

SUPERVISI AKADEMIK DAPAT MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 1 CIMAH

Daud Saleh

SMK Negeri 1 Cimahi, Cimahi, Jawa Barat

daudsaleh@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pendidikan nasional salahsatunya yaitu mengembangkan potensi-potensi peserta didik. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut guru sebagai ujung tombak pendidikan di lapangan mempunyai peranan penting. Oleh karena itu dalam mewujudkan guru yang berkualitas di SMKN 1 Cimahi dilaksanakan supervisi oleh kepala sekolah kepada guru-guru SMKN 1 Cimahi dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas terutama dalam pembelajaran produk kewirausahaan yang masih belum maksimal. Metode penelitian yang dilaksanakan adalah metode penelitian tindakan sekolah (PTS) dengan subjek tiga guru dan tiga kelas di lingkungan SMKN 1 Cimahi. Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi. Hasil dari hasil pengolahan data yang diperoleh instrumen tersebut menunjukkan terdapat peningkatan kualitas pembelajaran produk kewirausahaan di SMKN 1 Cimahi. Kata Kunci: Supervisi, pembelajaran, produk, kewirausahaan

ABSTRACT

One of the goals of national education is to develop students' potentials. To realize this the teacher as the spearhead of education in the field has an important role. Therefore, in realizing quality teachers at SMK 1 Cimahi, supervision was carried out by the school principal to the teachers of SMK 1 Cimahi in realizing a quality learning process, especially in learning entrepreneurial products that were still not maximized. The research method implemented was the school action research method (PTS) with the subject of three teachers and three classes in Cimahi I National Vocational School. The instruments used are tests and observations. The results of data processing obtained by the instrument show that there is an increase in the quality of learning entrepreneurship products in SMK I Cimahi. Keywords: Supervision, learning, products, entrepreneurship

How to Cite: Saleh, D. (2019). Supervisi akademik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran produk kreatif kewirausahaan di smk negeri 1 Cimahi. *Jurnal P2M STKIP Siliwangi*, 6 (2), 90-96.

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat siswa memiliki karakter religius, nasionalis, mampu bekerjasama dan integritas serta dapat menjadi siswa kreatif, kritis, mampu berkolaborasi dan mampu mengkomunikasikan. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, 2005).

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas demi mencapai tujuan pendidikan nasional yang bermutu kepala sekolah mempunyai tugas dan peran yang sangat penting, seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah meliputi lima dimensi yaitu harus memiliki kompetensi *kepribadian, manajerial, kewirausahaan, sosial dan supervisi*, dan Peraturan Pemerintah (PP) No.19 Tahun 2017 dalam pasal 54 menyatakan bahwa tugas utama kepala sekolah adalah melaksanakan tugas *manajerial, pengembangan kewirausahaan dan supervisi guru dan tenaga kependidikan*.

Kondisi di SMK Negeri 1 Kota Cimahi dalam rangka melaksanakan tugas pokok dan fungsi sebagai Kepala Sekolah, maka *peneliti* melakukan kegiatan supervisi akademik secara terencana dan berkala. Dan salah satu kegiatan supervisi akademik yang dilaksanakan adalah supervisi akademik kunjungan kelas pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di kelas X TEI A, XI TEI B dan XII TEI C.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti sebagai kepala sekolah bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang berjudul “Supervisi Akademik Dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Kota Cimahi, Semester 1 Tahun Pelajaran 2018-2019”.

Upaya yang akan peneliti laksanakan sebagai kepala sekolah adalah sebagai berikut :

1. Merencanakan program supervisi akademik pada seluruh mata pelajaran dalam rangka peningkatan profesionalisme guru, dengan sample sebagai subjek penelitian adalah guru-guru Produk Kreatif Kewirausahaan.
2. Melaksanakan supervisi akademik terhadap guru-guru semua mata pelajaran dengan menggunakan pendekatan dan teknik supervisi yang tepat.
3. Menindaklanjuti hasil supervisi akademik terhadap guru dalam rangka peningkatan profesionalisme guru.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini adalah Apakah Supervisi Akademik Dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1

Kota Cimahi, Semester 1 Tahun Pelajaran 2018-2019 secara signifikan?”.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui Sejauhmana Supervisi Akademik Dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Kota Cimahi, Semester 1 Tahun Pelajaran 2018-2019”.

Supervisi Akademik

Peraturan Pemerintah (PP) No.19 Tahun 2017 dalam pasal 54 menyatakan bahwa tugas utama kepala sekolah adalah melaksanakan tugas manajerial, pengembangan kewirausahaan dan supervisi guru dan tenaga kependidikan. Menurut Mulyasa (2005), tugas dan peran kepala sekolah menurut Depdikbud dibagi menjadi tujuh pokok yaitu:

1. Kepala Sekolah sebagai Educator (pendidik)
2. Kepala Sekolah sebagai Manajer
3. Kepala Sekolah sebagai Administrator
4. Kepala Sekolah sebagai Supervisor
5. Kepala Sekolah sebagai Leader
6. Kepala Sekolah sebagai Innovator
7. Kepala Sekolah sebagai Motivator

Pendapat Takarini (2016) Kepala sekolah dalam melakukan supervisi akademik harus memiliki kualitas sebagai berikut :

1. Mendengarkan dengan sabar, seorang kepala sekolah harus mau mendengarkan apapun masalah atau kendala yang dihadapi oleh guru pada pembelajaran.
2. Menunjukkan keterampilan dengan jelas, kepala sekolah harus mampu memberikan contoh secara spesifik agar tidak terjadi kesalahan dalam menangkap maksud yang diberikan oleh kepala sekolah.
3. Menawarkan intensif atau dorongan dengan tepat, kepala sekolah harus selalu memotivasi guru dalam menjalankan tugasnya.
4. Mempertimbangkan reaksi dan pemahaman dengan tepat, sebelum kepala sekolah memberikan suatu saran maka harus didasarkan pada fakta lapangan.
5. Menjelaskan, merangsang (stimulating) dan memuji secara simpatik dan penuh perhatian, kepala sekolah harus mau memberikan pujian apabila kerja dari seorang guru sudah baik.

Menurut Purwanto (2005) supervisi akademik adalah segala bantuan dari pemimpin sekolah

yang tertuju kepada perkembangan kepemimpinan guru-guru dan personil sekolah lainnya dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan, berupa dorongan, bimbingan, dan kesempatan bagi pertumbuhan keahlian dan kecakapan guru-guru seperti bimbingan dalam usaha dan pelaksanaan pembaharuan-pembaharuan dalam pendidikan dan pengajaran, pemilihan alat-alat pelajaran, dan metode-metode mengajar yang lebih baik. Masaong (2013) Aspek yang terkandung dalam tugas pokok kepala sekolah adalah pelaksanaan supervisi dimana mengemukakan bahwa supervisi sebagai layanan yang bersifat membimbing, memfasilitasi, memotivasi serta menilai guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengembangan profesinya secara efektif. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa supervisi akademik adalah layanan atau bantuan berupa pembimbingan, memfasilitasi, memotivasi, mendorong, serta melaksanakan penilaian terhadap guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran akademik, dan manajerialnya serta pengembangan profesinya untuk menumbuhkan keahlian dan kecakapan guru dan kepala sekolah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Strategi pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah strategi mengajar yang mengatur pengajaran sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan (*discovery*) adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Dengan teknik ini, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri. Guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Dengan demikian, pembelajaran *discovery* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri.

Model Pembelajaran “*Two Stay Two Stray*”

Model pembelajaran *two stay two stray* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain yang bertujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong satu sama yang lain untuk berprestasi dan melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Sedangkan yang dimaksud dengan model pembelajaran *expo two stay two stray* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain dengan cara hasil diskusi kelompoknya ditulis dalam kertas warna-warni yang disusun dalam sterofom kepada kelompok lain yang bertujuan agar kelompok lain lebih mudah untuk mengamati, didiskusikan dan dipresentasikan.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a match* yaitu pembelajaran dengan teknik mengajarnya dengan mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang harus ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan siswa tersebut. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut.

Media Pembelajaran *Snake Ladder*

Media pembelajaran kreatif “*Snake Ladder*” merupakan media pembelajaran hasil *kreativitas dan inovasi MGMP* Kewirausahaan SMK Negeri 1 Cimahi sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diprediksi dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dapat meningkatkan kejujuran dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi *Konsep Dasar Ilmu Ekonomi* Kewirausahaan.

“*Snake Ladder*” adalah suatu media pembelajaran kreatif berbentuk games teks sederhana yang berisi soal-soal yang sesuai dengan Indikator

Pencapaian Kompetensi (IPK) dalam RPP. *Snake Ladder* termasuk media audio yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan sebagai ajang apresiasi siswa untuk menunjukkan hasil pembelajaran dari hasil mengamati, menanya, mengeksplorasi dan mengasosiasi dari sumber belajar. *Snake Ladder*, juga merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan yang dimiliki siswa kepada teman-teman dalam kelompoknya

Media Pembelajaran Expo

Media pembelajaran expo adalah ajang apresiasi siswa untuk menunjukkan hasil pembelajaran dari hasil mengamati, menanya, mengeksplorasi dan mengasosiasi dari sumber belajar. Expo juga merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk mengkomunikasikan karya kreatifitas siswa dengan menggunakan stand-stand pameran.

Media Pembelajaran Smart Pocket Ice Journal

Media pembelajaran *smart pocket ice journal* merupakan media pembelajaran hasil kreativitas guru kewirausahaan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa, baik nilai sikap, nilai pengetahuan dan ketrampilan siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Smart pocket adalah media pembelajaran kreatifitas guru kewirausahaan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan sebagai unjuk kerja atau apresiasi siswa untuk menunjukkan hasil pembelajaran dari hasil mengamati, menanya, mengeksplorasi dan mengasosiasi dari sumber belajar. *Smart pocket* juga merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengkomunikasikan karya kreatifitas guru kewirausahaan dengan menggunakan pocket besar yang berisi soal dan jawaban yang harus di *make a match* atau dipasangkan, kemudian hasilnya disimpan di dalam pocket-pocket kecil yang sesuai dengan nomor soal kemudian dipresentasikan dan dinilai.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) tentang supervisi akademik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran produk kreatif kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi dengan

mengambil subjek supervisi akademik di kelas X TEI A, kelas XI TEI B dan kelas XII TEI C, dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut :

Kelas	Kompetensi Dasar 3	Kompetensi Dasar 4
X TEI A	3.1. Mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi	4.1. Mengidentifikasi kelangkaan dan biaya peluang dalam memenuhi kebutuhan
XI TEI B	3.1. Mendeskripsikan Pendapatan Nasional	4.1. Menyajikan hasil perhitungan pendapatan nasional
XII TEI C	3.1. Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa	4.1. Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa Kelas X TEI A sebanyak 35 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan, siswa kelas XI TEI B sebanyak 32 siswa terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, siswa kelas XII TEI C sebanyak 36 siswa terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Lokasi sekolah ini berada di Kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan kota Cimahi, kehidupan masyarakat di sekitar lokasi penelitian bermata pencaharian beranekaragam, seperti guru, PNS, ABRI, pedagang persiunan, wirausaha, industri, dan lain-lain.

Teknik Dan Analisa Data

Dalam mengumpulkan data hasil supervisi akademik pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di kelas X TEI A menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan media pembelajaran *Snake ladder*, kelas XI TEI B menggunakan model pembelajaran *Two Stray Two Stay* dengan media pembelajaran *Expo* dan kelas XII TEI C penggunaan model pembelajaran *“Make A Macth”* dan media pembelajaran *“Smart Pocket Ice Journal”* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan yang berimplementasi pada

meningkatnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi, semester 1 tahun pelajaran 2018-2019 menggunakan :

1. Teknik pengumpulan data sebagai berikut :
 - a. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang meningkatnya kualitas pembelajaran dengan berimplementasi meningkatnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan, di kelas X TEI A materi Konsep dasar ilmu ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran *Snake Ledder*, di kelas XI TEI B materi Pendapatan Nasional dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stray Two Stay* dengan media pembelajaran *Expō* dan di kelas XII TEI C materi tahap pencatatan (Jurnal Umum) siklus akuntansi perusahaan Jasa dengan menggunakan model pembelajaran "*Make A Macth*" dan media pembelajaran "*Smart Pocket Ice Journal*".
 - b. Tes, penilaian harian atau ulangan harian digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa atas keberhasilan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan baik di kelas X TEI A, XI TEI B dan XII TEI C.

2. Analisa Data

Analisa data dilakukan dari awal melakukan penelitian pada setiap aspek kegiatan sebelum peneliti melakukan supervisi akademik, misalnya strategi pembelajaran dalam RPP dan perlengkapannya, saat peneliti melaksanakan supervisi akademik menilai kegiatan proses pembelajaran misalnya menilai gaya guru mengajar di kelas, interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan siswa, aktivitas siswa belajar dan evaluasi setelah pembelajaran.

Data yang dianalisa berupa data kuantitatif, yaitu angka tentang nilai pengetahuan dan ketrampilan siswa memahami Konsep Dasar Ilmu ekonomi di kelas X TEI A, Pendapatan Nasional di Kelas XI TEI B dan Jurnal Umum di kelas XII TEI C, selama proses pembelajaran berlangsung atau angka hasil tes ulangan harian, langsung dihitung prosentasinya dan dianalisa tingkat keberhasilannya dan dibandingkan antara tiga tingkat siswa tersebut, apakah sesuai dengan indikator keberhasilan atau tidak, dan data kualitatif yaitu pencatatan berupa kalimat yang mencerminkan peningkatan nilai sikap siswa pada saat pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan yang dilakukan oleh guru dan

observer.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN

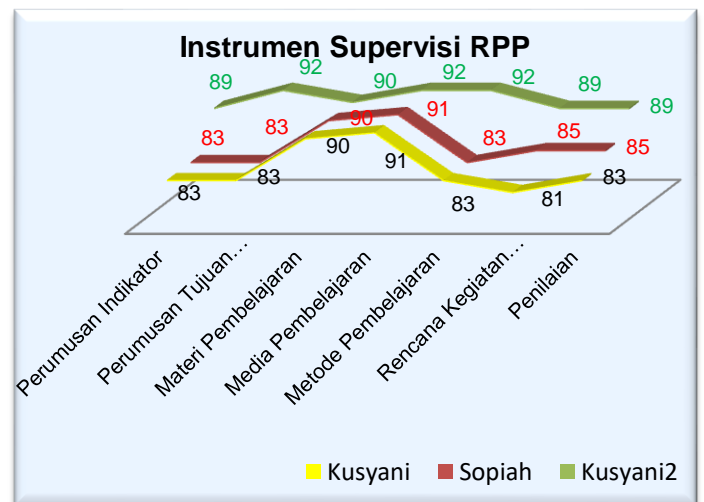
1. Instrumen Supervisi RPP

Hasil analisis supervisi akademik pada tiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Supervisi RPP

No	Aspek Instrumen Supervisi RPP	Kusyani	Sopiah	Kusyani
1.	Perumusan Indikator	83	83	89
2.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	83	83	92
3.	Materi Pembelajaran	90	90	90
4.	Media Pembelajaran	91	91	92
5.	Metode Pembelajaran	83	83	92
6.	Rencana Kegiatan Pembelajaran	81	85	89
7.	Penilaian	83	85	89
Jumlah		594	600	633
Rata-Rata		84,86	85,71	90,43
Kategori		Baik	Amat Baik	Amat Baik

Data tabel 1 terlihat dalam grafik adalah sebagai berikut :



Hasil Instrumen supervisi RPP pada aspek, perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana kegiatan pembelajaran dan penilaian sudah mencapai nilai rata-rata $(84,86 + 85,71 + 90,43) : 3 = 87,00$ artinya ketiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan dalam menyusun instrumen RPP sudah sesuai dengan permen 103 Tahun 2014 termasuk kategori **Amat Baik**.

Rekomendasi untuk ketiga guru mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dalam menyusun instrumen RPP ke depan agar lebih baik adalah sebagai berikut :

1. Perumusan indikator pada SK-KD menunjukkan bahwa sebagian besar sudah sesuai untuk memenuhi tuntutan pencapaian kompetensi, namun masih perlu diperbaiki melalui kegiatan MGMP.
2. Penggunaan sumber belajar diharapkan lebih diperkaya dengan pemanfaatan sumber belajar melalui internet.
3. Penggunaan teknik dan alat penilaian masih perlu penyempurnaan terutama dalam pemilihan yang sesuai antara teknik dan alat penilaian dengan tuntutan KD.
4. Analisis hasil belajar perlu dilaksanakan untuk mengetahui daya serap dan umpan balik bagi perbaikan pembelajaran.

Instrumen Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran

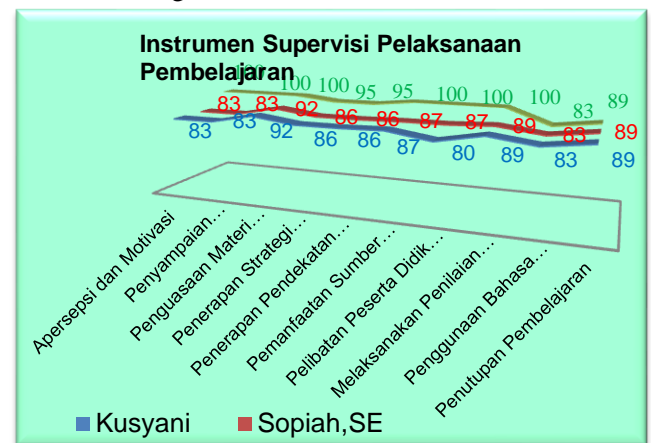
Hasil analisis supervisi akademik pada tiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Instrumen Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran	Kusyani	Sopiah	Kusyani
1.	Apersepsi dan Motivasi Penyampaian	83	83	100
2.	Kompetensi dan Rencana Kegiatan Kegiatan Inti :	-	-	-
	Penguasaan Materi Pelajaran	92	92	100
3.	Penerapan Strategi Pembelajaran yang mendidik	86	86	95
	Penerapan Pendekatan Sceintific	86	86	95
	Pemanfaatan Sumber Belajar / Media dalam Pembelajaran	87	87	100
4.	Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran	80	87	100
5.	Melaksanakan Penilaian Autentik	89	89	100
6.	Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran	83	83	83
7.	Penutupan	89	89	89

No	Aspek Instrumen Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran	Kusyani	Sopiah	Kusyani
	Jumlah	858	865	962
	Rata-Rata	85,8	86,5	96,20
	Kategori	Amat Baik	Amat Baik	Amat Baik

Grafik Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran tiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 1 Cimahi sebagai berikut :



Hasil Instrumen supervisi pelaksanaan pembelajaran pada aspek apersepsi dan motivasi, penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan, Kegiatan Inti : penguasaan materi pelajaran, penerapan strategi pembelajaran yang mendidik, penerapan pendekatan Sceintific, pemanfaatan sumber belajar / media dalam pembelajaran, pelibatan peserta didik dalam pembelajaran, melaksanakan penilaian autentik, penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam Pembelajaran dan penutupan pembelajaran sudah mencapai rata-rata $(85,80 + 86,50 + 96,20) : 3 = 89,50$ artinya ketiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan dalam melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan permen 103 Tahun 2014 termasuk kategori **Amat Baik**. *Supervisi akademik Kunjungan kelas kepada ketiga guru produk kreatif kewirausahaan terbukti secara signifikan* dapat meningkatkan kualitas Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi Semester 1 Tahun Pelajaran 2018-2019.

KESIMPULAN

Dari hasil Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan judul supervisi akademik kunjungan kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran produk kreatif kewirausahaan di SMK Negeri 1 Cimahi, Semester 1 Tahun Pelajaran 2018-2019 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Supervisi pada Instrumen RPP tiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan pada aspek, perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana kegiatan pembelajaran dan penilaian dengan hasil rata-rata mencapai nilai sebesar $(84,86 + 85,71 + 90,43) : 3 = 87,00$ artinya ketiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan dalam menyusun instrumen RPP sudah sesuai dengan permen 103 Tahun 2014 termasuk dalam kategori *Amat Baik*.
2. Supervisi Instrumen pelaksanaan pembelajaran pada aspek apersepsi dan motivasi, penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan, Kegiatan Inti : penguasaan materi pelajaran, penerapan strategi pembelajaran yang mendidik, penerapan pendekatan scientific, pemanfaatan sumber belajar / media dalam pembelajaran, pelibatan peserta didik dalam pembelajaran, melaksanakan penilaian autentik, penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran dan penutupan pembelajaran dengan hasil rata-rata mencapai nilai sebesar rata $(85,80 + 86,50 + 96,20) : 3 = 89,50$ artinya ketiga guru Produk Kreatif Kewirausahaan dalam melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan permen 103 Tahun 2014 termasuk kategori *Amat Baik*.

Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Edisi 2 Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Masaong, Kadim. (2012). *Supervisi pembelajaran dan pengembangan kapasitas guru*. Bandung:
- Ngalim, Purwanto. (2005). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Takarini, Sri. (2016). *Supervisi akademik 5W&1H*. Salatiga: Griya Media.