaya tersebut dilakukan untuk mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran ritel memiliki pengaruh pada minat berwirausaha siswa di *Business Center*. Penggunaan analisis regresi dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk mengetahui hasil pengujian tepat dan akurat. Pengambilan sampel secara teknik *probability sampling*, menjabarkan siswa peneliti memberikan peluang yang sama pada anggota populasi siswa kelas pemasaran, sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pemaparan pada gambar data dari masing-masing variabel yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan. Adapun variabel dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah pembelajaran ritel *class* Alfamart terhadap Minat berwirausaha siswa (Y). Data disajikan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan penyajian data distribusi frekuensi untuk di deskripsikan sebagai hasil penelitian sesuai objek fenomena di lapangan.

Hasil perhitungan melalui statistik deskriptif minat berwirausaha Siswa yang dipengaruhi oleh variabel Pembelajaran Ritel (X) di *Business Center* SMK Negeri 2 Nganjuk dapat dijelaskan pada table. 3.1.

Tabel 3.1. Hasil Perhitungan Statistik Pengaruh Pembelajaran Ritel Terhadap Minat Berwirausaha

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SESUAI	10	21.3	21.3	21.3
SESUAI	16	34.0	34.0	55.3
SANGAT SESUAI	21	44.7	44.7	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Berdasarkan table 3.1. menunjukkan bahwa pembelajaran ritel Alfamart *Class* siswa di *Business Center* SMK Negeri 2 Nganjuk sebagian besar memiliki kecenderungan sangat sesuai antara pembelajaran ritel Alfamart *Class* dengan minat wirausaha di *Business Center*. Dari table. 3.1. dapat dilihat 21 responden atau 44,7% responden memilih jawaban sangat sesuai disini dapat diartikan bahwa minat belajar Ritel siswa SMK 2 Nganjuk sangatlah tinggi, selain adanya dorongan dari rasa ingin tahu siswa juga dikarenakan karena adanya minat yang tinggi terhadap keinginan berwirausaha. Sedangkan 34% responden memilih jawaban sesuai dari 47 responden dan sisanya sebesar 21,3% siswa memilih jawaban tidak sesuai.

Uji hipotesis, terdapat pengaruh positif pembelajaran ritel Alfamart *class* terhadap minat berwirausaha siswa di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk. Pada tabel 5.4. menunjukkan bahwa koefisien regresi pembelajaran ritel Alfamart (X2) sebesar 0,252 yang bernilai positif dengan sig $0,000 < 0,5$ sehingga dapat diartikan bahwa minat Wirausaha akan meningkat apabila pembelajaran ritel Alfamart mengalami peningkatan. Konklusi hipotesis kedua yang menghasilkan, terdapat pengaruh positif pembelajaran ritel Alfamart *class* terhadap minat berwirausaha siswa di *business center* SMK Negeri 2 Nganjuk terbukti.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Ritel Alfamart *Class* Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Berwirausaha Siswa Di *Business Center* SMK Negeri 2 Nganjuk

Hasil penelitian sesuai dengan kajian teori dan penelitian yang relevan. Menurut Sardirman (2000: 74), perhatian dan motivasi untuk menarik perhatian guru dapat melakukan berbagai cara sesuai dengan kondisi pembelajaran yang berlangsung, ketika kondisi dipahami kemudian memunculkan motivasi siswa untuk mempelajari materi yang sedang disampaikan. Upaya untuk mengasah kemampuan siswa dalam bidang kewirausahaan dan memberikan bekal pada siswa ketika praktek di *Business center* Alfamart memerlukan perhatian dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran ritel. Pembelajaran ritel Alfamart *Class* sangat diperlukan oleh siswa untuk bekal praktikum dan magang, dikarenakan siswa memiliki ilmu dasar teori bisnis. Memperkuat dengan hasil penelitian, oleh Permatasari (2018) yang berjudul “Analisis Relevansi Pendidikan Kewirausahaan Dan Lingkungan Kampus Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Jawa Barat, Indonesia” menunjukkan pengaruh positif dan signifikan pembelajaran ritel melalui relevansi pendidikan kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha, ditunjukkan dengan Hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh signifikan antara lingkungan kampus dan motivasi mahasiswa perguruan tinggi untuk berwirausaha (H7 dan H8).

Adapun prinsip-prinsip yang terkait dengan proses belajar menurut Sardiman (2000:74) di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dan Motivasi

Kegiatan perhatian dapat dilakukan oleh guru ketika memberikan materi pelajaran pada dengan menggunakan media untuk membantu pemahaman siswa. Upaya untuk menarik perhatian, guru dapat menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk giat belajar dengan kondisi saat itu, kemudian dengan sadar akan menghasilkan motivasi siswa untuk tertarik memahami materi yang di sampaikan guru.

Memaparkan motivasi adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk menggunakan media pembelajaran yang mengupayakan mengembangkan kreatifitas dan membantu membentuk pemikiran seseorang untuk bergerak aktif. Motivasi dapat diibaratkan seperti teknologi yang butuh stimulus untuk mendapatkan respon menggerakkan dan upaya untuk mengembangkan motivasi memerlukan ide yang kreatif dan inovatif.

Menyimpulkan bahwa perhatian dan motivasi pada siswa dapat dilakukan secara bersamaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran *class* Alfamart Ritel. Melalui pembelajaran kooperatif yang menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa untuk memahami materi, kegiatan tersebut sebagai upaya meningkatkan kreatifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam *class* Alfamart ritel maupun ketika praktikum di *Business Center*.

b. Keaktifan

Menanggapi keaktifan, anak akan bergantung terhadap apa yang dilihat dan berupaya untuk meniru sehingga pembelajaran didalam *class* Alfamart Ritel dan praktikum di *Business Center*. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dan kelebihan yang berbeda pula, namun anak memiliki rasa ingin tahu yang sama untuk mengamati, memahami, dan meniru. Belajar akan dilakukan oleh anak dengan perlahan dan tidak dapat dipaksakan sesuai keinginan pengajar, karena anak memiliki kemampuan yang berbeda untuk memahami cara belajar. Belajar tidak hanya terjadi pada anak yang aktif, anak pendiam memiliki cara belajar pelan namun pasti untuk memahami dan mengupayakan pembelajaran tersebut anak pernah mengalami sendiri. Aktivitas tidak hanya dilakukan dalam sekolah, kelas, dan keluarga, namun lingkungan teman, lingkungan bermain, dan lingkungan keluarga sangat mendorong anak untuk aktif dalam kegiatan. Aktivitas anak maupun siswa tidak terbatas melihat, namun merasakan, mengalami, dan mencoba untuk melakukan kegiatan yang dapat memotivasi siswa berpikir, berakhlak, berempati, dan peka terhadap masalah akan lebih membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa. Adapun jenis-jenis kegiatan belajar siswa menurut Paul B. Diedrich sebagaimana dikutip oleh Sardiman A.M. dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Kegiatan pembelajaran kewirausahaan di dalam *class* Alfamart, guru sebagai fasilitator mengupayakan siswa untuk aktif dalam belajar, dikarenakan perhatian siswa focus pada penyampaian materi guru
- 2) *Oral activities*, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, interview, dan lain-lain. Guru sebagai motivator menarik siswa untuk aktif bertanya dan menyamapaikan pendapat melalui diskusi dan kuis di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class*.
- 3) *Listening activities*, missalnya: mendengarkan, percakapan, diskusi, pidato. Upaya untuk meningkatkan motivasi siswa, guru kreatif dalam menciptakan suasana yang nyaman dan harmonis sehingga siswa dapat mengutarakan pendapat dan ide kreatif siswa di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class*.
- 4) *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket. Guru membimbing siswa untuk memudahkan membuat laporan dengan rapi dan akurat setiap kegiatan praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class*
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram. Kegiatan membuat role bisnis di ajarkan oleh guru melalui materi bisnis model canvas atau bisnis plan sehingga siswa mendapatkan materi yang relevan untuk magang dan praktek bisnis di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class*
- 6) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun. Upaya untuk memantapkan siswa dalam kagiatan pembelajaran kewirausahaan dilakukan praktek atau magang, seperti kegiatan prektek bisnis di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan *Business Center*
- 7) *Mental activities*, misalnya: mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan. Siswa mendapatkan meteri cara menghadapi pelanggan, memberikan perhatian

pada pelanggan, menghadapi keluhan, hingga cara bernegosiasi dengan pelanggan, upaya pemberian materi tersebut untuk mengajarkan siswa mengambil keputusan ketika menghadapi pelanggan di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business*

14 *Center*.

- 8) *Emotional activities*, misalnya: menaruh perhatian, merasa bosan, bersemangat, berani, tenang. Menciptakan suasana yang nyaman pada siswa dalam kegiatan pembelajaran dan praktek perlu mengetahui kondisi siswa di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*.

c. Keterlibatan Langsung Siswa

Kegiatan yang langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran *class* Alfamart Ritel dan praktikum di *Business Center* memberikan daya tarik yang tinggi dan mengupayakan untuk memaksimalkan motivasi siswa. Keterlibatan siswa dapat dilakukan dalam kegiatan belajar melalui diskusi, simulasi, dan praktikum. Guru dapat melakukan diskusi dengan siswa melalui pembelajaran kooperatif dalam bentuk game atau kuis, kemudian simulasi dapat dilakukan oleh siswa ketika bermain peran untuk memecahkan masalah, misal menghadapi complain pelanggan, menghadapi supplier untuk negosiasi, dan selanjutnya untuk kegiatan praktikum dapat dibuat untuk memahami materi tentang kegiatan pemasaran barang mulai *display* barang, melayani pelanggan, dan menganalisa kepuasan pelanggan, semua kegiatan model pembelajaran yang direncanakan oleh guru hendaknya menyenangkan dan membuat nyaman siswa di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*.

d. Pengulangan Belajar

Mengulang sebuah materi dalam pembelajaran bukan berarti siswa tidak mampu, namun pengulangan belajar dimaksudkan untuk mengasah daya ingat dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Pengulangan belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan Tanya jawab langsung, memilih siswa secara acak, dan melalui kuis yang menyenangkan dan menarik siswa. Kegiatan pengulangan belajar lebih cenderung menuntut guru untuk kreatif dalam memilih media pembelajaran. Penerapan lain untuk pengulangan materi pembelajaran dalam dilakukan dengan penerapan melalui studi kasus dalam lingkungan sekitar yang relevan. Jika pengulangan materi dalam kegiatan praktek dapat dilakukan ketika siswa melakukan praktikum di di *Business Center* dengan menggunakan materi pembelajaran Alfamart *Class*.

e. Materi Pelajaran yang Menantang dan Merangsang

Bentuk pengembangan pembelajaran untuk melatih mental siswa, guru dapat merancang materi dan kegiatan pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan masalah dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Materi yang dipilih siswa dapat berupa observasi lapangan, mengamati penjualan ritel di beberapa swalayan, mengamati bagaimana menghadapi complain pelanggan dan bagaimana mengatasi masalah yang dihadapi pelanggan, kemudian siswa juga akan belajar *display* produk. Rangsangan dapat timbul melalui ide-ide kreatif siswa akan berkembang setelah siswa melakukan observasi melalui pendampingan guru dan fasilitator. Hasil observasi siswa bukan hanya menghasilkan ide-ide kreatif, tapi akan membentuk mindset cara berpikir siswa yang cerdas dan inovatif. Upaya siswa harus mendapat dukungan melalui kemampuan guru untuk mengembangkan materi melalui praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center* dengan langsung menghadapi konsumen dengan bekal materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa paham akan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

f. Balikan dan Penguatan Terhadap Siswa

Siswa tidak pandai mengingat, namun dapat dibantu dengan membiasakan kegiatan

pembelajaran memberikan balikan. Upaya pemberian balikan ke siswa dapat mengembangkan pikiran siswa lebih kreatif dan cerdas, guru memberikan balikan tidak harus diakhir pembelajaran, namun dapat dilakukan ketika awal pembelajaran, seperti pemberian *free test* lisan, post test singkat, dan cerita kasus relevan yang menjadi *trending* topik. Kemudian balikan dapat diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung seperti, tanya jawab diskusi, pengaitan materi dengan studi kasus, dan balikan dengan penerapan teori yang relevan.

Optimalisasi balikan akan lebih tepat jika penguatan terhadap siswa diberikan dengan sepenuh hati. Guru tidak harus memberikan reward berupa penghargaan barang, namun sebuah pujian sepenuh hati akan mudah diterima dan lebih mengapresiasi siswa untuk berpikir lebih baik lagi. Kegiatan pembelajaran untuk melatih daya ingat siswa melalui balikan penguatan terhadap siswa dapat dilakukan dengan sepenuh hati dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*

Minat adalah keinginan yang didukung oleh kemampuan diri dan dukungan dari lingkungan internal maupun eksternal lainnya.. Aspek-aspek minat dijelaskan oleh R. P. Pintrich & D. H. Schunk (1996: 304), sebagai berikut:

1. Sikap general
2. terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), yaitu perasaan suka tidak suka, setuju tidak setuju dengan aktivitas, umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas. Sikap siswa di tuntut untuk aktif di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*, dapat dilihat dari daftar hadir, kedisiplinan siswa dalam memenuhi tugas dan kemampuan siswa dalam menghadapi pelanggan
3. Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specivic conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai suatu aktivitas atau objek. Upaya menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat jiwa kewirausahaan siswa, guru dan Alfamart memberikan dorongan khusus bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan mendapatkan penempatan kerja sesuai kontrak kerja sama dengan pihak sekolah
4. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya. Sikap siswa minat untuk kegiatan kewirausahaan dapat dilihat dari tingkat kehadiran dan kemampuan aktif siswa ketika praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*
5. Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal impotence or significance of the activity to the individual*). Mengarahkan pada siswa bahwa kegiatan ritel ketika praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center* memiliki arti penting sebagai bekal ketika siswa lulus dan sebagai ilmu untuk mengembangkan diri dalam bisnis
6. Adanya minat intrinsik dalam isi aktivitas (*intrinsic interes in the content of the activity*), yaitu emosi yang menyenangkan yang berpusat pada aktivitas itu sendiri. Kegiatan pembelajaran ritel memiliki keberagaman yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan ketika praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*
7. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of or participant in the activity*) yaitu individu memilih atau berpartisipasi dalam aktivitas. Siswa kreatif menciptakan produk berupa es cream, cake telo, dan aneka olahan dari tanaman pangan untuk meningkatkan minat kewirausahaan dan sebagai daya tarik siswa ketika praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

¹ Pembelajaran ritel Alfamart *class* sebagai upaya meningkatkan¹² minat berwirausaha siswa di *Business Center* SMK Negeri 2 Nganjuk dapat diketahui melalui prinsip-prinsip yang terkait dengan proses pembelajaran ritel, yaitu 1) Perhatian dan motivasi pada siswa dapat dilakukan secara bersamaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran *class* Alfamart Ritel, 2) Keaktifan, anak akan bergantung terhadap apa yang dilihat dan berupaya untuk men¹² sehingga pembelajaran didalam *class* Alfamart Ritel dan praktikum di *Business Center* 3) Keterlibatan Langsung Siswa Kegiatan yang langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran *class* Alfamart Ritel dan praktikum di *Business Centery* memberikan daya tarik yang tinggi dan mengupayakan untuk memaksimalkan motivasi siswa 4) Pengulangan Belajar, pengulangan materi dalam kegiatan praktek dapat dilakukan ketika siswa melakukan praktikum di di *Business Center* dengan menggunakan materi pembelajaran Alfamart *Class* 5) Materi Pelajaran yang Menantang dan Merangsang, Bentuk pengembangan pembelajaran untuk melatih mental siswa, guru dapat merancang materi dan kegiatan pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan masalah dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif, melalui praktek di dalam pembelajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*, 6) Balikan dan Penguatan Terhadap Siswa, kegiatan pembelajaran untuk melatih daya ingat siswa melalui balikan penguatan terhadap siswa dapat dilakukan dengan sepenuh hati dalam pem³ lajajaran ritel Alfamart *Class* dan praktek di *Business Center*. Penemuan aspek-aspek minat, yaitu 1) Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), 2) Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specivic conciused for or living the activity*), 3) Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), 4) Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal impotence or significance of the activity to the individual*), 5) Adanya minat intrinsik dalam isi aktivitas (*intrinsic interes in the content of the activity*), 6) Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of or participant in the activity*). Upaya tersebut untuk mengasah kemampuan siswa dalam bidang kewirausahaan dan memberikan bekal pada siswa ketika praktek di *Business center* Alfamart memerlukan perhatian dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran ritel.

SARAN

1. Mengupayakan untuk mempertahankan dan meningkatkan kegiatan praktek siswa di *business center* dengan menambah pengetahuan siswa pentingnya memahami berwirausaha untuk bekal setelah lulus
2. Mengupayakan untuk meningkatkan pembelajaran ritel dengan perkembangan bisnis waralaba yang memiliki daya tarik pelanggan sehingga kegiatan pembelajaran siswa akan semakin luas mengenai kegiatan bisnis ritel.

DAFTAR RUJUKAN

- ²¹ Hapsari, Ajeng Peni (2008) “Analisis perbandingan penggunaan celebrity endorser dan typical person endorser iklan televisi dan hubungannya dengan keputusan pembeli⁸ produk”. *Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Padjadjaran Bandung*.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, A.M, 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Grafindo Persada.

Jakarta.

Permatasari, Anggraeni. Rendika Nugraha. Ihsan Hadiansah, 2018. *Analisis Relevansi Pendidikan Kewirausahaan Dan Lingkungan Kampus Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Jawa Barat, Indonesia* . Jakarta: Universitas Tarumanegara

proposal bu lilis

ORIGINALITY REPORT

19%	19%	2%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.stkipjb.ac.id Internet Source	4%
2	www.scribd.com Internet Source	3%
3	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	2%
4	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	2%
5	repository.uma.ac.id Internet Source	1%
6	documents.mx Internet Source	1%
7	jurnal.fisip.uniga.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	mafiadoc.com Internet Source	1%

10	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
12	adoc.tips Internet Source	1%
13	setiadiichsan.blogspot.com Internet Source	<1%
14	Nofendra Nofendra. "UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL JARING MAKANAN PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 SANGGAU LEDO", Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2019 Publication	<1%
15	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
16	es.scribd.com Internet Source	<1%
17	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1%
18	docplayer.info Internet Source	<1%
19	ninakurnianingsih1990.blogspot.com Internet Source	<1%

20

acikerisim.pau.edu.tr:8080

Internet Source

<1%

21

journal.feb.unmul.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off