



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 1856-1863

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Metode Pembelajaran *Experiential Learning* dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Kewirausahaan Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Majene

Mas'ud, Agus Syam, Hajar Dewantara, Muhammad Jufri

Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

masudkery748@gmail.com, agus.syam@unm.ac.id, hajardewantara@unm.ac.id, muhhammad.jufri@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *Experiential Learning* terhadap kompetensi kewirausahaan siswa kelas 12 di SMK Negeri 2 Majene. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif, sampel terdiri dari 79 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup berdasarkan indikator kedua variabel. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa *Experiential Learning* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai R^2 sebesar 0,882. Ini menunjukkan bahwa 88,2% varians dalam kompetensi kewirausahaan dijelaskan oleh penerapan metode *Experiential Learning*. Temuan ini menunjukkan bahwa melibatkan siswa dalam pengalaman langsung, refleksi, dan eksperimen secara efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap kewirausahaan mereka. Metode ini direkomendasikan untuk sekolah kejuruan untuk menumbuhkan keterampilan kewirausahaan praktis di kalangan siswa. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran *experiential learning* mampu menumbuhkan kompetensi kewirausahaan siswa secara holistik. Siswa tidak hanya memahami konsep bisnis dan manajemen, tetapi juga mengembangkan sikap pantang menyerah, kreativitas, inovasi, kemampuan mengambil keputusan, serta keterampilan komunikasi yang efektif seluruhnya merupakan unsur penting dalam membangun jiwa wirausaha. Berdasarkan keseluruhan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *experiential learning* memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene, serta didukung oleh landasan teoritis dan hasil penelitian sebelumnya.

Kata kunci: *Experiential Learning*, Kompetensi Kewirausahaan, SMK Negeri 2 Majene

1. Latar Belakang

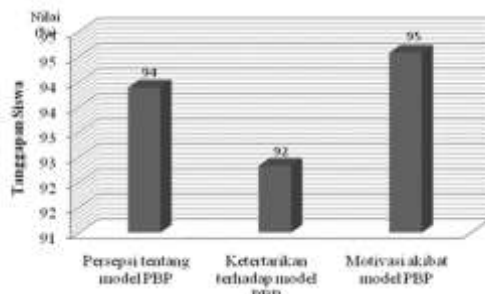
Kewirausahaan telah diakui sebagai kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak dini oleh lembaga pendidikan di Indonesia. Hal ini sejalan dengan visi pemerintah dalam mencetak generasi yang tidak hanya siap bekerja, tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja melalui inovasi dan kreativitas. Meskipun pendidikan kewirausahaan sudah masuk kurikulum, masih banyak siswa yang kesulitan menerapkan konsep dalam kehidupan nyata. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik yang harus segera diatasi (Rusmana, 2020).

Dalam era globalisasi, dunia kerja menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki kompetensi kewirausahaan seperti kreativitas, keberanian mengambil risiko, inovasi, dan kemampuan mengelola usaha (Pare & Sihotang, 2023). Sayangnya, penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi kewirausahaan siswa masih rendah (Firdaus, 2020). Banyak siswa yang kurang termotivasi dan percaya diri untuk memulai usaha, salah satunya karena pendekatan pembelajaran yang masih dominan teoritis dan minim pengalaman praktis (Fatimah et al., 2020).

Salah satu metode yang relevan untuk mengatasi masalah ini adalah *Experiential Learning*, yang menekankan pada keterlibatan siswa melalui siklus pengalaman nyata, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan pemahaman siswa karena mereka belajar dari pengalaman langsung, baik melalui kegiatan praktik di kelas maupun program praktik kerja lapangan (Ridwan, 2019; Yusup & Suhandi, 2017; Hanip et al., 2023). Pandangan ini juga sejalan dengan filsuf pendidikan John Dewey, yang menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata (Suleman, 2024).

Metode Pembelajaran *Experiential Learning* dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Kewirausahaan Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Majene

Lebih jauh lagi, penerapan Experiential Learning diyakini mampu membentuk karakter kewirausahaan siswa secara menyeluruh. Melalui tahapan refleksi dan eksperimen, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, problem solving, serta membangun kepercayaan diri dalam mengambil keputusan. Proses ini diharapkan dapat menumbuhkan mentalitas wirausaha yang tangguh sehingga siswa tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi juga pencipta lapangan kerja baru yang inovatif.



Sumber: Hasil penelitian oleh Ridwan, (2019)

Gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata 90% siswa memberikan tanggapan positif (sangat setuju dan setuju) terhadap model pembelajaran berbasis pengalaman, karena dianggap dapat membantu mereka dalam memahami konsep materi pada mata pelajaran fisika yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan temuan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis pengalaman terhadap peningkatan kompetensi belajar siswa, khususnya dalam bidang kewirausahaan.

Selain itu, penelitian mengenai efektivitas Experiential Learning dalam konteks pendidikan kewirausahaan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah. Guru dapat memperoleh gambaran empiris tentang bagaimana merancang strategi pembelajaran yang lebih aplikatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Sementara itu, sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk memperkuat kurikulum kewirausahaan yang tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga pengalaman nyata melalui praktik langsung.

SMK Negeri 2 Majene, sebagai lembaga pendidikan kejuruan di Sulawesi Barat, memiliki potensi besar untuk menerapkan pendekatan Experiential Learning. Sekolah ini memiliki 374 siswa kelas XII yang tersebar dalam berbagai jurusan dengan kurikulum yang menekankan praktik, termasuk program wajib Praktik Kerja Lapangan (PKL). Namun, masih terbatas penelitian empiris yang menguji secara khusus efektivitas metode Experiential Learning dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat akademis, tetapi juga relevansi praktis dalam pengembangan kebijakan pendidikan di tingkat sekolah menengah kejuruan. Temuan penelitian ini berpotensi menjadi rujukan bagi pemerintah daerah maupun pusat dalam merumuskan strategi pembelajaran kewirausahaan yang lebih kontekstual dan efektif. Pada akhirnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu mendukung lahirnya generasi muda yang mandiri, kreatif, inovatif, dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan global.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori, karena bertujuan menjelaskan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis statistik. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene yang mengikuti kegiatan praktik atau pengalaman langsung sebagai objek penelitian. Variabel yang diteliti terdiri atas metode pembelajaran *experiential learning* sebagai variabel bebas (X) dengan indikator pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen serta kompetensi kewirausahaan sebagai variabel terikat (Y) yang diukur melalui aspek pengetahuan, dan sikap kewirausahaan.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Majene pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII, sedangkan sampel penelitian sebanyak 79 siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam mata pelajaran kewirausahaan. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Likert, dilengkapi dengan perangkat laptop dan perangkat lunak SPSS versi 27 untuk membantu pengolahan data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan dan konsistensi instrumen. Data dianalisis

menggunakan regresi linear sederhana dengan tahapan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji validitas, dan uji reliabilitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t untuk menguji signifikansi pengaruh variabel, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil Analisis Statistic Deskriptif

Data yang akan disajikan dalam deskriptif statistic ini adalah hasil data dari instrument penelitian yang diolah menggunakan SPSS untuk mengetahui nilai minimum, mean (rata-rata) dan standar deviasi dari setiap variabel. Data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut. **Tabel 1. Hasil Uji Analisis Statistic Dekriptif**

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Metode Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	79	30.00	48.00	37.5063	3.64049
Kompetensi Kewirausahaan	79	52.00	84.00	64.7342	6.46630

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa:

- Deskripsi data variabel metode pembelajaran experiential learning (X)
 Variabel X dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran experiential learning yang diukur melalui penyebaran kuesioner kepada 79 responden. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai minimum sebesar 30,00, nilai maksimum sebesar 48,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 37,5063, dan standar deviasi sebesar 3,64049. Nilai rata-rata yang mendekati nilai maksimum menunjukkan bahwa penerapan metode experiential learning di lingkungan sekolah tergolong baik. Sementara itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa jawaban responden cukup homogen atau tidak terlalu menyebar jauh dari nilai rata-rata.
- Deskripsi data variabel kompetensi kewirausahaan (Y)
 Variabel Y dalam penelitian ini adalah kompetensi kewirausahaan yang juga diukur melalui kuesioner terhadap 79 responden. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai minimum sebesar 52,00, nilai maksimum 84,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 64,7342, dan standar deviasi sebesar 6,46630.

Hasil ini menunjukkan bahwa kompetensi kewirausahaan siswa berada dalam kategori cukup tinggi, dengan sebaran data yang sedang sebagaimana ditunjukkan oleh nilai standar deviasi. Artinya, meskipun ada perbedaan antar siswa, sebagian besar menunjukkan kompetensi yang baik dalam hal pengetahuan dan sikap kewirausahaan.

3.2. Hasil Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen X dan Y Instrumen	No Butir Pernyataan	Validitas		Kesimpulan
		r _{hitung}	r _{tabel}	
Metode Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> (X)	1	0,381	0.2213	Valid
	2	0,561	0.2213	Valid
	3	0,510	0.2213	Valid
	4	0,459	0.2213	Valid
	5	0,438	0.2213	Valid
	6	0,338	0.2213	Valid
	7	0,650	0.2213	Valid
	8	0,578	0.2213	Valid
	9	0,665	0.2213	Valid
	10	0,531	0.2213	Valid
	11	0,600	0.2213	Valid
	12	0,471	0.2213	Valid

Kompetensi Kewirausahaan (Y)	13	0,603	0.2185	Valid
	14	0,576	0.2185	Valid
	15	0,629	0.2185	Valid
	16	0,478	0.2185	Valid
	17	0,479	0.2185	Valid
	18	0,432	0.2185	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji validitas instrumen variabel metode pembelajaran experiential learning menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner mempunyai nilai r_{hitung} antara 0,381 sampai 0,665. Hal ini menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} seluruh item pernyataan variabel metode pembelajaran experiential learning yaitu sebesar 0,2213. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner metode pembelajaran experiential learning dinyatakan "valid". Begitupun dengan hasil uji validitas variabel kompetensi kewirausahaan menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner mempunyai nilai r_{hitung} antara 0,432 sampai antara 0,629. Hal ini menunjukkan bahwa nilai r_{tabel} seluruh item pernyataan variabel kompetensi kewirausahaan yaitu sebesar 0,2185. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner kompetensi kewirausahaan dinyatakan "valid".

3.3. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Metode pembelajaran <i>experiential learning</i>	0,753	Reliabel
Kompetensi kewirausahaan	0,747	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai cronbach's alpha > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel

3.4. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,161	2,618		,826	,412
Metode Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	1,668	,069	,939	24,015	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa persamaan regresi linear sederhananya sebagai berikut:

$$Y = 2,161 + 1,668X$$

Berdasarkan hasil diatas maka interpretasi dari persamaan tersebut adalah:

- Nilai konstanta sebesar 2,161 menunjukkan bahwa jika metode pembelajaran experiential learning nilainya nol, maka variabel kompetensi kewirausahaan pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene nilainya sebesar 2,161.
- Nilai koefisien regresi sebesar 1,668, hal ini berarti bahwa jika penggunaan metode pembelajaran experiential learning mengalami peningkatan sebesar satu maka kompetensi kewirausahaan pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene meningkat sebesar 1,668 satuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel metode pembelajaran adalah 0,000, yang lebih kecil dari tingkat

signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran experiential learning berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan siswa.

3.5. Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 5. Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of the Estimate
1	,939 ^a	,882	,881	2,234

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,882 atau 88,2%. Hal ini berarti metode pembelajaran experiential learning memiliki kontribusi kepada kompetensi kewirausahaan sebesar 88,2% sedangkan sisanya 11,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan variabel metode pembelajaran experiential learning dalam menjelaskan kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene tidak terbatas atau kontribusinya besar.

3.6. Hasil Uji Analisis Uji-t

Tabel 6. Hasil Analisis Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Metode Pembelajaran Experiential Learning	2,16	2,618		,826	,412
	1				
	1,66	,069	,939	24,015	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dari SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa variabel metode pembelajaran experiential learning berpengaruh signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan "diterima".

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran experiential learning berpengaruh signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana, dimana nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) menandakan bahwa terdapat pengaruh yang nyata antara kedua variabel. Dengan demikian, semakin tinggi penerapan experiential learning, maka semakin tinggi pula kompetensi kewirausahaan yang dimiliki siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene. Hasil ini menguatkan hipotesis dalam penelitian ini bahwa experiential learning merupakan pendekatan efektif dalam pembelajaran di sekolah.

Koefisien regresi sebesar 1,668 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada metode experiential learning dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan sebesar 1,668 satuan. Hal ini menunjukkan bahwa experiential learning, yang melibatkan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif, mampu membentuk sikap dan meningkatkan pengetahuan kewirausahaan siswa. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran experiential learning yang dikembangkan oleh David Kolb (1984), yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu terlibat secara aktif dalam suatu pengalaman dan kemudian merefleksikannya untuk membentuk pemahaman baru.

Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,882 mengindikasikan bahwa 88,2% variasi kompetensi kewirausahaan dapat dijelaskan oleh metode pembelajaran experiential learning. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini memiliki kontribusi yang sangat besar dalam membentuk kompetensi kewirausahaan siswa,

sedangkan sisanya, yaitu 11,8%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Nilai R sebesar 0,939 juga menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel tersebut.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2023) yang menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran experiential learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, kemudian (Hidayat et al., 2019) juga menemukan bahwa experiential learning memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasanah et al., 2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini mampu mengembangkan sikap dan keterampilan siswa dalam berpikir kritis secara lebih optimal. Temuan lain juga dari (R. Hidayat, 2018) yang menyatakan bahwa penerapan experiential learning pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam merancang serta mengelola usaha sederhana secara nyata. Penelitian dari (Wibowo, 2020) juga menemukan bahwa experiential learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan, khususnya pada aspek kreativitas, inovasi, dan kemandirian siswa dalam berwirausaha. Selain itu, penelitian (Riza & Fahru, 2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman efektif dalam membentuk sikap wirausaha mandiri, kemampuan kolaborasi, serta kesiapan siswa SMK menghadapi tantangan dunia kerja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran experiential learning berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan siswa SMK. Temuan dalam penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa experiential learning sangat cocok diterapkan dalam pendidikan vokasi untuk meningkatkan kompetensi siswa baik dari pengetahuan maupun sikap kewirausahaan.

Uji normalitas residual dengan uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,458, yang berarti lebih besar dari 0,05. Artinya, data residual terdistribusi normal dan memenuhi asumsi klasik dalam analisis regresi. Oleh karena itu, model regresi yang digunakan dinilai layak dan hasil analisisnya dapat diinterpretasikan secara sah.

Selain hasil dari beberapa uji di atas yang telah dilakukan oleh peneliti, faktor lain yang memperkuat bukti ke efektifan metode pembelajaran experiential learning yaitu adanya dukungan kurikulum di SMK Negeri 2 Majene yang memfasilitasi siswa melalui mata pelajaran praktik, salah satunya Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang ada di setiap jurusan. Mata pelajaran ini menjadi wadah bagi siswa untuk mengimplementasikan ide, mengembangkan kreativitas, serta memahami proses bisnis dari tahap perencanaan hingga pemasaran produk. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menguasai konsep kewirausahaan secara teori, tetapi juga terampil mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Vania, 2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Mutu Kompetensi 4C di SMK Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di Bandung” yang menunjukkan bahwa penerapan kurikulum berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan, khususnya pada aspek *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*.

Sama halnya dengan penelitian tersebut, hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa dukungan kurikulum di SMK Negeri 2 Majene melalui mata pelajaran praktik, seperti Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), memiliki peranan penting dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan siswa. Melalui aktivitas praktik nyata, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, serta berkomunikasi secara efektif dalam mengelola ide dan produk kewirausahaan.

Selain itu, dukungan sarana dan prasarana, seperti keberadaan laboratorium pemasaran khusus untuk jurusan Bisnis Ritel dan Bisnis Digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis. Laboratorium ini berfungsi sebagai simulasi dunia kerja yang memungkinkan siswa mempraktikkan kegiatan pemasaran, penataan produk, pelayanan pelanggan, serta strategi promosi secara langsung. Dengan adanya fasilitas tersebut, proses experiential learning menjadi lebih terarah dan terintegrasi dengan kebutuhan industri. Hasil ini sejalan dengan temuan dari (Lia Chayani, 2020) yang menunjukkan bahwa penyediaan fasilitas belajar yang memadai memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK. Kemudian studi di SMK Negeri 20 Samarinda yang dilakukan oleh (Muliawati et al., 2024) menunjukkan adanya pengaruh signifikan fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa (nilai $p < 0,05$). Penelitian di SMK Negeri 02 Pekalongan yang dilakukan oleh (Dirgayana, 2020) juga mencatat pengaruh positif penggunaan fasilitas belajar sebesar 7,4 % terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Semarang yang dilakukan oleh (Utama &

Subkhan, 2015) yang mengungkap bahwa fasilitas belajar berkontribusi sebesar 24 % terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran experiential learning mampu menumbuhkan kompetensi kewirausahaan siswa secara holistik. Siswa tidak hanya memahami konsep bisnis dan manajemen, tetapi juga mengembangkan sikap pantang menyerah, kreativitas, inovasi, kemampuan mengambil keputusan, serta keterampilan komunikasi yang efektif seluruhnya merupakan unsur penting dalam membangun jiwa wirausaha.

Berdasarkan keseluruhan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran experiential learning memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene, serta didukung oleh landasan teoritis dan hasil penelitian sebelumnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Experiential Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi kewirausahaan siswa kelas XII SMK Negeri 2 Majene, di mana hasil uji regresi menunjukkan bahwa metode ini mampu memberikan kontribusi sebesar 88,2% terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan siswa yang meliputi aspek pengetahuan dan sikap kewirausahaan, sedangkan sisanya 11,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Bagi guru disarankan untuk menerapkan metode Experiential Learning secara konsisten dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengalami langsung proses kewirausahaan dan meningkatkan keterampilan praktis mereka. Bagi sekolah, diharapkan mendukung penerapan metode ini dengan menyediakan fasilitas praktik, kerja lapangan, serta menjalin kerja sama dengan dunia usaha yang relevan guna meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan, sekaligus bekerja sama dengan pemerintah dalam penyusunan kurikulum berbasis pengalaman terutama pada penguatan pendidikan karakter dan kewirausahaan di SMK. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dan berani dalam mengikuti setiap tahapan Experiential Learning, karena keterlibatan aktif sangat berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi mereka. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti motivasi, lingkungan belajar, atau peran guru.

Referensi

1. Dirgayana, H. (2020). Pengaruh Kinerja Guru, Dan Penggunaan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Siswa Kelas X Smk Negeri 02 Pekalongan. *Economic Education Analysis Journal*, 4((1)).
2. Fatimah, I., Syam, A., Rakib, M., Rahmatullah, R., & Hasan, M. (2020). Pengaruh Literasi Kewirausahaan dan Peran Orang Tua Terhadap Kesiapan Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 1(1), 83–95.
3. Firdaus, D. F. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Profesional Guru Dan Kompetensi Sosial Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kuningan. *Jurnal Sintax Idea*, 2(3), 12–17.
4. Hanip, E. . R. S. . & P. T., Rizal, S., & Putra, T. (2023). Implementation of experiential learning in social studies courses at Musamus University. *Inventa*, 7(2), 161–166.
5. Hidayat, A., Tawil, M., & A.J, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Bima. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 1–12.
6. Hidayat, R. (2018). Pengaruh Penerapan Experiential Learning terhadap Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 155–165.
7. Lia Chayani, J. (2020). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Pendopo Pali. *Neraca*, 3(2), 274–282.
8. Muliawati, I., Astuti, R. F., & Ellyawati, N. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Jurusan Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di SMK Negeri 20 Samarinda Universitas Mulawarman. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 6(1), 15–23.
9. Nurhasanah, S., Malik, A., & Mulhayatiah, D. (2021). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2), 58–62.
10. Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778.
11. Ramadhani, N. (2023). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn 1 Bontoramba Kabupaten Jeneponto Universitas Muhammadiyah Makassar.
12. Ridwan, I. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 21–27.
13. Riza, Fahrur, and L. A. C. (2024). Komparasi Model Pembelajaran Project-Based Learning Dengan Experiential Learning Pada Pembelajaran Kewirausahaan SMK. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9((4)), 948–956.
14. Rusmana, D. (2020). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik Smk. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17.
15. Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Ideguru: Jurnal*

- Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530–1538.
16. Utama, Subkhan, N. (2015). Pengaruh persepsi siswa tentang kompetensi profesional guru, fasilitas belajar, dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar akuntansi kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 4((2)), 30–32.
 17. Vania, F. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Mutu Kompetensi 4c Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di Bandung [Universitas Pendidikan Indonesia].
 18. Wibowo, W. (2020). Experiential Learning dalam Pendidikan Kewirausahaan: Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13((1)), 45–55.
 19. Yusup, M., & Suhandi, A. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Pengalaman Menggunakan Percobaan Secara Inkuiri Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ipa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 211.